

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan Teknologi Informasi yang semakin pesat, kebutuhan akan konsep dan mekanisme perdagangan *online* tidak dapat dipungkiri lagi. Konsep yang kemudian dikenal dengan nama *e-commerce* ini sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan banyaknya aktifitas *e-commerce* yang semakin meningkat dari tahun ke tahun.

*E-commerce* merupakan suatu aplikasi perdagangan *online* berbasis *web* dengan media *internet*. Selama ini banyak pembeli yang melakukan perdagangan konvensional. Dimana menuntut para pembeli untuk datang dan berinteraksi langsung kepada penjual.

Melalui *E-commerce*, pembeli dapat berbelanja atau mereview produk-produk apa saja yang disediakan di toko *online* setiap saat dan di mana saja. Hal ini sangat membantu para pembeli dalam hal jarak dan waktu. Seorang pembeli tidak harus datang ke toko dan mengorbankan waktunya untuk mendapatkan produk yang sedang diinginkan.

Dari uraian diatas maka pada skripsi ini diambil topic dengan judul "*E-commerce* Sistem Penjualan *Handphone* Secara *Online* Di Toko Fani". Diharapkan dengan aplikasi ini dapat memberikan

kemudahan bagi para pembeli untuk memilih dan memesan produk yang di jual di Toko Fani secara *online*.

## **2.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana membuat suatu aplikasi *e-commerce* yang mampu memberikan kemudahan dan kenyamanan kepada para pembeli.
2. Bagaimana melayani para pembeli mulai memilih *handphone*, membandingkan antar jenis *handphone*, memasukkan produk ke dalam keranjang belanja, sampai pembeli melakukan *checkout*.
3. Bagaimana memberikan fitur penunjang aplikasi *e-commerce* guna memberikan kenyamanan terhadap pembeli. Fitur tersebut berupa *compare produk, info produk, review produk, berita seputar handphone*.

## **3.3 Ruang Lingkup**

Agar penulisan ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, yaitu dalam pembuatan *E-commerce* Sistem Penjualan *Handphone* Secara *Online* Di Toko Fani, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Metode pembayaran (*payment method*) dengan cara transfer bank.
2. Adanya fasilitas konfirmasi pembayaran dan cek status pesan
3. Adanya batas waktu pemesanan barang
4. Pengiriman barang tidak harus sama dengan kota pemesan

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian dari pembuatan skripsi ini adalah: membuat suatu aplikasi *e-commerce* yang memiliki *user* interaksi tinggi dengan penggunaan fitur-fitur *e-commerce* sesuai standart *user experience*. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan pengunjung dalam berbelanja dan memanfaatkan fitur yang ada.