

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi mempengaruhi disegala bidang pekerjaan manusia, diantaranya dalam bidang perdagangan. Seiring perkembangan teknologi informasi merubah pola hidup sebagian manusia dalam melakukan transaksi jual beli, dimana transaksi jual beli bisa dilakukan tanpa harus mempertemukan antara penjual dan pembeli secara langsung yaitu dengan menggunakan media *website e-commerce*. *E-Commerce* adalah segala sesuatu berkaitan dengan transaksi jual beli yang dilakukan secara digital dengan menggunakan komputer yang terhubung dengan internet (Setiyadi & Triyono, 2014).

Toko Citra Graha Komputer merupakan salah satu toko di kota Bandar Lampung yang bergerak di bidang penjualan perangkat keras komputer seperti *Keyboard, Mouse, Flashdisk, Motherboard, VGA, RAM, printer, laptop* dll. Dalam mengembangkan usahanya pihak toko kesulitan memasarkan produknya serta kesulitan dalam meningkatkan dan memperluas penjualan terutama yang berada diluar kota karena media pemasaran atau promosi hanya di daerah Bandar Lampung saja. Dan pihak toko berkeinginan memiliki media promosi produk dan transaksi jual beli tanpa harus terkendala dengan waktu dan jarak.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah di jelaskan, maka perlu dibangun sebuah aplikasi manajemen *e-commerce* dengan menyediakan suatu proses bisnis untuk pelanggan, admin dan pimpinan ke dalam sebuah *dashboard*. *Dashboard* merupakan sebuah panel control yang berisikan informasi-informasi

penting guna memudahkan pengguna informasi dalam mengambil keputusan secara strategis (Mulyono, 2016).

Website e-commerce Toko Citra Graha Komputer diharapkan dapat membantu pihak produsen untuk meningkatkan dalam mempromosikan produknya dengan strategi pemasaran menggunakan aplikasi *e-commerce* dan mempermudah dalam pengelolaan *e-commerce* yang dimiliki dan juga dapat membantu pihak konsumen yang ingin mendapatkan informasi dan memesan produk tanpa harus datang langsung ke toko serta mengetahui perkembangan stok koleksi terbaru tanpa harus menghubungi pihak toko melalui sms atau telepon.

1.2 Rumusan Masalah

Penulis merumuskan permasalahan pada penelitian ini yaitu bagaimana menyajikan suatu aplikasi manajemen *e-commerce dashboard* untuk memperluas pemasaran produk pada Toko Citra Graha Komputer?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan dapat lebih terarah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah yang akan dibahas, batasan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Model *e-commerce* yang di terapkan adalah model *bussines to bussines* (B2B) dan *bussines to customer* (B2C).
2. Proses penjualan dilakukan dengan media *online* dengan produk penjualan perangkat keras komputer seperti : *Mouse, Keyboard, motherboard, VGA, RAM, Flasdisk*, printer, laptop, dll.
3. *Dashboard* menyajikan informasi pelanggan, produk, dan kategori produk yang baru ataupun yang lama (usang).

4. Sistem rekomendasi menggunakan metode *collaborative filtering*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menyajikan suatu program penjualan berbasis *web* yang dapat membantu meningkatkan *market* pada Toko Citra Graha Komputer.
2. Menyajikan suatu program penjualan berbasis *web* yang dapat membantu *owner* dalam melakukan pemasaran produk yang diinginkan.
3. Memantau stok barang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Dapat disajikan sebagai program penyebaran pada masyarakat. Aplikasi ini bermanfaat bagi Toko Citra Graha Komputer.
2. Memotong alur distribusi gudang dari owner ke pelanggan.
3. *Website e-commerce* juga dapat memperluas serta meningkatkan penjualan karena dengan *online* ruang lingkup perdagangan juga akan semakin luas.