

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perjalanan *E-Commerce* di Indonesia dimulai pada tahun 1999 yang menjadi awal mula lahirnya *e-commerce* di Indonesia, Forum KASKUS menjadi cikal bakal toko online di Indonesia yang didirikan oleh Andrew Darwis disusul oleh Bhinneka.com yang juga menjadi tempat jual-beli secara online di Indonesia, Perkembangan *E-Commerce* awalnya pada tahun 1994, IndoNet hadir sebagai internet service provider pertama, saat itu jaringan internet di Indonesia lebih dikenal sebagai paguyuban network dimana semangat kerjasama, kekeluargaan dan gotong royong sangat hangat dan terasa di antara pelakunya. Kehadiran internet di Indonesia menjadi pembuka kesempatan dan peluang pemanfaatan TIK dalam segala bidang termasuk perdagangan. Pada awalnya, internet digunakan sebagai media komunikasi, promosi, dan pertukaran informasi tidak sebagai tempat untuk melakukan transaksi jual beli. Pada tahun 1996 hadir situs jual beli bhinneka.com namun hanya memperkenalkan profil perusahaan dan toko buku online pertama sanur.com, pada saat itu konsumen hanya dapat melihat barang yang diinginkan tetapi proses jual beli masih dilaksanakan secara konvensional. Meski sempat dilanda krisis moneter tahun 1997, pada tahun 1999 bhinneka.com muncul sebagai situs jual beli, kemudian muncul forum diskusi online kaskus, muncul juga portal berita detik.com.(Mustajibah and Trilaksana, 2021). Tahun 2000-an sektor *E-Commerce* terus bertumbuh yang umumnya situs jual beli produk seperti glodokshop.com, datakencana, fastncheap, lipposhop, iklanbaris.co.id, gadogado.net. Namun karena besarnya persaingan satu persatu *E-Commerce* di berbagai bidang mulai berjatuhan, hal inilah yang kemudian menjadi awal dari *marketplace* seperti tokopedia, tokobagus.com yang sekarang telah dilebur menjadi olx Indonesia hingga tahun 2010 sampai sekarang kehadiran Go-jek menjadi terobosan mengenai besarnya dampak *E-Commerce* di Indonesia. Go-jek mampu melayani kebutuhan calon penumpangnya yang tersebar luas. Permintaan yang besar seperti ini dahulu nyaris tak terlayani oleh para pelaku usaha seperti jasa ojek. Hal ini bahkan sampai menarik perhatian *E-Commerce* luar negeri untuk masuk ke

Indonesia seperti Zalora, Lazada, Shopee dan lain-lain. Pada tahun 2014 Tokopedia berhasil menjadi yang pertama menerima investasi sebesar Rp.1,2 triliun dari Sequoia Capital dan SoftBank Internet and Media Inc (SIMI) yang merupakan angka terbesar dalam sejarah E-Commerce di Indonesia dan pada tahun 2017 Tokopedia kembali menerima investasi sebesar USD 1,1 milyar dari Alibaba. Investasi yang baru diterima Tokopedia pada tahun 2017 oleh Alibaba Group dengan partisipasi dari pemegang saham Tokopedia yang sekarang, menjadikan Alibaba Group sebagai pemegang saham minoritas di Tokopedia. Kerja sama dengan Alibaba akan meningkatkan skala dan kualitas pelayanan Tokopedia kepada para penggunanya, sekaligus mempermudah para penjual dan Tokopedia untuk mengembangkan usahanya ke seluruh nusantara bahkan hingga ke penjuru dunia. Hal ini membuktikan bahwa kemajuan teknologi digital memungkinkan terjadinya perubahan di berbagai bidang. Kegiatan E-Commerce yaitu tidak hanya jual beli barang dan jasa secara online tetapi ada industri lain di dalamnya seperti penyediaan jasa pengiriman barang atau logistik, produksi perangkat pintar, periklanan, provider telekomunikasi dan lain – lain.

*E-Commerce* atau perdagangan elektronik merupakan suatu aktivitas yang berkaitan dengan penjualan, pembelian, pemasaran barang dan sistem pengumpulan data secara otomatis dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi (Hasanudin *et al.*, 2019). Terdapat empat jenis model E-Commerce yang berkembang di Indonesia diantaranya adalah: B2B (*Business to Business*), B2C (*Business to Consumer*), C2B (*Consumer to Business*), C2C (*Consumer to Consumer*). Contoh *E-Commerce* yang sudah terkenal di Indonesia adalah Shopee, Zalora, Blibli, Lazada, Tokopedia, dan beberapa startup lainnya. *E-Commerce* ini dapat melakukan penyebaran produk barang dan jasa yang dilakukan oleh konsumen melalui sistem elektronik seperti web (Walim and Suhardi, 2020).

Pengguna internet diseluruh dunia baik mobile maupun *fixed* mengalami kenaikan terus menerus. Berdasarkan laporan *International Telecommunication Union* (ITU) yang merupakan badan Perserikatan Bangsa- Bangsa (PBB) jumlah pengguna internet dunia 2018 sebesar 3,9 miliar melebihi setengah populasi dunia. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Survei tersebut dilakukan pada 2 sampai 25 Juni 2020. Jumlah

pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 196,7 juta jiwa hingga kuartal II 2020. dan berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) jumlah populasi di Indonesia mencapai 266 juta jiwa. Dari data tersebut pengguna internet di Indonesia hingga kuartal II 2020 ini naik menjadi 25,5 juta. dibandingkan 2018 lalu yang hanya naik sebesar 21 juta mayoritas mereka mengatakan menggunakan internet selama lebih dari 8 jam sehari. Alasan penggunaan internet paling tinggi sosial media 51.5 persen, alasan kedua komunikasi lewat pesan, alasan ketiga adalah games lalu belanja online atau yang sering disebut dengan *e-commerce* (Indonesia survey center, 2022).

Menurut (Akraman, Candiwan and Priyadi, 2018) yang dilansir website Statista pengguna android pada awal tahun 2016 adalah *smartphone* yang paling populer yang memiliki jumlah pengguna terbanyak di dunia yaitu sekitar 1,8 miliar. Sedangkan di indonesia pada awal bulan Januari 2016 pengguna *smartphone* android sebanyak 74,2% atau sekitar 82.140.000 orang menggunakan *smartphone* android dari total pengguna *smartphone* di indonesia. Sehingga dengan data tersebut sistem operasi android digunakan sebagai teknologi yang diharapkan sebagai alat bantu dalam melakukan pendataan pada kelompok tani Sumber Makmur.

Web atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*) (Supono and Putratama, 2016). *E-Commerce* atau sering disebut elektronik *commerce* (perdagangan secara elektronik) adalah transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik seperti internet dengan menggunakan *website*. Siapapun yang dapat mengakses komputer atau laptop dan juga *smartphone* yang memiliki sambungan ke internet, dan memiliki cara untuk membayar barang-barang atau jasa yang mereka beli, dan dapat berpartisipasi dalam *E-Commerce* tersebut. Untuk mempermudah dalam proses pembuatan *website* perlu adanya sebuah kerangka kerja (*Framework*). *Framework codeigniter* salah satu *framework* PHP yang paling *powerfull* saat ini karena didalamnya terdapat fitur lengkap aplikasi *web* dimana

fitur – fitur tersebut sudah dikemas menjadi satu. Selain itu *codeigniter* juga saat ini banyak digunakan khususnya bagi *developer web* untuk mengembangkan aplikasi berbasis *web* tersebut (Putra et all, 2018).

Sebelumnya sistem *e-commerce* dengan menggunakan *framework codeigniter* telah diteliti oleh Dewi, P and Susilowati (2020) dengan judul Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Distro Md Shoes Berbasis Website, hasil sistem yang dibangun menggunakan *CodeIgniter* dengan hasil sistem yang dibangun dapat mempercepat proses transaksi, dan meminimalisir kesalahan. Penelitian Rohmana, Santosa and Choiri (2022) dengan judul Perancangan Website *E-Commerce* Guna Membangun Sistem Layanan Informasi Bisnis Indekost Dengan Menggunakan *Website Design Of E-Commerce To Developing* dengan hasil analisis dan perancangan sistem telah berhasil dibuat sebuah sistem website *E-Commerce* guna membangun layanan informasi bisnis indekost dengan metode *framework codeigniter*. Serta penelitian Winnarto, Yulianti and Rahmawati (2021) meneliti tentang Penerapan Framework Codeigniter Pada Pengembangan Website *E-Commerce* Batik Tulis HR Ambar dengan hasil sistem *E-Commerce* pada Batik Tulis HR Ambar, diharapkan dapat memperluas jangkauan pemasaran, mempermudah proses transaksi dan penyampaian informasi kepada konsumen, sehingga dapat meningkatkan penjualan pada Batik Tulis HR Ambar.

Kemala Siger Butik merupakan salah satu Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) di Rawa Laut, Enggal Bandar Lampung yang bergerak di bidang *fashion* aksesoris salah satunya penjualan baju kemeja wanita ciri khas Lampung seperti kemeja wanita dan pria, syal, jilbab, tumbler, sandal, beberapa model kaos dan tas wanita. Kemala Siger Butik berdiri sejak tanggal 27 April 2018. Saat ini, Sistem transaksi penjualan yang berjalan di Kemala Siger Butik dilakukan dengan cara pembeli datang langsung ke penjual, dan transaksi penjualan diolah dengan cara manual yaitu dicatat kedalam buku dan nota transaksi. Berdasarkan proses yang berjalan terdapat Butik terdapat kendala yaitu mengakibatkan kesalahan perhitungan dalam manajemen stok barang yang dijual, arsip pencatatan penjualan manual menggunakan buku sehingga data sulit digunakan secara bersama sama, dijual dan cukup membutuhkan waktu yang lama jika konsumen ingin melakukan transaksi pembelian.. Target market konsumen yaitu wanita, dengan media promosi

hanya menggunakan ig memiliki keterbatasan komunikasi, informasi produk seperti stok barang.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pihak butik ingin membangun penjualan melalui media internet yang belum optimal sehingga akan dibangun sebuah sistem informasi penjualan melalui toko *online* berbasis *E-Commerce* berbentuk website pada Kemala Siger Butik yang nantinya dapat digunakan untuk mempermudah proses jual beli produk baju khusus wanita. Melalui toko *online* ini, konsumen dapat melihat informasi secara detail produk koleksi yang dijual oleh Kemala Siger Butik seperti stok barang dan detail barang yang dijual, sistem juga dapat melakukan proses pemesanan secara cepat tanpa harus membuang waktu. Serta menghasilkan laporan penjualan sesuai dengan kebutuhan Kemala Siger Butik. Sistem ini akan dibangun menggunakan *framework CodeIgniter* yang digunakan untuk membuat sebuah aplikasi berbasis web yang disusun dengan menggunakan bahasa PHP. Di dalam CI ini terdapat beberapa macam kelas yang berbentuk library (perpustakaan atau penyimpanan data) dan helper yang berfungsi untuk membantu pemrogram dalam mengembangkan aplikasinya (Juniansyah, Susanto and Wahyudi, 2020).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengelola data penjualan produk pada Toko Kemala Siger Butik?
2. Bagaimana membangun website E-Commerce menggunakan CI pada Toko Kemala Siger Butik sehingga dapat membantu pihak butik dalam proses penjualan?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Membantu Toko Kemala Siger Butik dalam proses penyediaan stok barang dan penjualan.
2. Menerapkan framework CI dalam membangun website E-Commerce dengan menggunakan data penjualan pada Toko Kemala Siger Butik.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Sistem yang dibangun hanya mengenai transaksi barang sampai pembayaran yang harus dilakukan konsumen.
2. Sistem pembayaran dilakukan via transfer dengan cara mengupload bukti pembayaran berupa Jpg
3. Sistem yang dibangun dapat melakukan fasilitas chatting
4. Sistem yang dibangun tidak sampai dengan informasi letak barang yang dikirim

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian dalam penelitian ini antara lain adalah:

1. Dengan adanya website ini dapat mempermudah toko atau pemilik Kemala Siger Butik dalam menyampaikan informasi atau update terbaru dari produk yang dijual dan menghasilkan laporan penjualan sesuai dengan kebutuhan toko.
2. Memberikan referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya dengan menggunakan metode web engineering.