

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan e-commerce di Indonesia berdampak positif bagi bisnis, konsumen dan masyarakat dalam hal peluang untuk menekan biaya operasional dan meningkatkan pangsa pasar, memaksimalkan keuntungan dan memfasilitasi pengembangan bisnis (Ramadhani et al., 2022). *E-commerce* pada pemasaran sangat berpengaruh pada sistem pemasaran yang efisien sebab dengan pemasaran di sebuah media internet dapat menghasilkan komunikasi dan jaringan sosial antara konsumen yang ingin membeli produk sehingga dapat menciptakan suatu metode baru dalam pemasaran pada konsumen yang tertarik dengan produk tersebut (Masitah et al., 2018). *E-commerce* merupakan bukti perkembangan teknologi ekonomi dunia, khususnya melalui penggunaan internet dalam kegiatan manufaktur, dan dapat membawa peningkatan produktivitas ekonomi negara-negara yang menggunakannya (Dianari, 2019).

Marweng Meubel Kersane Jaya yang beralamatkan di Jl. Pangeran Tirtayasa No. 7, Sukabumi, Bandar Lampung merupakan sebuah usaha yang menjual berbagai bentuk *furniture* seperti lemari, meja, kursi, tempat tidur dan lain-lain. Sistem penjualan dan promosi dilakukan secara konvensional tanpa adanya brosur untuk mengetahui detail produk yang dijual. Kendala yang dihadapi oleh usahanya saat ini yaitu pelanggan yang tinggal cukup jauh dari toko kesulitan mengetahui informasi produk secara terperinci, sedangkan jika pelanggan ingin mengetahui informasinya harus dengan mendatangi toko tersebut. Kendala tersebut dapat berdampak kepada kurangnya niat pelanggan untuk melakukan transaksi dikarenakan kurangnya informasi pada produk yang dijual.

Technology Accptance Model (TAM) adalah sebuah model yang digunakan untuk meneliti dan mengukur penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi (D. Davis, 1989). Pada penelitian yang mengenai *e-commerce* menggunakan TAM juga sudah dilakukan oleh beberapa peneliti. Dengan pengimplementasian menggunakan TAM dapat menghasilkan aspek atau faktor-faktor mana yang paling berpengaruh dalam pengujian penerimaan aplikasi tersebut.

Berdasarkan kendala yang dihadapi dibutuhkan *e-commerce* berbasis web pada Marweng Meubel Kersane Jaya dengan menggunakan metode *Extreme Programming* (XP), bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL* serta model *e-commerce* yang digunakan *business to consumer* (B2C), dan pengujian menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk mengukur penerimaan suatu aplikasi. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat memudahkan pelanggan mendapatkan informasi produk dengan cepat. Berdasarkan latar belakang diatas maka diangkat sebuah judul “**Sistem Informasi E-Commerce Furniture Pada Marweng Meubel Kersane Jaya Berbasis Web**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sistem informasi *e-commerce furniture* pada Marweng Meubel Kersane Jaya berbasis web untuk memudahkan pelanggan dalam mendapatkan informasi dan memesan produk?
2. Bagaimana hasil pengujian penerimaan aplikasi menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) pada website *E-Commerce Meubel* ini?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan website *e-commerce* yang dapat memudahkan pelanggan dalam mendapatkan informasi dan memesan produk.
2. Untuk mengetahui hasil pengujian penerimaan aplikasi *e-commerce furniture* dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM).

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti perlu membatasi masalah dalam sistem informasi *e-commerce* ini pada ruang lingkup sebagai berikut:

1. Model *e-commerce* yang diterapkan adalah model bussines to consumers (B2C).

2. Sistem informasi *e-commerce* ini hanya dibatasi sampai pemesanan dan pembayaran produk.
3. Hanya menampilkan produk yang dijual oleh Marweng Meubel Kersane Jaya seperti lemari, meja, kursi, tempat tidur dan lain-lain.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Memudahkan pelanggan dalam memesan produk tanpa perlu datang ke toko untuk memperoleh informasi produk secara terperinci.
2. Dengan adanya *e-commerce* ini dapat memberikan pengetahuan tentang minat penggunaan website *e-commerce* untuk usaha meubel serta menjadi sebuah referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian dengan masalah serupa.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibuat untuk membantu memberikan gambaran umum tentang penelitian yang berjudul “Sistem Informasi *E-Commerce Furniture* Pada Marweng Meubel Berbasis Website”.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan mengenai penelitian-penelitian terdahulu dan dasar-dasar teori yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang kerangka penelitian, tahapan penelitian, perancangan dan pengujian.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini berisikan uraian mengenai implementasi sistem.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan hasil dari penilaian kuesioner pada aplikasi sistem informasi.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil yang diperoleh dalam penelitian yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya.