

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang perdagangan. Salah satu inovasi terbesar yang muncul dari perkembangan ini adalah *e-commerce*, yaitu perdagangan yang dilakukan melalui platform digital. Kebutuhan belanja *online* di kalangan masyarakat saat ini sangat tinggi, sehingga toko-toko atau pelaku usaha berusaha memasarkan produk mereka melalui platform *online* shop atau *website*. Tujuannya adalah memperoleh pangsa pasar yang lebih besar, tidak terbatas pada kota toko tersebut, melainkan bisa di seluruh Indonesia, bahkan beberapa bisa mencapai penjuru dunia.

*E-commerce* menawarkan berbagai keuntungan bagi pelanggan dan pelaku bisnis. Pelanggan dapat membeli produk atau layanan dengan mudah dari kenyamanan rumah mereka, sambil memiliki akses ke berbagai pilihan produk dan layanan. Di sisi bisnis, *e-commerce* memberikan kemampuan untuk mencapai pelanggan global, mengurangi biaya operasional, dan meningkatkan efisiensi proses penjualan. Dalam era digital ini, memiliki aplikasi *e-commerce* yang berfungsi dengan baik dapat menjadi keunggulan kompetitif bagi bisnis. Aplikasi *e-commerce* yang baik dapat memberikan pengalaman belanja yang menarik, cepat, dan aman bagi pelanggan, serta membantu bisnis dalam mengelola inventaris, pengiriman, dan pembayaran dengan lebih efisien.

Koperasi PPM Arroyan Baitul Hamdi Yogyakarta, sebagai salah satu lembaga yang bergerak di bidang perdagangan dan pelayanan anggota, juga merasakan dampak dari perkembangan ini. Koperasi ini memiliki berbagai macam produk yang dapat dipasarkan lebih luas jika memanfaatkan platform digital. Namun, sampai saat ini, koperasi masih mengandalkan metode konvensional dalam menjual produk-produknya, seperti penjualan langsung di toko fisik dan pemasaran melalui media sosial secara manual.

*Laravel* adalah salah satu *framework* pengembangan *website* yang populer. *Framework* ini menawarkan fitur-fitur yang dapat membantu mempercepat dalam pengembangan aplikasi *website*. Metode pembayaran yang aman dan efisien sangat

penting dalam aplikasi *e-commerce*. Metode *payment gateway* memungkinkan proses pembayaran *online* yang lancar dan terpercaya. Dengan menggunakan metode *payment gateway* yang tepat, pelanggan dapat melakukan pembayaran dengan nyaman dan transaksi dapat dikelola secara efisien. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi *e-commerce* yang dapat diimplementasikan di Koperasi PPM Arroyan Baitul Hamdi Yogyakarta. Aplikasi ini diharapkan mampu menjawab berbagai kebutuhan koperasi dalam menjalankan kegiatan usahanya secara lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan koperasi dan juga sebagai acuan bagi pengembangan sistem *e-commerce* di koperasi-koperasi lainnya.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membantu memberikan solusi efektif bagi bisnis yang ingin memanfaatkan keuntungan *e-commerce* dalam mengelola bisnis mereka melalui pengembangan aplikasi *e-commerce* berbasis web menggunakan *framework Laravel* yang mendukung pembayaran *payment gateway*.

## **1.2.Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat sistem penjualan berbasis web dengan mengimplementasikan *payment gateway* dan cek ongkir pengiriman barang.

## **1.3.Ruang Lingkup**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat dijabarkan ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Aplikasi penjualan ini berupa *website* yang mempunyai fungsi CRUD yaitu *Create* (membuat), *Read* (membaca), *Update* (mengubah), dan *Delete* (menghapus) dengan menerapkan teknologi *framework Laravel*.
2. Sistem ini menyimpan data kegiatan transaksi pada database MySQL.
3. Penggunaan sistem pembayaran elektronik berbasis *Payment Gateway* Midtrans.
4. Metode pembayarannya menggunakan *virtual account*.
5. Sistem yang dapat melakukan perhitungan ongkos pengiriman barang.
6. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *waterfall*.

#### **1.4.Tujuan Penelitian**

Tujuan dibuatnya tugas akhir (skripsi) ini adalah untuk membuat suatu perangkat lunak yang mampu membantu membangun aplikasi jual dan beli barang yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah – masalah yang terkait dengan latar belakang di atas, yaitu membangun aplikasi *e-commerce* berbasis web yang menyediakan layanan fitur cek ongkir dan *payment gateway*.

#### **1.5.Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

- a. Membantu pelanggan dalam melakukan pembelian produk dan proses pembayaran secara *online*.
- b. Menjadikan transaksi lebih teratur.
- c. Membantu meningkatkan efektifitas biaya dan waktu bagi pelanggan dalam melakukan proses transaksi.