

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekarang ini *e-commerce* (*electronic commerce*, perdagangan elektronik) yaitu jual beli produk, jasa, dan informasi melalui jaringan computer terutama internet berkembang dengan pesat. Internet berubah menjadi *cybermall*(pusat perbelanjaan *cyber*) besar dimana pengunjung biasa membeli buku, makanan, bunga, pakaian, peralatan elektronik, dan sebagainya. Ada jutaan konsumen potensial yang mengakses internet siap membeli produk yang ditawarkan.

Penjualan secara online merupakan kasus yang sangat marak diminati oleh banyak pengguna internet saat ini. Banyaknya bisnis di dunia online membuat para pengguna internet berlomba-lomba untuk memanfaatkan kesempatan tersebut sebagai penunjang bisnis untuk meningkatkan penjualan mereka, terutama bisnis *e-commerce*. Bisnis *e-commerce* adalah bisnis yang populer untuk saat ini karena *e-commerce* bertujuan untuk lebih mempermudah konsumen pada saat berbelanja secara online karena semua produk yang terdapat di dalam *e-commerce* memiliki informasi yang lengkap dan disesuaikan dengan kebutuhan calon konsumen (Kumbara, 2012).

Meski terdapat perbedaan barang dan jasa yang ditawarkan pada situs *e-commerce*, tetapi kalau kita perhatikan semuanya memiliki suatu persamaan yaitu pengunjung dapat memilih produk yang ditawarkan di mana selama proses belanja ditampilkan catalog produk dan kartu belanja yang berisi produk yang dipesan. Pada waktu *check out*, produk yang dipesan di kartu belanja akan disimpan ke database sehingga pemesanan dapat diproses lebih lanjut.

Peneliti menggunakan *framework* PHP yaitu *Laravel* dalam pembuatan aplikasi web ini. *Framework* merupakan kerangka kerja yang bertujuan untuk memudahkan dalam membuat sebuah aplikasi agar dapat dilakukan perubahan dengan cepat dan dapat digunakan kembali dengan aplikasi lainnya yang sejenis. Pada pembuatan aplikasi web ini, peneliti menggunakan *framework* PHP. *Framework* PHP pada umumnya menerapkan arsitektur yang dinamakan Model-View-Controller (MVC). MVC adalah model pembuatan program yang menerapkan arsitektur aplikasi menjadi tiga bagian yaitu memisahkan antara *model*, *view*, dan *controller*. Dalam MVC model menggambarkan informasi (data) dan proses bisnis. *View* (tampilan) berisi elemen antarmuka seperti text, gambar, ataupun form masukan, sementara *controller* mengatur komunikasi antara *view* dan *model*.

Laravel adalah sebuah MVC web *development framework* untuk sebuah pengembangan aplikasi yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas aplikasi yang dihasilkan, dengan mengurangi biaya pengembangan dan perbaikan serta menghasilkan *source code* yang rapih dan fungsional yang dapat mengefisiensikan untuk implementasinya (Widodo dan Purnomo, 2016). Berdasarkan data dari situs Trends Builtwith yang peneliti akses pada bulan April 2018, pengguna *laravel* saat ini mencapai angka 951.097 di seluruh dunia dan akan terus bertambah. Jadi dapat disimpulkan bahwa *laravel* saat ini menjadi *framework* yang sangat populer dikalangan programmer PHP.

Karena didorong akan kemajuan teknologi dan komputerisasi untuk meningkatkan efisiensi kerja melalui penjualan di internet, maka sebuah toko kopi haruslah mempunyai suatu aplikasi yang dapat mengatur Sistem Informasi Penjualan untuk dapat membantu kinerja karyawan dan meningkatkan penjualan. Suatu *e-commerce* sudah tidak asing lagi dimata para konsumen, sudah banyak toko online sering dikunjungi oleh konsumen. Merancang sebuah *e-commerce* toko

kopi yang nantinya akan menyediakan berbagai jenis biji kopi dalam perancangan *e-commerce* toko kopi online ini diharapkan akan mempermudah bagi konsumen tanpa harus pergi ke toko itu sendiri, konsumen tinggal mengakses internet untuk memesan atau membeli sebuah biji kopi.

Dalam pembelian biji kopi, khususnya jenis – jenis biji kopi yang memiliki banyak peminat namun sayangnya susah didapatkan di *coffe shope* lainnya. Oleh karena itu para pemilik *coffe shope* kewalahan dalam mencari jenis biji kopi yang diminati bagi sebagian orang pecinta kopi, karena tidak semua *coffe shope* menjual semua jenis biji kopi. Oleh sebab itu penelitian ini akan membuat sebuah aplikasi penjualan biji kopi yang lengkap menggunakan teknologi berbasis Web. Dengan judul “IMPLEMENTASI FRAMEWORK LARAVEL UNTUK MEMBANGUN E-COMMERCE YANTO KOPI.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan diatas, timbul berbagai permasalahan antara lain Bagaimana merancang dan membuat sebuah sistem informasi Toko Kopi berbasis *e-commerce* menggunakan *Laravel*?

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat dijabarkan ruang lingkup penelitian adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi menampilkan gambar dan teks.
2. Sistem nanti akan sampai pada transaksi bisa tunai juga *transfer*.
3. Barang yang dipesan atau dibeli akan dikirim melalui *delivery*.
4. Admin dapat memperbarui, dan menghapus gambar serta teks (*feed*) yang di *post*.

5. Terdapat beberapa jenis kopi yang tersedia guna memudahkan pengguna aplikasi untuk mencari kopi yang dibutuhkan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikaji maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Merancang dan membuat *system e-commerce* Toko Kopi online berbasis *website*
2. Menerapkan *system* penjualan secara online dari segi kemudahan dan keamanan.
3. Menghasilkan aplikasi yang mempermudah para pecinta kopi untuk mencari dan membeli biji kopi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memudahkan bagi member dalam pemesanan biji kopi secara online tanpa harus bersusah payah untuk pergi ke toko kopi dan menjadi *prototype* sebagai masukan sistem informasi tersebut.
2. *Prototype* sistem informasi penjualan biji kopi akan diberikan kepada konsumen sebagai *feedback* agar sistem tersebut memenuhi keinginan konsumen.
3. Menambah pengetahuan dalam bidang pemanfaatan Teknologi Informasi untuk memajukan penjualan suatu wirausahawan agar dapat memberikan pelayanan yang maksimal dan berguna bagi konsumen.