

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era *modern*, banyak bermunculan inovasi teknologi yang cukup mengejutkan banyak orang. Sebagian besar dari teknologi tersebut sangat berpengaruh di setiap sektor kehidupan manusia. Salah satunya adalah *E-Commerce*. *E-Commerce* adalah suatu bentuk *marketplace* yang tidak memiliki bentuk fisik namun dilakukan dengan cara *online* (Putra *et al.*, 2023).

Kampus Batik adalah toko yang menjual beragam jenis batik dengan desain unik dan khas. Saat ini, proses penjualan masih dilakukan secara konvensional, di mana pelanggan harus datang langsung ke toko untuk melihat dan mencoba *product*. Sistem ini menimbulkan kendala, terutama bagi pelanggan yang berdomisili jauh dari lokasi toko. Selain itu, pelanggan kesulitan mengetahui ketersediaan stok atau melakukan pembelian secara efisien tanpa mengunjungi toko.

Sebagai toko yang mengutamakan kepercayaan dan kenyamanan pelanggan, Kampus Batik menghadapi tantangan dalam memberikan pengalaman belanja yang optimal. Pelanggan memerlukan informasi *product* yang akurat dan pengalaman belanja yang efisien. Di sisi lain, pengelolaan transaksi dan stok juga perlu ditingkatkan agar lebih terorganisir.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan sistem *E-Commerce* yang mampu menjawab kebutuhan pelanggan dan mendukung

operasional Kampus Batik. Sistem ini dirancang untuk menampilkan koleksi *product* secara lengkap, memudahkan pelanggan mencoba batik secara *online*, menyediakan fitur pembayaran melalui transfer bank atau *Cash on Delivery* (COD), dan memfasilitasi pelacakan status pengiriman. Selain itu, sistem akan menghasilkan laporan otomatis untuk mendukung analisis bisnis dan menyediakan *dashboard* visualisasi untuk mengetahui ringkasan data seperti total pendapatan, grafik penjualan dan riwayat transaksi terbaru.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana merancang sistem *E-Commerce* dengan fitur inovatif, termasuk *Fitting Online*, untuk mendukung kebutuhan pelanggan dan operasional Kampus Batik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sistem *E-Commerce* yang memperluas jangkauan promosi, memberikan pengalaman belanja unik, meningkatkan efisiensi pengelolaan data, dan memberikan manfaat bagi pelanggan serta pemilik usaha secara lebih luas.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah yang dihadapi saat ini. Berikut merupakan perumusan masalah diantaranya:

1. Bagaimana merancang sistem *E-Commerce* yang dapat memberikan pengalaman belanja yang efisien dan nyaman bagi pelanggan Kampus Batik?
2. Bagaimana merancang dan membangun fitur *Fitting Online* agar konsumen dapat mencoba *product* secara *virtual*?
3. Bagaimana sistem *E-Commerce* dapat mendukung pengelolaan data penjualan, stok, dan pengiriman secara terorganisir?
4. Bagaimana sistem ini dapat membantu memperluas jangkauan promosi dan meningkatkan kepercayaan pelanggan terhadap Kampus Batik?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak jauh menyimpang dari permasalahan yang telah dirumuskan diatas, maka perlu ditetapkan Batasan masalah yang penulis bahas yaitu:

1. Studi kasus ini dilakukan di Kampus Batik Padang.
2. Perancangan *E-Commerce* meliputi daftar *product* batik yang dijual, informasi stok barang, fitur *Fitting Online* untuk simulasi pemakaian *product*, history belanja, serta keranjang belanja untuk menyimpan *product*

yang akan dipesan dan Fitur Pembayaran melalui transfer bank atau *Cash on Delivery* (COD).

3. Pengguna yang dapat mengakses sistem adalah pelanggan dan *admin*.
4. Perancangan sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *database MySQL*.

1.4. Hipotesis

Dalam penelitian ini perlu dibuat suatu hipotesis sementara yang akan diuji kebenarannya di akhir penelitian ini. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah:

1. Penggunaan aplikasi *E-Commerce* menggunakan fitur *Fitting Online* di Kampus Batik dapat memudahkan pelanggan untuk membeli *product* secara *online* dan mencoba *product* secara *virtual*, sehingga memberikan pengalaman belanja yang lebih nyaman dan efisien.
2. Penggunaan aplikasi *E-Commerce* pada Kampus Batik dapat mendukung pengelolaan data penjualan, stok, dan pengiriman secara terorganisir, sehingga meningkatkan efisiensi operasional.
3. Penggunaan aplikasi *E-Commerce* pada Kampus Batik dapat mendukung pihak toko untuk memperluas jangkauan *product* kepada konsumen sehingga dapat meningkatkan penjualan pada Kampus Batik.

1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini di tujukan untuk mendapatkan tujuan dan manfaat dari penelitian tersebut, berikut tujuan dan manfaat dari penelitian.

1.5.1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Merancang sistem *E-Commerce* untuk Kampus Batik yang dapat mendukung pelanggan dalam melakukan pembelian *product* secara *online* dengan mudah dan efisien.
2. Mengintegrasikan fitur *Fitting Online* agar pelanggan dapat mencoba *product* secara *virtual* sebelum melakukan pembelian.
3. Meningkatkan efisiensi pengelolaan stok, transaksi, dan pengiriman melalui sistem.

1.5.2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Kampus Batik
 - a) Kampus Batik memiliki sistem *E-Commerce* untuk menjual *product* secara digital dengan *brand* sendiri, sehingga Kampus Batik lebih dapat dikenal di masyarakat.
 - b) Kampus Batik dapat menjangkau pelanggan yang jauh dari lokasi toko sehingga memungkinkan untuk meningkatkan penjualan.

2. Bagi Pelanggan

- a) Memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk mengakses dan membeli *product* Kampus Batik secara *online* tanpa harus datang langsung ke toko.
- b) Pelanggan dapat mencoba *product* secara *virtual* melalui fitur *Fitting Online*, yang meningkatkan kepuasan dan kepercayaan sebelum melakukan pembelian.

3. Bagi mahasiswa

- a) Memberikan kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam pengembangan sistem berbasis *web* menggunakan PHP dan MySQL
- b) Mengembangkan keterampilan dalam merancang dan mengimplementasikan sistem informasi untuk kebutuhan bisnis.
- c) Menjadi pengalaman praktis dalam memahami kebutuhan bisnis dan solusi digital yang dapat diterapkan dalam dunia nyata.