

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dan kemudahan dalam kemajuan dalam sektor pendidikan, pemerintahan, sosial hingga perdagangan. Dalam dunia perdagangan ditunjukkan suatu konsep penjualan dan pemasaran produk dengan memanfaatkan internet (e-commerce). Digitalisasi usaha menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan hal tersebut.

E-commerce merupakan model bisnis yang memanfaatkan pembelian dan penjualan barang atau jasa dengan menggunakan media elektronik. Pemanfaatan e-commerce dapat membuat biaya pemasaran lebih murah serta dapat mengenalkan informasi barang atau jasa dengan jelas dan rinci. Bagi konsumen, dengan adanya e-commerce dapat memudahkan transaksi yang cepat karena dapat dijangkau setiap saat.

CV. Upscale Team merupakan perusahaan yang bergerak di bidang konsultan, renovasi, advertising, interior dan exterior pembangunan rumah, pembangunan gedung dan pembangunan proyek-proyek lainnya. CV. Upscale Team adalah sebuah kantor yang terletak di Jl. Yos Sudarso No. 76A Patihan Kecamatan Manguharjo Kota Madiun.

Namun, masalah yang dihadapi CV. Upscale Team yaitu sistem pemasaran jasa yang masih menggunakan sistem *offline* dan pelanggan kesulitan saat memantau progres desain bangunan maupun tahap pengerjaan

proyek pembangunan karena progres dijelaskan melalui via chat dan telepon yang mengakibatkan kurang detailnya informasi yang di dapat oleh pelanggan. Oleh karena itu perlu dibuat suatu aplikasi berbasis *website* yang dapat menarik calon klien dalam menggunakan jasa yang disajikan dan sangat efektif dalam memantau progres perkembangan proyek yang di kerjakan. Dengan aplikasi ini admin dapat lebih mudah dalam menyampaikan informasi mengenai jasa yang ditawarkan secara mudah, jelas dan rinci, selain itu dengan adanya *website* ini dapat meningkatkan perusahaan sehingga tampak lebih professional.

Dari permasalahan tersebut maka dibutuhkan suatu aplikasi pemasaran (e-commerce) berbasis *website* yaitu “Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Upscale Building pada CV. Upscale Team Berbasis *Website*”. Diharapkan dengan aplikasi ini dapat membantu pemasaran, meningkatkan daya minat konsumen dan daya saing oleh kompetitor perusahaan lainnya sehingga dapat meningkatkan omset penjualan, serta dapat memudahkan dalam hal pengelolaan jasa secara efektif.

1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka didapatkan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini membuat aplikasi e-commerce berbasis *website* yang dapat digunakan sebagai media pemasaran pada CV. Upscale Team berbasis *website*.

2. Sistem dapat diakses oleh user sebagai konsumen, dan admin sebagai pengelola jasa.
3. Metode pengembangan sistem menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Pembuatan sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP, database MySQL dan pengujian sistem *Blackbox Testing*.

1.3 Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang dan pembatasan masalah diatas didapatkan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang aplikasi e-commerce upscale building pada CV. Upscale Team berbasis *website*?
2. Bagaimana implementasi aplikasi e-commerce upscale building pada CV. Upscale Team berbasis *website*?
3. Bagaimana hasil pengujian aplikasi e-commerce upscale building pada CV. Upscale Team berbasis *website*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah digambarkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui cara merancang aplikasi e-commerce upscale building pada CV. Upscale Team berbasis *website*.
2. Mengetahui hasil implementasi aplikasi e-commerce upscale building pada CV. Upscale Team berbasis *website*.

3. Mengetahui hasil pengujian aplikasi e-commerce upscale building berbasis *website*.

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini memiliki beberapa manfaat positif antara lain sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

- a. Bagi Universitas PGRI Madiun

Hasil penelitian dapat dijadikan acuan dasar penelitian yang berkaitan dengan perancangan aplikasi e-commerce.

- b. Bagi Pengembang Ilmu Pengetahuan

Hasil penelitian dapat menambah ilmu pengetahuan tentang bagaimana perancangan aplikasi e-commerce berbasis *website*.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Objek Penelitian CV. Upscale Team

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pemasaran jasa di CV. Upscale Team berbasis *website*.

- b. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti bagaimana cara perancangan hingga implementasi aplikasi e-commerce berbasis *website*.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi dan dasar penelitian lanjutan mengenai pengembangan aplikasi e-commerce berbasis *website*.