

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan adopsi *e-commerce* tertinggi pada tahun 2019. Data tersebut menurut *Global Web Index* sebagaimana dilansir oleh *cnnindonesia.com*. Dan terdapat data yang lain yakni 90% dari pengguna internet yang berusia 16-64 tahun di Indonesia yang pernah melakukan pembelian produk maupun jasa dengan cara *online*. Industri *e-commerce* juga membuka lebih banyak peluang bisnis baru serta menghasilkan dampak beruntun bagi industri di sektor pendukung, tidak hanya dari sisi perubahan gaya hidup konsumen.[1] Hal ini membuat keuntungan dalam berbisnis melalui *online* bisa menjangkau luas berbagai wilayah. Pada saat ini kegiatan jual beli telah banyak dilakukan menggunakan teknologi yang maju untuk tetap bertahan dan untuk memenangkan persaingan yang semakin hari semakin ketat.

Dan sayangnya, penggunaan *digital marketing* lebih menjanjikan karna memudahkan para calon pelanggan dalam mendapatkan informasi mengenai produk ataupun jasa dan dapat melakukan transaksi melalui internet dengan cepat melalui berbelanja secara *online*. Toko Zivana Store menggunakan konsep usaha grosir yang menyediakan berbagai produk barang peralatan unik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada Toko Zivana Store pengadaan produk barang didapatkan dari dikirim dari tempat grosir lain dengan cara bekerja sama atau bermitra usaha. Toko Zivana Store merupakan salah satu toko grosir yang ada di kota Bengkulu. Pekerja Toko Zivana Store yang berada di Bengkulu melayani konsumen yang datang secara langsung ke Toko.

Toko Zivana Store merupakan sebuah toko yang melayani penjualan barang grosir peralatan rumah tangga di Kota Bengkulu. Toko Zivana Store melakukan penjualan secara offline dan ruang lingkup penjualan dan pemasarannya masih terbatas dimana pembeli harus datang langsung ke toko untuk melihat produk yang dijual dan melakukan pembelian. Kegiatan promosi yang dilakukan masih sekitar toko.[2]

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, Toko Zivana Store memerlukan layanan penjualan berbasis *website* yang bisa memenuhi kebutuhan dan bisa memudahkan perusahaan dalam menjalankan kegiatan bisnis seperti penjualan, pembelian, promosi barang baru, pembayaran transaksi jarak jauh, sehingga perusahaan bisa memperluas wilayah pemasarannya

Oleh karena itu dibuatlah *website* yang bernama Zivana, yaitu sebuah *website e-commerce* yang merupakan toko grosir yang menjual berbagai jenis produk peralatan unik. *Website* ini dibuat dengan tujuan agar dapat digunakan sebagai media penjualan dan promosi, membantu memperluas daerah pemasaran produk dan memudahkan konsumen untuk memilih dan memesan produk tersebut sehingga meningkatkan omzet penjualan toko tersebut. Pada *website* Zivana terdapat beberapa fitur, namun utamanya

yaitu menampilkan daftar produk beserta gambar, deskripsi, harga, dan opsi kategori untuk memudahkan pelanggan menemukan produk yang mereka cari.[3]

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membantu toko Zivana Store menjalankan bisnisnya secara *online*?
2. Apa fitur yang diperlukan untuk mendukung proses penjualan yang efektif?
3. Bagaimana membangun aplikasi berbasis website yang dapat menarik untuk dilihat?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan *website* ini adalah:

1. *Website* hanya bisa di akses menggunakan jaringan internet.
2. Pembayaran masih menggunakan via transfer.
3. Jangkauan pemesanan barang pada Toko Zivana Store hanya daerah Provinsi Bengkulu.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Merancang dan membangun sebuah *website e-commerce* pada Toko Zivana Store dimana pelanggan dapat melakukan pemesanan secara *online*.
2. Identifikasi fitur-fitur seperti keranjang belanja, sistem pembayaran, dan status jual beli.
3. Merancang antarmuka pengguna yang menarik dan mudah digunakan.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Studi Literatur

Mencari referensi yang berhubungan dengan topik proyek akhir ini seperti sistem penjualan di toko grosir secara *online*. Selain itu, juga mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik proyek akhir seperti aplikasi *e-commerce* berbasis *web*.

2. Analisis Kebutuhan

Melakukan komunikasi dengan pihak Zivana Store terkait dengan sistem pembelian atau pesanan. Selain itu juga untuk membantu dalam menentukan fitur yang dibutuhkan oleh pengguna pada aplikasi yang akan dikembangkan.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi berdasarkan analisa kebutuhan dan studi literatur yang telah dilakukan. Di tahap ini paling tidak akan ditentukan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, rancangan tampilan aplikasi, serta struktur mekanika aplikasi.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini melakukan pembuatan aplikasi dengan cara koding sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dibuat. Dalam proses pembuatan aplikasi, tools yang digunakan meliputi Visual Studio Code, Figma, dan Chrome dengan menggunakan bahasa pemrograman Javascript dalam *framework* Next.JS.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh oleh *developer* aplikasi, kemudian dengan mitra dan pengguna lainnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. M. Rayhan Bilhaqi

Peran : *Frontend developer, UI/UX Designer*

Tanggung Jawab :

- Merancang alur *website*
- Membuat fungsi *website client*
- Membuat antarmuka *website*
- Membuat video promosi
- Membuat dokumen

b. Johannes Sihombing

Peran : *Frontend developer, Backend developer*

Tanggung Jawab :

- Membuat *mockup website*
- Membuat fungsi *website admin*
- Membuat rancangan *database*
- Membuat poster
- Membuat dokumen