

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi telah mengubah gaya hidup serta model bisnis dalam beberapa dekade ini. Transaksi jual beli tidak lagi dilakukan di tempat-tempat seperti pasar, ruko, toko atau mall-mall besar yang menjual berbagai macam jenis produk. Hal ini dikarenakan transaksi-transaksi jual beli telah dapat dilakukan melalui media online. Jual beli online atau yang juga sering disebut *E-Commerce* menjadi sebuah terobosan baru dalam melakukan transaksi jual beli saat ini.

E-Commerce (Electronic Commerce) secara umum dapat diartikan sebagai transaksi jual beli secara elektronik melalui media online. Dalam definisi lain, *e-commerce* adalah suatu proses bisnis dengan memakai teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik. *E-Commerce* menyediakan penjualan berupa produk atau jasa yang ditawarkan kepada konsumen.

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan *e-commerce* di Indonesia menjadi sangat meningkat. Pada tahun 2016 Kepala Badan Statistik Pusat (BPS) Suhariyanto menyatakan dalam kurun waktu 10 tahun jumlah *e-commerce* di Indonesia meningkat sekitar 17 persen. Sehingga dari tahun 2006-2016 total jumlah *e-commerce* di Indonesia mencapai 26,2 juta. Berdasarkan data diatas, *e-commerce* menjadi model bisnis yang mengalami perkembangan sangat pesat dan kompetitif di Indonesia.

Tingginya konsumsi masyarakat tentang IT membuat perusahaan konsultan IT mulai berjamur berbagai negara di dunia, termasuk salah satunya di negara

Indonesia. Dimana peran dari perusahaan IT sendiri ialah memberikan masukan dan memecahkan masalah terkait teknologi informasi pada perusahaan yang memang tengah membutuhkan jasa konsultasi. Dalam hal ini, jelas saja konsultan IT memiliki peranan yang cukup penting karena bertindak sebagai sosok yang dianggap mampu memberikan kemajuan terhadap perusahaan yang memang telah menerapkan teknologi komputer dan internet sebagai sarana operasional bisnis. Tak hanya itu, konsultan IT disini juga bertugas untuk memberikan solusi ketika menemui permasalahan IT yang terjadi pada perusahaan.

Melihat peluang yang ada akan kebutuhan konsultan IT, membuat peneliti bergerak untuk membuat sebuah website *e-commerce* yang akan diaplikasikan pada sebuah unit atau inkubator bisnis yang berada dibawah naungan STT Terpadu Nurul Fikri yang terletak di kota Jakarta dan Depok. Alkhawarizmi Technology bergerak dibidang pengembangan IT khususnya menyediakan jasa dan pembinaan serta pengembangan riset.

Berdasarkan latar belakang yang sudah peneliti sampaikan, maka dalam skripsi ini peneliti berinisiatif untuk membuat sebuah aplikasi yang menyediakan jasa konsultasi IT berbasis web yang akan dikembangkan menggunakan framework PHP yaitu laravel. Karena berdasarkan data dari situs *trends builtwith* yang penulis akses pada bulan April 2018, pengguna laravel saat ini mencapai 951.097 di seluruh dunia dan akan terus bertambah. Oleh karena itu skripsi ini akan peneliti berikan judul “Rancang Bangun Pembuatan Aplikasi E-Commerce Jasa Konsultan IT Studi Kasus Pada Alkatech Menggunakan Framework Laravel”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang ada pada latar belakang diatas, maka identifikasi masalah untuk penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. STT Terpadu Nurul Fikri tidak memiliki sarana untuk menyediakan jasa IT konsultan secara online
2. Perusahaan kesulitan mendapatkan jasa IT konsultan secara online

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam skripsi ini adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi *e-commerce* IT konsultan STT Terpadu Nurul Fikri. Maka peneliti akan uraikan masalah-masalah yang ada pada latar belakang sebagai berikut:

1. Apakah aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi perusahaan yang ingin menggunakan jasa IT konsultan?
2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi website IT konsultan menggunakan framework laravel dengan baik dan benar?

1.4 Batasan Masalah

Dari penjelasan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah pada penelitian skripsi ini adalah:

1. Aplikasi Alkhawarizmi Technology ini berbasis web dan menggunakan framework PHP yaitu laravel

1.5 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Membuat aplikasi e-commerce untuk Alkhawarizmi Technology
2. Menjadi sarana jasa IT konsultan bagi perusahaan
3. Memberikan kemudahan bagi perusahaan yang membutuhkan

4. Website ini menjadi pondasi awal untuk selanjutnya membuat aplikasi berbasis mobile

1.6 Manfaat

Manfaat yang didapatkan adalah:

1. Memudahkan perusahaan yang ingin menggunakan jasa IT konsultan
2. Memudahkan STT Terpadu Nurul Fikri dalam menyediakan layanan jasa IT konsultan berbasis online

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan skripsi ini perlu adanya sebuah sistematika penulisan yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan, sehingga dapat menjadi acuan utama dalam penyusunan laporan skripsi, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang dalam pembuatan aplikasi, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori yang berhubungan dengan judul skripsi yang bersumber dari buku, jurnal, dan karya ilmiah.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem dan perancangan sistem pemesanan online Restoran Bakso Arema berbasis web. Didalam bab inilah detail mengenai pembuatan aplikasi mulai dari metode yang digunakan, pengumpulan data, dan waktu serta lokasi penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini akan menjelaskan mengenai alur pembuatan aplikasi, mulai dari proses awal hingga ke tahap akhir pengujian aplikasi.

BAB V PENGUJIAN DAN HASIL

Bab ini akan menjelaskan mengenai pengujian dan hasil dari pembuatan dan implementasi aplikasi web *e-commerce* Alkhawarizmi Technology. Proses pengujian dan hasil ini membahas mengenai bagaimana kelayakan dan performa dari aplikasi dalam memproses setiap aktivitas yang dilakukan oleh pengguna aplikasi.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan membahas mengenai kesimpulan dari pembuatan aplikasi, sehingga kedepannya pengembangan aplikasi diharapkan menjadi lebih baik. Dan juga membahas mengenai saran bagi peneliti agar proses pengembangan menjadi lebih baik.

