

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi saat ini merupakan sebuah fenomena yang menarik perhatian dari berbagai kalangan. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi tersebut, menyebabkan masyarakat dunia mengenal suatu teknologi yang dinamakan Internet. Internet merupakan singkatan atau kependekan dari international network, yang didefinisikan sebagai suatu jaringan komputer yang sangat besar, dimana jaringan komputer tersebut terdiri dari beberapa jaringan – jaringan kecil yang saling terhubung satu sama lain. Siapa saja dapat bergabung ke internet, dengan menggunakan jaringan ini semua organisasi dapat melakukan pertukaran informasi. Salah satu aspek yang ditunjang teknologi internet adalah dunia bisnis (Oetomo, 2002).

Di zaman modern ini, banyak kita temukan website yang digunakan untuk berbagai keperluan. Ada website yang digunakan sebagai media pembelajaran atau kita biasa menyebutnya sebagai e-learning. Ada juga website yang digunakan sebagai sarana jual beli yang juga biasa kita sebut sebagai e-commerce.

Angka mobilitas manusia yang tinggi menuntut dunia bisnis khususnya dunia perdagangan memenuhi kebutuhan akan barang dan jasa secara cepat sesuai permintaan konsumen. Oleh karena itu, e-commerce hadir untuk memenuhi kebutuhan tersebut. E-commerce adalah singkatan dari Electronic Commerce atau bisa diartikan perdagangan elektronik. Menurut Jony Wong (2010 : 33) pengertian dari electronic commerce adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik. Seperti radio, televisi dan jaringan komputer atau internet. E-commerce menjadi media penghubung antara penyediaan jasa atau barang

dengan pembeli/konsumen. Adanya e-commerce yang tepat dan akurat dapat mengurangi terjadinya kesalahan yang tidak diinginkan, sehingga dapat meningkatkan penjualan suatu produk barang atau jasa. Dengan e-commerce, setiap orang memiliki kesempatan untuk berhasil dalam bersaing di dunia bisnis.

Banyak contoh-contoh e-commerce raksasa yang sudah merajai dunia internet seperti Amazon, Alibaba, Tokopedia, Shopee, dan masih banyak lainnya. Kepopuleran mereka sudah tidak diragukan lagi, mengingat e-commerce sangat dibutuhkan karena praktis, sebab pembeli tidak harus pergi ke toko untuk membeli barang yang dibutuhkan, cukup dengan membuka aplikasi atau website e-commerce dan langsung bisa memilih barang yang akan dibeli. Dan juga e-commerce dibutuhkan untuk transaksi yang berjarak cukup jauh.

Menurut data yang diberikan oleh Statista, Statista memproyeksikan total pendapatan yang berasal dari pasar e-commerce Indonesia sepanjang 2019 mencapai US\$ 18,8 miliar, tumbuh hingga 56% dari periode sebelumnya yang sebesar US\$ 12 miliar. Adapun segmen pasar yang diproyeksikan mengalami pertumbuhan tertinggi terdapat di pasar mainan, hobi, dan swakriya sebesar 66,93% dari US\$ 1,9 miliar pada 2018 menjadi US\$ 3,2 miliar pada 2019. Pertumbuhan tertinggi kedua terdapat di pasar makanan dan produk perawatan pribadi sebesar 60,37% menjadi US\$ 3,2 miliar dari 2018 yang sebesar US\$ 2 miliar. Pasar fesyen mencatatkan pertumbuhan terendah kedua tetapi segmen ini memiliki nilai pendapatan terbesar dibandingkan pasar e-commerce lainnya. Proyeksi pendapatan pasar fesyen sebesar US\$ 4,8 miliar. Pendapatan terbesar selanjutnya terdapat di pasar elektronik dan media sebesar US\$ 4,7 miliar, serta mainan, hobi, dan swakriya sebesar US\$ 3,2 miliar.

Pusat Unggulan Ipteks Perguruan Tinggi atau disingkat PUI-PT DLI (Disruptive Learning Inovation) Universitas Negeri Malang adalah sebuah Lembaga dibawah LP3 (Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Pembelajaran) di Universitas Negeri Malang yang mengembangkan inovasi

di bidang pembelajaran cerdas dengan fokus penelitian transformasi digital pada ekosistem pendidikan, baik di kampus, sekolah, maupun masyarakat guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Pengembangan riset unggulan DLI dengan pilar-pilar teknologi disruptif, melalui media dan aplikasi pembelajaran berbasis Artificial Intelligence yang diterapkan pada sistem smart learning, telah dimanfaatkan secara luas oleh masyarakat dalam memperoleh kemudahan akses pendidikan secara digital.

Penemuan dan implementasi produk hasil riset DLI secara global diharapkan dapat mendukung kegiatan pembelajaran inovatif dan unggul secara berkelanjutan.

Saat ini PUI-PT DLI Universitas Negeri Malang mempunyai beberapa produk digital. Maksud dari produk digital disini adalah buku-buku digital ataupun jurnal yang sudah siap jual dan masih berencana membuat beberapa produk digital yang lain. Dan untuk kedepannya kemungkinan banyak produk yang memungkinkan untuk dijual. Tetapi PUI-PT DLI Universitas Negeri Malang masih belum mempunyai wadah yang digunakan untuk menjual produk digitalnya. Oleh sebab itu untuk mengatasi hal tersebut, akan dibuatnya sebuah toko online / Online Shop yang mewadahi produk-produk dari PUI-PT DLI Universitas Negeri Malang bisa terjual dan juga sebagai media promosi untuk kedepannya.

Dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan bisa meningkatkan pendapatan dengan menjual berbagai produk yang ditawarkan oleh PUI-PT DLI kepada pembeli. Karena dengan menggunakan aplikasi ini, jangkauan pemasaran produk menjadi lebih luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar Belakang, maka rumusan masalah adalah bagaimana membuat media penjualan produk digital berbasis E-commerce di PUI-PT DLI Universitas Negeri Malang? Dan bagaimana sistem pembayaran yang

dilakukan di aplikasi E-Commerce PUI-PT DLI Universitas Negeri Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan terbentuknya Aplikasi ini, bisa digunakan sebagai media untuk menjual produk-produk digital dari PUI-PT DLI Universitas Negeri Malang dan juga sebagai media promosi agar lebih dikenal di kalangan mahasiswa Universitas Negeri Malang dan juga masyarakat umum. Dan juga sistem pembayaran yang digunakan adalah dengan menggunakan metode transfer bank, sehingga akan sangat memudahkan untuk proses transaksi.

1.4 Batasan Masalah

Agar masalah ini tidak meluas dan menyimpang dari permasalahan yang penulis angkat dan hanya fokus pada ruang lingkup permasalahan, maka perlu Batasan masalah sebagai berikut :

- a. E-commerce yang dibuat masih sebatas penjualan produk digital PUI-PT DLI Universitas Negeri Malang.
- b. E-commerce yang dibuat belum membahas tentang keamanan.
- c. Pembayaran transaksi dilakukan secara manual yaitu ditransfer ke nomor rekening yang telah ditentukan.
- d. Verifikasi Pembayaran dilakukan oleh admin secara manual.

1.5 Kontribusi Penelitian

Kontribusi implementasi dari pembuatan aplikasi ini antara lain:

- a. Untuk menghasilkan sebuah aplikasi berbasis website yang digunakan untuk menjual produk-produk digital PUI-PT DLI Universitas Negeri Malang.
- b. Membantu meningkatkan angka penjualan di PUI-PT Universitas Negeri Malang.