

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dan pertumbuhan teknologi di Indonesia telah merambah ke segala sisi kehidupan manusia. Melalui perkembangan dan kemajuan teknologi, para inovator berinisiatif untuk membuka berbagai peluang baru, salah satunya adalah dengan masuknya *e-commerce* ke dalam kehidupan saat ini. Menurut Baum dalam (Purbo, 2001), *e-commerce* merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik. Transaksi *e-commerce* juga dapat dilakukan melalui online *marketplace* atau *e-marketplace*, yang merupakan wadah komunitas bisnis interaktif secara elektronik yang menyediakan pasar dimana perusahaan dapat ambil andil dalam B2B *e-commerce* dan atau kegiatan *e-business* lain (Brunn, dkk., 2002).

Melalui *e-commerce*, individu dapat berbelanja dengan aman dan mudah. Adanya aplikasi *e-commerce* ini memberikan beberapa keuntungan yang didapatkan. Salah satunya adalah kemudahan dalam berbelanja, cukup dengan mengkoneksikan *gadget* dengan internet, kemudian membuka aplikasi *e-commerce*, lalu memilih barang yang diinginkan dan membayarnya dengan cara *transfer*. Hal tersebut dapat dilakukan hanya dalam hitungan menit. Konsumen dapat membandingkan harga yang paling murah dari satu penjual dengan penjual lain. Selain itu, konsumen saat berbelanja online, memiliki *privasi* dalam memilih barang yang ingin dibeli, tidak ada gangguan dari orang lain atau pun pegawai toko yang sering mengikuti ketika berbelanja di toko secara langsung.

Aeraskincare adalah tempat yang menjual produk *skincare share in jar* maupun *full size* merk *local* maupun luar negeri. Aeraskincare beralamat di Jl Karya Timur Glintung IV Gang 4B No. 16, Blimbing, Kota Malang. Produk yang ditawarkan Aeraskincare ada berbagai macam salah satunya produk *local* yang sedang banyak digemari kalangan anak muda. Sudah hampir 3 tahun Aeraskincare menjual produk *skincarenya* di *marketplace*. Meskipun terbilang cukup lama Aeraskincare menjual produknya di *marketplace* masih ada beberapa masalah dalam menjual produknya. Salah satu masalahnya berasal dari pihak *marketplace* yang sering menghapus beberapa produk *starsellernya* tanpa menjelaskan penyebab dihapusnya produk tersebut. Penghapusan beberapa produk tersebut menyebabkan data penjualan Aeraskincare mengalami penurunan. Karena kebanyakan konsumen lebih percaya dengan toko online yang sudah terdapat tulisan *starseller* karena terjamin mutu dan keaslian produknya. Selain itu masih kurangnya promosi pada Aeraskincare dan juga Aeraskincare belum mempunyai website sendiri sehingga mengakibatkan banyak kalangan masyarakat yang masih belum tahu Aeraskincare. Pada Aeraskincare ini media promosinya masih kurang efektif karena media yang digunakan seperti omongan dari orang ke orang dan juga promosi di *social* media dengan jumlah pengikut yang masih sedikit mengakibatkan masih kurang dikenalnya Aeraskincare ini. Dalam penyampaian informasi produk juga masih kurang terperinci tentang manfaat yang terdapat pada macam-macam produk yang dijualnya. Serta dalam pencatatan data penjualan Aeraskincare masih menggunakan cara yang manual sehingga sering terjadi kesalahan dalam pencatatanya.

Berdasarkan masalah dan kendala yang telah diuraikan tersebut, Aeraskincare saat ini membutuhkan suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk media penjualan serta

media promosi, yang bertujuan agar konsumen menjadi lebih tahu Aeeraskincare dan kualitas produk yang dijualnya.

Seperti yang telah diuraikan dilatar belakang tersebut, maka dari itu peneliti membangun suatu program aplikasi yang berjudul “**Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Website di Aeeraskincare Malang**”. Aplikasi tersebut di rancang berbasis website guna membantu dalam promosi dan juga sistem penjualan yang ada pada Aeeraskincare.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membuat aplikasi *e-commerce* berbasis website yang dapat membantu Aeeraskincare dalam menyampaikan informasi kepada konsumen.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah para konsumen dalam mendapatkan informasi maupun dalam membeli produk.
2. Membantu Aeeraskincare dalam mempromosikan dan menjual produk ke konsumen.
3. Mempermudah dalam pengolahan data penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang di bahas pada “**Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Website di Aeeraskincare Malang**” ini memberikan batasan-batasan diantaranya :

- a. Aplikasi yang dibangun ialah aplikasi *e-commerce* berbasis website.
- b. Aplikasi berisi tentang informasi penjualan produk di Aeeraskincare beserta foto dan juga manfaat yang terkandung dalam produk tersebut.

- c. Data-data yang terkait dengan pembuatan aplikasi adalah data pesanan, data barang, data konsumen.

1.5 Kontribusi Penelitian

Kontribusi dari aplikasi *e-commerce skincare* ini adalah:

1. Mempercepat proses penjualan.
2. Mempermudah proses pembayaran pada konsumen.
3. Mempermudah admin merekap data penjualan.