

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.

Perkembangan zaman yang semakin pesat tak terlepas dari teknologi informasi dan komunikasi. pesatnya kemajuan di bidang teknologi salah satunya adalah penggunaan *e-commerce*. Khususnya bagi para pelaku bisnis industri dan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM). *Website e-commerce* merupakan saluran online yang terhubung melalui komputer yang digunakan oleh pebisnis untuk menjalankan aktivitas bisnis mereka dan mendapatkan informasi dengan bantuan komputer yang mereka gunakan saat dalam proses bisnis[1].

Pebisnis atau pelaku bisnis dalam kedai kopi tonga menginginkan produk yang dijual di *e-commerce* memiliki nilai tambah tersebut harus bernilai lebih baik dari pesaing yang ada. *e-commerce* juga memberikan keuntungan bagi pelaku transaksi baik penjual maupun pembeli seperti efisien produsen yang memiliki potensi untuk mendapatkan informasi mengenai harga produk yang ditawarkan secara pasar global dan keuntungan pembeli mendapatkan harga yang murah dari perbandingan berbagai toko di *e-commerce* [1]).

Kemunculan *e-commerce* memberikan dampak yang positif bagi banyak orang, baik yang menjadi konsumen atau pembeli, tetapi juga bagi produsen dan pelaku bisnis. Sebelumnya jual beli hanya dapat dilakukan langsung dalam satu tempat, kini transaksi dapat dilakukan dengan praktis dan mudah secara online tanpa batasan tempat dan waktu serta dapat dilakukan dimana saja.

Kemudahan dan keuntungan dari transaksi di *e-commerce* menjadikan hal ini sebagai keunggulan dari kegiatan jual beli melalui laman internet. Keunggulan lain yang dirasakan masyarakat ketika bertransaksi di *e-commerce* yaitu pembayaran yang dapat dilakukan dengan sistem cashless atau non tunai serta sistem pembayaran *Cash on Delivery* (COD) hal ini menjadi keunggulan dan pertimbangan matang pembeli untuk melakukan transaksi dengan kemudahan pembayaran yang ditawarkan. *e-commerce* adalah suatu konsep yang dijelaskan sebagai proses jual beli atau transaksi barang atau jasa pada World Wide Web pada internet melalui jaringan informasi .

Kedai kopi tonga, kedai kopi yang masih menggunakan proses pengelolaan promosi secara manual yang memerlukan banyak waktu dan tenaga. Para pemilik atau staf kedai kopi tonga harus menghabiskan waktu untuk mendesain, mencetak, dan mendistribusikan materi promosi secara fisik. Hal ini dapat mengurangi efisiensi operasional dan mengganggu fokus pada aspek lain dari bisnis. Maka pembuatan Aplikasi pemrograman akan membantu proses pembuatan situs web *e-commerce* Kedai Kopi Tonga, yang dimana juga akan memungkinkan perusahaan untuk menyampaikan lebih banyak informasi tentang produk perusahaan kepada masyarakat.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis bermaksud membuat sistem informasi yang stabil dan terkomputerisasi sepenuhnya, maka penulis berinisiatif mengambil judul **“APLIKASI E-COMMERCE DALAM MENINGKATKAN PROMOSI KOPI TONGA BERBASIS WEB”**.

1.2. Rumusan Masalah.

Dari latar belakang yang penulis jelaskan diatas,maka penulis dapat membuat suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang aplikasi *e-commerce* untuk promosi Kopi Tonga?
2. Bagaimana membuat sistem informasi *e-commerce* UMKM di Kopi Tonga berbasis web?

1.3. Ruang Lingkup masalah

Ruang lingkup masalah adalah upaya membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas atau lebar sehingga peneliti lebih bisa fokus untuk dilakukan,maka penulis membuat suatu batasan masalah,yaitu:

1. **Membahas Aplikasi *E-commerce* yang berbasis web untuk Kopi Tonga**
2. Fokus pada pembuatan aplikasi *e-commerce* berbasis web yang ditujukan khusus untuk Kopi Tonga.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun yang menjadi tujuan dari penulis sebagai berikut:

- a) Untuk membuat aplikasi *e-commerce* di kopi tonga
- b) Untuk membuat perancangan sistem berbasis web
- c) Untuk meningkatkan jangkauan promosi Kopi Tonga.
- d) Untuk mempermudah pelanggan dalam mengakses informasi tentang produk, promosi, dan layanan yang ditawarkan oleh Kopi Tonga.

1.4.2. Manfaat

Adapun manfaat yang ingin penulis peroleh dalam melaksanakan penelitian adalah sebagai berikut;

A. Bagi Penulis

Dapat memberikan pemahaman, tambahan pengetahuan dan wawasan mahasiswa tentang pembuatan aplikasi *e-commerce* dalam meningkatkan promosi kedai kopi tonga berbasis web.

B. Bagi Kedai Kopi Tonga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk membuat aplikasi yang dapat meningkatkan kepuasan pelanggan kedai kopi tonga, Dengan program perancangan aplikasi *e-commerce* dalam meningkatkan promosi kedai kopi tonga berbasis web.

C. Bagi Pelanggan

Untuk mempermudah pelanggan dalam memesan makanan dan minuman, Dengan aplikasi *e-commerce* pelanggan bisa memesan dari rumah.

1.5. Metodologi Penelitian

Dalam metodologi penelitian dibutuhkan sebuah informasi dan data agar dapat mencapai tujuan Laporan Tugas Akhir yang maksimal. Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Adapun prosedur yang digunakan yaitu:

1. Kepustakaan

Melakukan pengumpulan data dengan membaca jurnal, media online dan skripsi atau aplikasi e-commerce dalam meningkatkan promosi kopi tonga berbasis web.

2. Observasi

Penulis mengumpulkan informasi dari pengamatan langsung terhadap kegiatan kopi tonga yang berhubungan dengan masalah promosi. Hasil pengamatan tersebut langsung dicatat oleh penulis dan dari kegiatan observasi didapat sebuah proses dalam kegiatan Kopi Tonga.

3. Wawancara

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, Penulis melakukan wawancara langsung kepada pemilik Kedai Kopi Tonga untuk mendapatkan informasi secara lengkap maka penulis melakukan metode tanya jawab mengenai semua kegiatan yang berhubungan dengan promosi atau pemasaran di Kopi Tonga.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan langkah-langkah dalam penyusunan laporan tugas akhir, adapun sistematika yang digunakan penulis dalam penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup masalah, manfaat dan tujuan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN UMUM

Pada bab ini berisikan sejarah singkat perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi, tugas wewenang dan tanggung jawab, logo dan makna logo, serta denah lokasi.

BAB III LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori-teori pendukung yang disesuaikan dengan topik tugas akhir yaitu Perancangan sistem informasi aplikasi e-commerce, alat bantu dan perancangan sistem informasi tersebut.

BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan sistem yang akan diusulkan, perancangan model sistem yang diusulkan, tampilan dan kode program aplikasi yang dibuat, serta menjelaskan kelemahan dan kelebihan sistem yang diusulkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran untuk melengkapi dan menyempurnakan susunan Tugas Akhir.

DAFTAR PUSTAKA

