

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan internet telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang perdagangan. Salah satu dampak nyata dari perkembangan ini adalah munculnya *e-commerce* atau perdagangan elektronik yang memungkinkan penjual dan pembeli melakukan transaksi melalui *platform* digital tanpa harus bertatap muka secara langsung. Urgensi penerapan sistem *e-commerce* muncul karena pola belanja masyarakat kini semakin bergeser ke ranah digital, dimana konsumen menginginkan proses transaksi yang lebih cepat, mudah, dan *fleksibel* tanpa terbatas oleh waktu maupun lokasi. Tanpa adanya sistem yang memadai pelaku usaha akan sulit bersaing dalam memenuhi tuntutan konsumen yang mengutamakan efisiensi dan kenyamanan. Fenomena ini semakin pesat seiring dengan kemudahan akses internet dan meningkatnya penggunaan perangkat *mobile* diberbagai daerah. Berdasarkan data dari Asosiasi *E-Commerce* Indonesia (idea), sektor *e-commerce* di Indonesia terus menunjukkan pertumbuhan yang signifikan setiap tahun, baik dari segi jumlah pengguna maupun volume transaksi. Kondisi ini membuka peluang yang luas bagi pelaku usaha diberbagai bidang untuk memasarkan produk secara lebih efektif [1].

Sektor *e-commerce* di Indonesia sendiri mengalami pertumbuhan signifikan baik dari sisi jumlah pengguna maupun volume transaksi. Hal ini diperkuat oleh penelitian Halimatus Sa'diyah yang menunjukkan bahwa *e-commerce* berperan penting dalam mengembangkan UMKM di Indonesia dengan memberikan akses pasar yang lebih luas, efisien biaya operasional, serta peningkatan daya saing. Temuan ini membuktikan bahwa pemanfaatan *e-commerce* dapat menjadi solusi strategis bagi Toko Total *Football* dalam menghadapi keterbatasan sistem penjualan konvensional dan memberikan pengalaman belanja yang lebih modern kepada pengguna [2].

Meskipun peluang pasarnya menjanjikan Toko Total *Football* masih menghadapi beberapa kendala dalam menjalankan penjualannya secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi langsung dan wawancara dengan pemilik toko banyak calon pembeli merasa kesulitan memperoleh informasi produk secara lengkap, seperti detail ukuran, warna, atau bahan yang digunakan. Selain itu, metode penjualan yang masih mengandalkan toko fisik dan media sosial belum cukup menjangkau pasar yang lebih luas. proses penjualan konvensional ini juga memerlukan waktu dan tenaga lebih karena seluruh aktivitas, mulai dari pencatatan pesanan, transaksi, penentuan harga, pengaturan stok, hingga pengiriman barang, masih dilakukan secara manual. Sistem ini rawan terjadi kesalahan pencatatan yang dapat menimbulkan kekeliruan dalam pengelolaan stok, keterlambatan pengiriman, atau informasi pesanan yang tidak akurat, sehingga pada akhirnya menurunkan kepuasan pelanggan [3].

Berdasarkan perkembangan tersebut, salah satu bisnis yang memiliki peluang besar untuk memanfaatkan tren digital adalah Toko Total *Football* yang bergerak dibidang penjualan baju jersey. Industri pakaian olahraga, khususnya jersey, sangat terbantu dengan adanya sistem *e-commerce* karena mampu memperluas jangkauan pasar tanpa batasan waktu dan lokasi. *E-commerce* juga memberikan kemudahan bagi konsumen dalam mengakses informasi produk, membandingkan harga, serta melakukan transaksi secara cepat dan praktis melalui perangkat digital [4].

Bagi Toko Total *Football*, penerapan *e-commerce* tidak hanya mempermudah proses penjualan, tetapi juga memberikan manfaat strategis, seperti meningkatkan efisiensi operasional melalui pengelolaan stok yang lebih terstruktur, mengurangi kesalahan pencatatan transaksi, memudahkan promosi secara digital, serta memperluas target pasar hingga ke luar daerah yang sebelumnya sulit dijangkau dengan metode konvensional. Selain itu, *e-commerce* dapat membantu toko merespons tren dan permintaan pasar secara lebih cepat, sehingga berpotensi meningkatkan volume penjualan, khususnya pada periode musim kompetisi sepak bola atau event olahraga besar [5].

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan solusi yang dapat membantu Toko Total *Football* meningkatkan efisiensi operasional sekaligus memberikan kemudahan bagi pelanggan. Penerapan sistem *e-commerce* dinilai dapat memperluas jangkauan pasar, mempermudah proses transaksi, dan mendukung

pengelolaan penjualan yang lebih rapi. Namun demikian, kebanyakan *sistem* yang ada masih berfokus pada produk umum atau usaha ritel berskala besar. Oleh karena itu, Pengembangan aplikasi *e-commerce* yang dibuat khusus untuk penjualan baju *jersey* dinilai penting, karena produk ini memiliki karakteristik tersendiri, seperti variasi ukuran, kebutuhan informasi yang detail dan manajemen stok yang dinamis [6].

Sebagai jawaban atas permasalahan tersebut, Toko Total *Football* akan membangun aplikasi *e-commerce* berbasis *web* yang dilengkapi berbagai fitur utama, seperti katalog produk interaktif, keranjang belanja, manajemen stok barang, pelacakan status pesanan, laporan penjualan otomatis, serta sistem *payment gateway*. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan meminimalkan risiko kesalahan pengelolaan stok, serta memberikan pengalaman berbelanja yang lebih mudah dan nyaman bagi pelanggan. Langkah ini diharapkan dapat membantu Toko Total *Football* meningkatkan penjualan dan tetap bersaing di era digital yang terus berkembang [7].

1.2 Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Aplikasi yang dikembangkan hanya mencakup *fitur* utama seperti katalog produk, keranjang belanja, sistem pemesanan, manajemen stok, pembayaran sederhana, dan pelacakan status pesanan.
2. Penelitian hanya berfokus pada perancangan dan pembangunan aplikasi *e-commerce*.
3. *Website e-commerce* ini dibuat hanya untuk perangkat *android* dan *desktop*.

1.3 Tujuan Penelitian

Merancang dan membangun sebuah aplikasi penjualan baju *jersey* berbasis *web* pada Toko Total *Football* dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP Native* dan *database MySQL*. Aplikasi ini dikembangkan untuk mendukung pengelolaan penjualan yang selama ini masih dilakukan secara manual agar dapat beralih ke sistem digital.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain:

1. Mempermudah proses penjualan secara online melalui sistem berbasis *web*.
2. Meminimalkan risiko kesalahan pencatatan sehingga mendukung operasional yang lebih rapi dan akurat.
3. Memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembayaran secara praktis melalui internet.

1.5 Tinjauan Pustaka

Penelitian berjudul “Rancang bangun e-commerce dan otomatisasi promo di facebook pada toko jersey bola outlet kudas “. Dimana *Outlet* ini dalam kegiatan pemasaran dan penjualannya masih menggunakan media promosi yang tergolong sederhana, yaitu melalui media sosial *Facebook* dan *Blackberry Messenger*. Cara tersebut dinilai belum optimal untuk mendukung pemasaran produk secara maksimal. Dari segi efektivitas, media yang digunakan juga belum sepenuhnya mampu melayani permintaan konsumen yang terus meningkat setiap tahun, seiring dengan berkembangnya sepak bola sebagai tren olahraga di kalangan anak muda. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media promosi yang lebih modern dan terintegrasi agar dapat menjangkau pasar yang lebih luas dan mendukung peningkatan penjualan [8].

Penelitian berjudul “ Rancang bangun aplikasi pemesanan desain *jersey* berbasis *android* dengan menggunakan teknologi *firebase* (Studi Kasus: Konveksi *Minister*)”. Konveksi *Minister Product* sebagai studi kasus sebelumnya masih menerapkan sistem desain dan transaksi secara konvensional, sehingga proses pemesanan dan pengolahan desain belum optimal. Penggunaan teknologi Android dipilih karena memberikan kemudahan akses dan fleksibilitas kepada pengguna dalam melakukan pemesanan secara digital melalui perangkat mobile. Aplikasi ini dirancang untuk mendukung aktivitas jual beli digital, memfasilitasi pengguna dalam mendesain *jersey* sendiri atau memilih dari katalog, serta mengelola data pesanan, transaksi, dan laporan penjualan secara terintegrasi. Dengan adanya

aplikasi ini, diharapkan proses bisnis konveksi dapat berjalan lebih efisien, *modern*, dan mampu meningkatkan produktivitas penjualan [9].

Penelitian berjudul “ Sistem informasi penjualan *jersey* berbasis *web* dengan menggunakan *agile software development*” Menguraikan pentingnya penerapan sistem informasi penjualan berbasis *web* untuk mendukung proses pemasaran dan penjualan produk *jersey* secara lebih luas. Toko *Jersey* Jakarta yang dijadikan studi kasus sebelumnya hanya melakukan penjualan secara konvensional dengan pertemuan langsung antara pembeli dan penjual, sehingga jangkauan pasar terbatas dan pelayanan menjadi kurang efisien. Dengan pengembangan *website* penjualan, penyebaran informasi produk dapat dilakukan secara digital kepada pelanggan di dalam dan luar kota tanpa harus datang langsung ke toko [10].

Penelitian berjudul “ Sistem informasi penjualan baju berbasis *web* pada toko *shop* jakarta”. Toko *More Shop* Jakarta yang sebelumnya masih melayani pemesanan melalui telepon atau kunjungan langsung ke toko. Cara tersebut sering menimbulkan kesalahan informasi dan menghambat kelancaran transaksi. Dengan adanya penerapan sistem penjualan berbasis *web* atau *e-commerce*, penjualan dapat dilakukan secara *online* sehingga pelanggan dapat bertransaksi tanpa harus datang ke toko. Sistem ini mempermudah konsumen untuk mengakses informasi stok barang terbaru dan mempermudah pemilik toko dalam memperbarui data stok serta laporan penjualan. Hasil dari pengembangan ini diharapkan mampu memperluas jangkauan pemasaran toko, meningkatkan pelayanan, serta meminimalisir kesalahan dalam transaksi penjualan [11].

Penelitian berjudul “ pada Toko *Jersey* RH yang bergerak di bidang penjualan baju *jersey* bola. Permasalahan utama yang dihadapi adalah kesulitan memasarkan produk, melakukan transaksi, serta pengelolaan data penjualan yang masih dilakukan secara manual dengan pencatatan buku tulis. Pengembangan sistem dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut agar proses penjualan menjadi lebih cepat, terstruktur, dan dapat menjangkau konsumen lebih luas tanpa batasan waktu maupun jarak. Dengan adanya aplikasi ini, penjual dan pembeli dapat bertransaksi secara *online*, mendata produk, transaksi, dan keuangan secara otomatis, sehingga

diharapkan mampu meningkatkan efisiensi penjualan dan memperluas jangkauan pasar Toko *Jersey RH* [12].

Penelitian sebelumnya masih berfokus pada pengembangan aplikasi *e-commerce* berbasis *Android* atau *website* sederhana yang hanya menyediakan *fitur* katalog dan transaksi dasar tanpa adanya *integrasi* layanan pihak ketiga. Keterbatasan tersebut menyebabkan proses pembayaran, perhitungan ongkos kirim, serta notifikasi pelanggan belum berjalan secara otomatis dan terpusat. Hal ini menjadi gap yang perlu diatasi agar *sistem e-commerce* dapat lebih efisien dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Penelitian ini berkontribusi dengan merancang dan membangun *sistem e-commerce* berbasis *web* untuk Toko Total Football yang telah terintegrasi dengan *payment gateway* *Midtrans*, API *RajaOngkir*, serta layanan *email* otomatis. Integrasi ini memberikan nilai tambah berupa kemudahan pembayaran *online*, perhitungan ongkir *real-time*, dan pengiriman notifikasi transaksi kepada pelanggan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas manajemen toko, mempermudah transaksi, serta menghadirkan solusi *e-commerce* yang lebih modern dan terintegrasi dibandingkan penelitian terdahulu.

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti dan Tahun	Hasil	Pembeda
1	Rancang bangun <i>E-commerce</i> dan otomatis promo di <i>Facebook</i> pada Toko <i>Jersey Bola Outlet</i> Kudus.	Widodo, Andi & Muji Sukur (2019)	Membuat sistem <i>e-commerce</i> sederhana dan otomatisasi promo di <i>Facebook</i> & <i>BBM</i> untuk mendukung promosi penjualan baju <i>jersey</i> .	Penelitian hanya fokus otomatisasi promosi <i>Facebook</i> , sedangkan <i>website</i> yang dibuatkan untuk Toko Total <i>Football</i> mengintegrasikan katalog produk,

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti dan Tahun	Hasil	Pembeda
				keranjang belanja, sistem <i>checkout online</i> , <i>payment gateway Midtrans</i> , pelacakan pesanan dan laporan penjualan otomatis.
2	Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan <i>Desain Jersey Berbasis Android Dengan Teknologi Firebase(Konveksi Minister)</i>	Setiaji, Ari (2020)	Membuat aplikasi android yang memungkinkan customer mendesain <i>jersey</i> sendiri dan melakukan pemesanan digital dengan <i>database Firebase</i> .	Penelitian berbasis <i>Android & Desain custom jersey</i> berfokus menitikberatkan pada pengalaman pengguna dalam melakukan personalisasi produk melalui perangkat <i>mobile</i> , sedangkan <i>web Toko Total Football</i> berbasis <i>web</i> penjualan <i>jersey</i> , manajemen stok, transaksi <i>online</i> , laporan penjualan terintegrasi

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti dan Tahun	Hasil	Pembeda
3	Sistem Informasi Penjualan <i>Jersey</i> Berbasis Web Dengan <i>Agile Software Developmen</i>	Aji Achmad Maezar Bayu, Rizki Aulianti & Baginda Oloan Lubis (2021)	<i>Website</i> penjualan <i>jersey</i> untuk memperluas pemasaran digital dengan metode <i>Agile</i>	Sama-sama web, tetapi Toko Total <i>Football</i> lebih lengkap dengan <i>fitur payment gateway Midtrans, API Raja Ongkir</i> , pelacakan status pesanan, laporan penjualan terfilter, multi peran <i>user (admin/customer)</i>
4	Sistem Informasi Penjualan Baju Berbasis Web Pada Toko <i>Shop</i> Jakarta	Audi NicoRizki & Nandang Iriadi (2022)	Sistem penjualan <i>online</i> agar pesanan tidak hanya melalui telepon/kunjungan, mempermudah <i>update</i> stok & laporan	Website Toko Total <i>Football</i> lebih <i>moderen</i> dengan <i>checkout online, Midtrans, Raja Ongkir, fitur review</i> produk dan laporan penjualan otomatis
5	Aplikasi <i>E-Commerce</i> Berbasis Android pada Toko <i>Jersey</i> RH	Sofia, Detin Refi Nsbillah Royadi & Ricki Septiawan (2023)	Aplikasi android penjualan <i>jersey</i> RH secara <i>online</i> agar promosi & transaksi lebih mudah	Penelitian aplikasi <i>E-Commerce Android-based</i> , berfokus pada kemudahan akses pengguna dalam melakukan

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti dan Tahun	Hasil	Pembeda
				pemesanan produk secara praktis melalui aplikasi <i>Android</i> sedangkan Toko Total <i>Football</i> dengan dashboard admin, multi <i>user</i> , manajemen transaksi <i>end-to-end</i> , integrasi <i>payment gateway & API</i> pengiriman

1.7 Alat Penelitian

Penelitian ini menggunakan berbagai peralatan utama dan peralatan pendukung saat melakukan perancangan sistem. Peralatan yang digunakan ketika merancang dan membangun sistem adalah :

1. Perangkat Keras

- A. Laptop

- B. SSD 256 GB

- C. Intel Core i3

2. Perangkat Lunak

Tabel 1. 2 Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Fungsi
1	Windows 10	Sistem Operasi
2	Visual Studio Code	Tools yang digunakan untuk melakukan text

3	PHP	Blok kode yang menjalankan tugas tertentu
4	MySQL	Database Server
5	XAMPP	Untuk menjalankan aplikasi di localhost
6	Figma	Desain Elemen Aplikasi

1.8 Data Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini, pengumpulan data menjadi tahap yang sangat penting guna memperoleh informasi yang valid dan relevan sebagai dasar dalam perancangan aplikasi *e-commerce* penjualan baju *jersey* berbasis *website*. Data yang diperoleh digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna, kondisi sistem eksisting, serta mendukung proses pengembangan aplikasi agar sesuai dengan tujuan penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui dua jenis sumber, yaitu data primer dan data sekunder.

1.8.1 Data Primer

Data primer dalam penelitian ini diperoleh secara langsung melalui observasi dan wawancara dengan pihak Toko Total *Football* yang berlokasi di Kabupaten Brebes, serta melalui penyebaran kuesioner kepada calon pengguna aplikasi. Data ini mencakup informasi mengenai proses penjualan *jersey* yang selama ini masih dilakukan secara manual, kendala yang dihadapi dalam pengelolaan stok, transaksi, serta pelayanan pelanggan.

Selain itu, hasil observasi dan wawancara juga digunakan untuk menggali kebutuhan pengguna (*user requirement*). Dari data tersebut diperoleh bahwa pengguna membutuhkan fitur pemesanan online yang mudah digunakan, pencarian produk yang cepat dengan katalog *jersey* lengkap, integrasi dengan berbagai metode pembayaran (*transfer bank* maupun *e-wallet*), serta fasilitas pelacakan pesanan. Pengguna juga menginginkan tampilan antarmuka yang sederhana, *responsif*, dan *mobile friendly*. Beberapa responden menyatakan kebutuhan terhadap *fitur* pemesanan khusus (*custom jersey*), sedangkan hampir seluruh responden menekankan pentingnya proses transaksi yang cepat, efisien, dan disertai

konfirmasi otomatis setelah pembayaran. Pengumpulan data primer dilakukan mulai bulan Januari hingga April 2025.

1) Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pemilik Toko Total *Football* di Kabupaten Brebes.

Tabel 1. 3 Hasil Wawancara

Pertanyaan	Narasumber
Bagaimana proses penjualan yang berjalan saat ini?	Penjualan masih dilakukan secara langsung ditoko fisik dan Sebagian melalui media sosial
Apa kendala tersebar dalam penjualan manual?	Stok sering tidak sesuai antara catatan dan kondisi dirak. Kesalahan pencatatan menyebabkan keterlambatan pelayanan
Apa kendala tersebar dalam pengelolaan stok <i>jersey</i> ?	Stok sering tidak sesuai karena catatan masih menggunakan buku.
Bagaimana <i>system</i> pencatatan transaksi yang dilakukan saat ini?	Semua transaksi masih dicatat manual di buku tulis tanpa <i>system</i> digital
Apa kendala yang muncul dalam proses pembayaran?	Konfirmasi pembayaran sering terlambat terutama jika terlambat membayar melalui <i>transfer</i> bank.
Fitur apa yang paling diharapkan jika toko memiliki aplikasi <i>e-commerce</i> ?	Fitur katalog produk, detail ukuran, keranjang belanja, pembayaran digital.
Apa harapan jangka Panjang anda dengan adanya <i>system e-commerce</i> ?	Diharapkan penjualan semakin meningkat, pelanggan lebih puas, serta toko dapat berkembang menjadi lebih profesional dan kompetitif.

2) Hasil Observasi

Observasi dilakukan langsung di Toko Total *Football* pada bulan Februari – Maret 2025. Hasil Observasi:

- Produk utama: *jersey*, sepatu futsal, bola, dan aksesoris.
- Tata letak toko sederhana, produk ditumpuk di rak tanpa kategori yang jelas.
- Pencatatan stok hanya menggunakan buku tulis, sehingga sering terjadi selisih stok.
- Transaksi mayoritas dilakukan secara tunai, belum ada sistem kasir digital.
- Promosi hanya melalui *Instagram* dan *WhatsApp*, belum tersedia *website* resmi.

3) Kesimpulan Hasil Data

Dari hasil wawancara dan observasi, diperoleh kebutuhan utama pengguna dan pemilik toko sebagai berikut:

1. *Website* dengan *fitur* pemesanan *online*.
2. Katalog produk lengkap dengan pencarian cepat.
3. Integrasi pembayaran digital (*transfer bank & e-wallet*).
4. Antarmuka sederhana, *responsif*, dan *mobile friendly*.

Tabel 1. 4 Data Primer Data Produk Toko Total Football

No	Kode Produk	Nama Produk	Kategori	Harga	Stok
1	PRD001	Sepatu <i>ortuseight</i>	Sepatu Futsal	350.000	10
2	PRD002	Sepatu specs	Sepatu Bola	450.000	15
3	PRD003	<i>Jersey futsal</i> <i>Apparel</i>	<i>Jersey Futsal</i>	250.000	10
4	PRD004	<i>Jersey Timnas</i> <i>indonesia</i>	<i>Jersey Bola</i>	250.000	12

1.8.2 Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui studi pustaka terhadap berbagai *literatur* yang relevan, seperti jurnal penelitian, skripsi terdahulu, artikel ilmiah, dan literatur mengenai sistem informasi penjualan serta teknologi *e-commerce*. Selain itu, data sekunder juga diambil dari sumber-sumber *online* yang mendukung perancangan aplikasi, seperti referensi tren teknologi, perkembangan pasar *e-commerce*, serta kebutuhan pengguna dalam berbelanja secara daring.

Tabel 1.5 Data Sekunder Penelitian

No	Jenis Data	Sumber	Keterangan
1	<i>Artikel Jurnal</i>	Halimatus Sa'diyah, 2023. Peran <i>E-Commerce</i> Terhadap Pengembangan UMKM	Menjadi acuan teori tentang e-commrece.
2	<i>Website Resmi</i>	<i>Midtrans.com</i>	Referensi integrasi <i>payment gateway</i> .
3	<i>Website Resmi</i>	wilayah.id	Referensi API ongkos kirim.
4	Dokumentasi	Laporan Penjualan Toko Total <i>Footbaall</i>	Data transaksi & stok produk toko.