

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan yang pesat pada teknologi informasi. kelihatannya akan mendominasi seluruh kegiatan yang ada dimuka bumi ini karena penggunaan internet yang banyak menjurus kepada cyberspace sehingga memberikan kemajuan disegala bidang tidak terkecuali E-Commerce yang menyebabkan Sistem penjualan berevolusi dari konvensional menjadi digital hal ini memberikan banyak keuntungan bagi produsen maupun konsumen yang bergelut dibidang penjualan/E-Commerce. E-Commerce (Elektronik Commerce) akhir-akhir ini telah marak dengan munculnya ribuan perusahaan yang menawarkan barang dagangannya didalam website maupun sosial media. sebagai salah satu contohnya adalah Lazada, Buka Lapak, dan lain sebagainya. Berdasarkan (Jurnal Dedi Irawan, 2017).

Teknologi internet berdampak cukup besar pada dunia bisnis (*e-commerce*) dengan dibukanya jalur perdagangan online sangat memudahkan bagi calon customers untuk melihat dan mendapatkan informasi produk, memesan ataupun melakukan pembayaran dengan pilihan yang tersedia selain itu customers dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi untuk mendapatkan barang yang diinginkan.

Transaksi secara *online* dapat menghubungkan antara penjual dan pelanggan secara langsung tanpa dibatasi oleh suatu ruang dan waktu. Itu berarti transaksi penjualan secara *online* mempunyai calon pelanggan yang potensial dari seluruh dunia.

Toko Hidup Abadi Muda adalah sebuah toko yang menjual kayu diantaranya adalah kayu kalimantan. Toko Hidup Abadi Muda saat ini menggunakan proses penjualan yang dilakukan secara manual yaitu pelanggan datang langsung untuk melihat kayu yang tersedia dan selanjutnya melakukan transaksi.

Karena itu keuntungan yang diperoleh tidak terlalu besar karena cakupan wilayah pemasaran hanya disekitar kota dimana toko itu berada. Selain itu, keterbatasan waktu untuk melayani pelanggan hanya pada jam kerja saja yaitu dimulai pukul 07.30 hingga 16.00, tetapi jika lewat penjualan *online* bisa dilakukan 24 jam per hari.

Multiple Criteria Decision Making (MCDM) adalah suatu metode pengambilan keputusan untuk menetapkan alternatif terbaik dari sejumlah alternatif berdasarkan beberapa kriteria tertentu (Kusumadewi, 2007). Kriteria biasanya berupa ukuran-ukuran, aturan-aturan atau standar yang digunakan dalam pengambilan keputusan. Berdasarkan tujuannya. *MCDM* dapat

dibagi menjadi 2 model (Zimmermann, 1991), yaitu *Multi Attribute Decision Making (MADM)* dan *Multi Objective Decision Making (MODM)*.

Dalam *Multi Attribute Decision Making* terdapat beberapa metode yang dapat digunakan untuk membantu mengambil keputusan dalam pemilihan kriteria kayu. Metode tersebut diantaranya adalah *Simple Addictive Weighting (SAW)*, *Weighted Product (WP)*, *Electre*, *Technique for Order Preference by Similarity of Ideal Solution (TOPSIS)*, *Analytical Hierarchy Process (AHP)*, dan sebagainya.

Model yang digunakan dalam sistem pendukung keputusan ini adalah *Multiple Attribute Decision Making (MADM)* dengan metode *Analytical Hierarchy Process (AHP)*. *Analytical Hierarchy Process* ini dipilih karena pada metode ini suatu prioritas dapat disusun dari berbagai pilihan yang berupa kriteria yang sebelumnya telah didekomposisi (struktur) terlebih dahulu, sehingga penetapan prioritas didasarkan pada suatu proses yang terstruktur (hierarki) dan masuk akal.

Dengan metode tersebut, diharapkan penilaian akan lebih tepat karena didasarkan pada nilai prioritas kriteria yang sudah ditentukan sehingga akan mendapatkan hasil yang lebih akurat terhadap kayu yang diinginkan.

Berdasarkan dari masalah diatas, menjadi dasar penulis untuk membuat sebuah system informasi penjualan berbasis *e-commerce* menggunakan Sublime text 3 dengan tujuan untuk memperluas pemasaran serta meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan dapat meningkat.

Atas dasar pemikiran tersebut maka penulis menyimpulkan akan menyusun laporan skripsi dengan judul ” **Desain E-Commerce Dan Rekomendasi Kriteria Pada Toko Kayu Hidup Abadi Muda Margoyoso Berbasis Web Menggunakan Metode Analitical Hierarchy Process (Ahp) ”.**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan perumusan pada latar belakang di atas, maka ada rumusan masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini, yaitu :

1. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi pada *E-commrerce* penjualan kayu berbasis Web yang penggunaanya mudah didapat masyarakat.
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penjualan kayu Berbasis *e-commerce* pada Toko Kayu Hidup Abadi Muda ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Merancang sistem informasi penjualan kayu berbasis *e-commerce* pada Toko Hidup Abadi Muda.
2. Mengimplementasikan sistem informasi penjualan kayu berbasis *e-commerce* pada Toko Hidup Abadi Muda.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Dapat menambah pengetahuan penelitian dalam membuat website yang baik dan berguna.
2. Memberi kemudahan informasi bagi pelanggan dan penjual dalam bertansaksi.
3. Website *E-commerce* ini menjadi penghubung penjual dan pelanggan.

1.5 Batasan Masalah

Untuk mempermudah didalam memahami skripsi ini, penulis membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Informasi yang dibuat hanya meliputi pemesanan produk, penjualan, informasi produk, dan informasi pembayaran.
2. Sistem informasi ini membutuhkan koneksi internet karena menggunakan basis data.