

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Toko Arjuna Galery Reog adalah sebuah toko di Kota Ponorogo yang menjual baju khas oleh-oleh seni reog ponorogo mulai dari baju anak-anak sampai baju dewasa. Tak hanya baju saja toko Arjuna Galery Reog juga menjual peralatan reog pentas komplit, miniatur reog dan accecories reog. Sampai saat ini toko Arjuna Galery Reog hanya menggunakan sistem transaksi secara manual. Pemilik toko Arjuna Galery Reog menginginkan agar tokonya dikenal lebih luas tetapi dengan biaya yang rendah. Pemilik toko Arjuna Galery Reog juga ingin penjualan tetap bisa berjalan *online*. Pemilik toko terkadang mengalami kesulitan mendapatkan pelanggan ketika tidak ada liburan atau acara besar ponorogo dialun-alun karena pedagang hanya mengandalkan pelanggan mengunjungi kios dagangan. Sehingga perlu adanya srategi untuk meningkatkan penghasilan pedagang.

Salah satu srategi yang dapat meningkatkan penghasilan adalah melalui internet. Melalui jaringan internet para pelaku bisnis dapat melakukan transaksi bisnisnya secara *online* kapanpun dan dimanapun. Keuntungan melakukan transaksi dari jaringan internet diantaranya hemat waktu, hemat tenaga dan hemat biaya. Oleh karena itu keuntungan inilah maka pengguna bisnis *online* diyakini akan terus berkembang baik dari segi jangkauan maupun pemakaiannya.

Elektronic commerce atau yang disingkat *e-commerce* adalah kegiatan-kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen (*consumers*), manufaktur (*manufactures*), *service providers* dan pedagang perantara (*intermediateries*). Dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer dan internet .

Permasalahannya adalah belum adanya sistem penjualan *online* untuk memperluas jangkauan pemasaran yang dapat digunakan lebih dari satu pedagang dan dapat melakukan pinjam meminjam barang dagangan, dapat membantu pelanggan melakukan transaksi pembelian secara *online* tapi pembayaran secara *offline*. Salah satu kendala yang menyebabkan belum adanya sistem adalah pengetahuan teknis para pedagang dalam membangun dan mengelola *website*.

Dengan adanya sistem penjualan *online* diharapkan mampu memudahkan pedagang melakukan pemasaran dan pelanggan melakukan kegiatan membeli. Dan diharapkan sistem ini mampu memberikan efisiensi dan keluasan jangkauan pasar serta penghematan waktu dan biaya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah skripsi ini sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang Sistem Penjualan *Online* Berbasis *E-Commerce* pada Toko Arjuna Galery Reog?

2. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penjualan *online* berbasis *e-commerce* untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam proses penjualan pada Toko Arjuna Galery Reog?

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan bahasan penjualan, maka penulis akan membuat batasan terhadap masalah tersebut agar penulisan terfokus pada masalah yang diangkat menjadi judul skripsi ini. Adapun batasan masalah dari pembangunan aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini membahas pemesanan dan penjualan barang berbasis online.
2. Memberikan pelayanan kepada pelanggan atau member, dalam pemesanan produk.
3. Pembayaran transaksi dilakukan secara *offline* atau manual, yaitu pembeli melakukan transfer uang melalui bank yang telah ditunjuk ke rekening yang ditetapkan dengan cara atau COD (*Cash On Delivery*).

D. Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Merancang sistem informasi penjualan *online* pada Toko Arjuna Galery Reog.
2. Mengimplementasikan sistem informasi penjualan *online* untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam penjualan pada Toko Arjuna Galery Reog.

E. Manfaat

Manfaat perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun secara tidak langsung bagi pihak terkait

1. Bagi Penulis

Menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan terutama tentang pemrograman *web* menggunakan *PHP* dan *MySql*

2. Bagi Intansi

Dengan pembuatan *website* ini, diharapkan Toko Arjuna Galery Reog dapat menjangkau konsumen di berbagai wilayah, selain itu membantu dalam pengolahan laporan penjualan sehingga tidak menggunakan cara konvensional dalam pembuatan laporan.

3. Bagi Pembaca

Diharapkan dengan penulisan skripsi ini dapat menjadi referensi bagi para pembaca dan dapat memberi pembelajaran tentang Sistem Informasi

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian yang berisi mengenai latar belakang penulisan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang penelitian terdahulu dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan *website E-Commerce*.

BAB III : METODE PERANCANGAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang gambaran umum tempat penelitian, struktur organisasi, perancangan sistem informasi yang akan dibuat serta perancangan *database* sebagai pendukung sistem informasi, perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat, *tool* untuk memodelkan sistem menggunakan *Flowchart, Data Flow Diagram (DFD) dan Entity Relationship Diagram (ERD)*.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Implementasi dan Pembahasan didalamnya menjelaskan proses yang sudah siap untuk di jalankan diantaranya, dialog *login* ke sistem, dialog menu utama, dialog berkas *input* data dan dialog berkas laporan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal – hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab

ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya