

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Evolusi yang terjadi pada *internet* merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Satu aspek yang boleh dibilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *electronic commerce (ecommerce)* dalam lingkungan bisnis. *E-commerce* mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual belinya sampai periklanannya. Dengan lahirnya *E-commerce* ini memudahkan konsumen untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ketempatnya.

E-commerce memainkan peran yang sangat penting, yaitu memungkinkan organisasi atau perusahaan memasuki pasar dengan cara yang mudah, murah, dan tanpa batasan geografis, semuanya akan berada dalam apa yang dinamai ruang maya (*Cyberspace*). Dalam hal ini, organisasi atau perusahaan akan bersaing dengan pelaku bisnis yang lain di dunia maya (*virtual world*).

Penggunaan teknologi khususnya *E-commerce* diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang kompetitif tersebut. Perusahaan yang mampu bersaing dalam kompetisi tersebut adalah perusahaan yang mampu mengimplementasikan teknologi ke dalam perusahaannya. Dengan ini *e-commerce* didefinisikan sebagai proses

pembelian dan penjualan antara dua belah pihak di dalam suatu perusahaan dengan adanya pertukaran barang, jasa, atau informasi melalui media internet.

Dalam mengimplementasikan *e-commerce* ada beberapa faktor yang terkait dan teknologi yang harus dikuasai. Dengan demikian ada “tiga kategori dasar atau jenis-jenis *e-commerce* yaitu *Business To Consumer (B2C)*, *Business To Business (B2B)* dan *Consumer To Consumer (C2C)*” (Dadang Hermawan, 2014).

Dengan adanya tiga kategori di atas, dapat memudahkan para pelaku bisnis untuk melakukan sasaran yang akan dituju. Dengan demikian, “yang harus diingat dalam melangsungkan aktivitas bisnis *e-commerce* yaitu: adanya proses baik penjualan maupun pembelian secara *elektronik*, adanya konsumen atau perusahaan dan adanya jaringan penggunaan komputer secara *on-line* untuk melakukan transaksi bisnis” (Sarwono, 2008).

Peningkatan transaksi menggunakan *e-commerce* oleh perusahaan merupakan indikasi bahwa manajemen memiliki komitmen terhadap pemanfaatan cara baru atau lebih tepat digambarkan sebagai suatu komitmen untuk memanfaatkan *e-commerce* di dalam pengembangan perusahaan. Selama ini, sistem penjualan yang digunakan oleh perusahaan hanya bersifat manual dan secara tertulis, yang tidak jarang cenderung menyesatkan. Dengan adanya layanan jasa berupa *e-commerce* yang dapat secara cepat dapat dinikmati oleh pelanggan maupun perusahaan sendiri, maka segala layanan yang diinginkan oleh para pelanggan dapat segera ditindak lanjuti dengan secepat mungkin, sehingga perusahaan tersebut akan mampu

memberikan pelayanan yang terbaik dan tercepat bagi para pelanggan (Jonathan Sarwono, 2008).

Wins Toys Ponorogo merupakan salah satu toko mainan di daerah Kabupaten Ponorogo Jawa Timur. *Wins Toys* mempunyai koleksi produk mainan yang paling lengkap, sehingga toko ini dijadikan prioritas utama oleh masyarakat sekitar ataupun diluar daerah. Produk-produk *Wins Toys* mencakup beberapa kategori antara lain *learning and development, Babies, swimming gear, boys and girls area, sport and outdoor play, musical instrument, building set and blocks* dan *educational*. Tetapi toko ini masih belum ditunjang dengan fasilitas penunjang yang baik. Seperti halnya dalam pengolahan data barang dan pelanggan masih menggunakan sistem secara manual. Mekanisme transaksi yang berlangsung sampai saat ini masih menggunakan cara yang sederhana, yaitu konsumen harus datang langsung ke *Wins Toys* untuk membeli produk yang ditawarkan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkatnya menjadi materi skripsi dengan judul "***Penerapan E-Commerce pada Penjualan Mainan di Toko Mainan Wins Toys Ponorogo***".

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana merencanakan dan merancang *E-Commerce* pada penjualan mainan di toko mainan *Wins Toys Ponorogo* untuk sarana mempromosikan produk mainan?

2. Bagaimana menerapkan *E-Commerce* pada penjualan mainan di toko mainan Wins Toys Ponorogo agar dapat menjangkau konsumen lebih luas?

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. *E-Commerce* yang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *databaseMySQL*
2. Sistem menyediakan informasi mengenai toko, produk dan harga produk yang tersedia di *Wins Toys*.
3. Metode pembayaran yaitu transfer bank lokal.
4. Tidak membahas keamanan dan *maintenance* sistem.

D. Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Merencanakan dan merancang *E-Commerce* pada penjualan mainan di toko mainan Wins Toys Ponorogo untuk sarana mempromosikan produk mainan.
2. menerapkan *E-Commerce* pada penjualan mainan di toko mainan Wins Toys Ponorogo agar dapat menjangkau konsumen lebih luas.

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 Instansi

Dengan pembuatan *e-commerce*, diharapkan toko mainan *Wins Toys* dapat mempromosikan produk yang tersedia melalui *internet* sehingga bisa menjangkau konsumen di berbagai wilayah.

3. Bagi Pembaca

Diharapkan dengan penulisan skripsi ini dapat menjadi referensi bagi para pembaca.

