

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam memasuki dunia globalisasi, pesatnya perkembangan dari internet menjadi salah satu media komunikasi yang murah dengan tingkat penerimaan yang luas, maka penggunaan internet sebagai fasilitas pendukung dan media bisnis menjadi semakin nyata keunggulannya. Dengan internet semua orang dapat saling berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya di berbagai belahan dunia. Melalui internet, setiap orang dapat memperoleh dan menyampaikan berbagai informasi yang dibutuhkan baik kapan saja maupun dimana saja. Sekarang dengan hadirnya internet, setiap orang dapat melakukan bisnis dengan lebih mudah.

Toko Mainan Wilis Toys merupakan sebuah toko yang melayani penjualan mainan anak-anak seperti mobil-mobilan, lego, monopoli, remote control dan masih banyak lagi mainan lainnya. Toko Mainan Wilis Toys berada di Ponorogo. Dalam melakukan kegiatannya Toko Mainan Wilis Toys masih menggunakan media penyampaian informasi yang sederhana, hanya dengan cara menyebar brosur sehingga pemasaran produk dan layanannya masih belum maksimal. Pembuatan laporan hasil penjualan dan laporan daftar barang masih dilakukan dengan cara ditulis pada buku besar, yaitu dengan mencatat hasil transaksi yang diambil dari kuitansi atau nota transaksi penjualan. Data laporan hanya bersifat fisik tanpa ada backup atau data cadangan yang tersimpan di media elektronik, sehingga sering terjadi

kehilangan data dan kesalahan penulisan. Selain itu, keterbatasan waktu untuk melayani konsumen hanya pada jam kerja saja yaitu dimulai pukul 08.00 hingga 18.00, tetapi dengan penjualan online bisa dilakukan 24 jam per hari. Dengan masalah yang dihadapi oleh Toko Mainan Wilis Toys , maka dibutuhkan sebuah e-commerce sebagai sistem informasinya. Hal ini sangatlah penting karena dengan adanya e-commerce ini akan dapat membantu kendala yang ada. Konsumen juga akan dengan mudah mengakses informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja. Dengan demikian Toko Mainan Wilis Toys dapat memperluas jangkauan pemasaran tanpa harus menghabiskan banyak waktu dan biaya. Selain itu juga dapat menghasilkan laporan transaksi penjualan mainan per hari tanpa harus mencatat pada buku besar.

Dengan latar belakang diatas, menjadi dasar penulis untuk membangun sistem informasi penjualan pada Toko Mainan Wilis Toys . Dengan harapan dapat meningkatkan pemasaran produk mainan yang tersedia dan mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan produk mainan. Serta dapat membantu penjualan produk mainan yang tidak dibatasi oleh satu tempat atau waktu karena proses perdagangan dapat dilakukan setiap saat.

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 Wilis Toys Ponorogo untuk sarana mempromosikan produk mainan?
2. Bagaimana menerapkan *E-Commerce* pada penjualan mainan di toko mainan Wilis 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 *database MySQL*
2. Sistem menyediakan informasi mengenai toko, produk dan harga produk yang tersedia di Wilis 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 Wilis Toys Ponorogo untuk sarana mempromosikan produk mainan.

2. menerapkan *E-Commerce* pada penjualan mainan di toko mainan Wilis 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 Wilis 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.