

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Karya Pahala 2 yang beralamatkan di JL. Sawo 26, 63313, Selosari, Kec. Magetan, Kabupaten Magetan, Jawa Timur ini adalah salah satu toko yang menjual berbagai produk kerajinan yang terbuat dari kulit asli. Beberapa produk yang dijual seperti sepatu, sandal, jaket, tas, dompet dan ikat pinggang dengan kualitas terbaik dengan rata-rata produksi setiap harinya 20-50 produk dengan omset berkisar 5-15 juta rupiah. Pelanggan Karya Pahala 2 berasal dari penduduk kabupaten Magetan dan sekitarnya.

Dengan perkembangan teknologi *internet*, Karya Pahala 2 mempunyai keinginan untuk mempromosikan dan memasarkan produk-produknya melalui *internet* dengan memanfaatkan sebuah teknologi *electronic commerce* (*E-Commerce*). Menurut Kotler & Armstrong (2012) *E-commerce* adalah saluran *online* yang dapat dijangkau seseorang melalui komputer, yang digunakan oleh pebisnis dalam melakukan aktifitas bisnisnya dan digunakan konsumen untuk mendapatkan informasi dengan menggunakan bantuan komputer yang dalam prosesnya diawali dengan memberi jasa informasi pada konsumen dalam penentuan pilihan. Dengan memanfaatkan *e-commerce* ini Karya Pahala 2 dapat menjangkau pelanggan dari berbagai wilayah. Akan tetapi ada kendala dalam membuat *e-commerce* yaitu salah satunya adalah besarnya biaya dalam pembuatan dan perawatan *e-commerce* tersebut.

Dari permasalahan di atas maka toko Bagus Abadi memerlukan sebuah e-commerce yang dapat mendukung dalam proses pemasaran dan pemesanan produk yang kemudian dijadikan bahan penulisan tugas akhir dengan judul **“Penerapan *Electronic Commerce (E-Commerce)* pada Karya Pahala 2 Magetan Sebagai Media Pemasaran Produk Kerajinan Kulit“**.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penulisan tugas akhir ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *electronic commerce (E-Commerce)* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Mysql pada Karya Pahala 2 Magetan?
2. Bagaimana menerapkan *electronic commerce (E-Commerce)* pada Karya Pahala 2 Magetan sebagai media pemasaran produk kerajinan kulit?

### **C. Batasan Masalah**

Permasalahan yang tercakup tidak menyimpang terlalu jauh dari tujuannya dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya. Maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Perancangan *flowchart, DFD, ERD* menggunakan *Microsoft Visio*
2. Implementasi sistem menggunakan *tools Adobe dreamweaver CS6* dan *MySQL Front*

3. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk merancang e-commerce adalah PHP versi 5.6
4. *Database* yang digunakan untuk penyimpanan data adalah MySQL
5. Metode pembayaran menggunakan metode pembayaran transfer antar ATM.
6. Perhitungan ongkos kirim menggunakan cara manual

#### **D. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang *electronic commerce (E-Commerce)* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Mysql pada Karya Pahala 2 Magetan
2. Menerapkan *electronic commerce (E-Commerce)* pada Karya Pahala 2 Magetan sebagai media pemasaran produk kerajinan kulit

#### **3. Manfaat**

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

1. Manfaat yang diharapkan dari perancangan *e-commerce* ini dapat mempermudah Karya Pahala 2 dalam mempromosikan produk-produk kerajinan kulitnya
2. Dapat menjangkau konsumen lebih luas lagi dan dapat meningkatkan omset pada Karya Pahala 2