

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Dengan lahirnya dan pesatnya perkembangan dari *internet* menjadi salah satu infrastruktur yang relatif murah dengan tingkat penerimaan yang luas, maka penggunaan *internet* sebagai fasilitas pendukung dan bahkan sebagai urat nadi semakin menjadi nyata keunggulannya. Salah satu tren yang menyertai bisnis dalam jaringan *internet* adalah *e-commerce* baik *business to customer* maupun *business to business*. Dengan membawa keunggulan *internet* seperti pelayanan 24 jam, akses dari segala penjuru dengan biaya relatif murah dan kemudahan-kemudahan lainnya, maka tidaklah mengherankan jika sekarang banyak organisasi bisnis yang merambah kedalam *e-commerce*.

Pemakaian sistem *e-commerce* dirasa menguntungkan banyak pihak, baik konsumen, maupun produsen dan penjual. Bagi pihak konsumen, menggunakan *e-commerce* dapat menghemat waktu dan biaya. Tidak perlu berlama-lama antri untuk mendapatkan suatu barang maupun jasa yang diinginkan. Selain itu, kita dapat memperoleh harga terkini dan bisa jadi harga barang atau jasa yang ditawarkan melalui *e-commerce* bisa lebih murah dibandingkan dengan harga lewat perantara baik agen maupun toko, karena jalur distribusi barang dan jasa dari produsen ke konsumen lebih pendek dan singkat dibandingkan dengan tempat penyedia barang dan jasa.

Layanan *on-line* menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan cara layanan konvensional. Selain bisa menjadi lebih cepat, lewat *internet* barang dan jasa yang disediakan biasanya lebih komplit. Selain itu, biasanya informasi tentang barang dan jasa tersedia secara lengkap, sehingga

walaupun tidak membeli secara *on-line*, bisa mendapatkan banyak informasi penting dan akurat untuk memilih suatu produk atau jasa yang akan diinginkan.

Di sisi lain, pada saat ini bisnis pembuatan pakaian lukis dan sepatu lukis di Semarang pun mulai berkembang cukup baik. Untuk itu diperlukan adanya sistem yang dapat memasarkan produk-produk tersebut yang mana sistem tersebut mampu memberikan kemudahan bagi pihak produsen, penjual maupun pembeli dalam melakukan setiap transaksinya.

Di tengah semakin tingginya mobilitas masyarakat yang merupakan kandidat konsumen bisnis ini, *website* yang diakses melalui *PC (personal computer)* yang terhubung dengan internet secara langsung dirasa mampu memberikan sebuah peluang pemasaran bagi produsen dan penjual dalam meningkatkan penjualan produk tersebut.

Dalam tugas akhir ini akan dibangun suatu implementasi *e-commerce* untuk menyediakan jasa penjualan pakaian dan sepatu lukis secara *on-line* menggunakan *PHP* dan *MySQL* dan sistem operasi yang dipakai menggunakan *Windows* dengan alasan *Windows* merupakan sistem operasi yang sangat *familier* dan mudah dipakai oleh banyak orang.

PHP dan *MySQL* dapat menyesuaikan diri di berbagai sistem operasi termasuk dalam lingkungan *Windows*. Selain itu pula dapat diperoleh juga secara gratis, namun bukan berarti karena dapat diperoleh secara gratis maka kualitasnya diragukan. Hal-hal tersebut di atas yang mendorong penulis untuk memakai bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL*.

Gambaran diatas menjadi salah satu pertimbangan penulis untuk membuat judul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN *ONLINE* PAKAIAN DAN SEPATU LUKIS PADA UD. PAPANDAYAN SEMARANG” sebagai upaya untuk memasarkan produk pakaian lukis dan sepatu lukis melalui sebuah *internet* dengan memberikan gambar dan informasi dari produk tersebut secara lengkap.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, penulis dapat membuat suatu perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun *website* untuk membantu pemasaran produk pakaian lukis dan sepatu lukis. *Website* yang berisi gambaran produk , informasi pendukung dari produk , cara pemesanan produk serta sistem pembayarannya.
2. Memberikan fasilitas bagi pihak penjual/produsen untuk *upload* gambar produk serta keterangan pendukung lainnya sebagai informasi bagi konsumen.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis merasa sangat perlu untuk membatasi masalah agar tugas akhir ini tidak menyimpang dari tujuan semula. Untuk menghindari kerancuan dan pelebaran masalah, penulis membatasi pokok permasalahan pada :

1. Perancangan dan implementasi *e-commerce* untuk layanan penjualan *on-line* ini mencakup semua aspek dalam bisnis penjualan seperti data produk, data informasi produk, cara pemesanan produk dan sistem pembayaran produk.
2. Adanya fasilitas bagi penjual untuk *upload* data gambar dan data informasi pendukung lainnya seperti ukuran produk, harga produk, dan lainnya.
3. Penggunaan bahasa pemrograman *PHP* versi 5.2.3 dan *MySQL*, serta *AppServ-win32* versi 2.5.8 sebagai *web server* lokal.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Tugas Akhir yang ditulis oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Merancang sistem berbasis *web* agar bisa meningkatkan pemasaran produk dan memberikan kemudahan pelayanan penjualan bagi penjual/produsen serta memberikan kemudahan transaksi pembelian bagi konsumen.
2. Dengan adanya kemudahan yang diberikan dalam proses pembelian dan pengenalan produk melalui *web*, diharapkan lebih banyak konsumen yang tertarik terhadap produk ini.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penulisan laporan tugas akhir ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis, akademik, dan produsen/penjual.

1. Bagi Akademik

Hasil dari laporan Tugas Akhir ini diharapkan berguna bagi aktivitas akademik serta dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan akademik dalam melakukan pendidikan dan ilmu yang diberikan sebagai bekal untuk terjun ke masyarakat. Diharapkan juga dapat menjadi bahan acuan dalam menambah pengetahuan dan *literature* perpustakaan serta dapat meningkatkan kualitas Universitas Dian Nuswantoro Semarang untuk dapat dikenal masyarakat secara lebih luas.

2. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai cara kerja sistem *e-commerce*.

3. Bagi Produsen/Penjual

Dengan dibuatnya suatu sistem penjualan berbasis *web* diharapkan dapat memberikan pelayanan penjualan yang baik kepada konsumen, sehingga dapat meningkatkan penjualan produk dari produsen/penjual.