

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Memasuki era globalisasi perkembangan teknologi informasi di bidang komputer sangat canggih dan modern sehingga dapat mendukung serta memudahkan dalam melakukan pengelolaan data yang dapat meningkatkan efisiensi kerja. Hal ini membuat kebutuhan akan teknologi komputer sangat diminati oleh masyarakat.

Perkembangan teknologi yang semakin maju membuat masyarakat memanfaatkan internet untuk tujuan komersial, perusahaan dan berbagai macam instansi dalam kegiatan operasional bisnis. Salah satu penggunaan internet adalah untuk media penjualan. Penggunaan internet sebagai media penjualan dirasakan lebih mudah dan praktis dalam menarik minat konsumen yang juga didukung dengan teknik marketing dari penjual itu sendiri dalam memasarkan barang melalui internet.

Pemanfaatan internet tidak jarang digunakan untuk penyebaran informasi, jual-beli barang atau jasa. Perusahaan atau instansi menggunakan internet untuk memberikan informasi pada konsumen dan rekan kerjanya secara langsung melalui berbagai aplikasi salah satunya adalah Website. Website saat ini tidak hanya berupa halaman statis namun telah berkembang menjadi website dengan halaman yang dinamis dan interaktif.

Website merupakan sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain dipresentasikan dalam bentuk hypertext dan dapat diakses oleh perangkat lunak yang disebut browser. Dengan menggunakan website, semua informasi atau berita dapat diakses dimana saja dan kapan saja yang digunakan oleh berbagai pihak khususnya perusahaan penjual barang dan jasa dalam mengelola data secara efektif.

Pesatnya persaingan bisnis saat ini menuntut para pelaku bisnis untuk selalu mengikuti perkembangan pasar. Suatu perusahaan dalam menjalankan aktivitasnya harus efektif dari segi konsep pemasaran agar memperoleh keuntungan sesuai harapan serta mempertahankan grafik penjualan untuk tetap stabil. Kondisi ini menandakan bahwa kegiatan pemasaran dalam perusahaan harus dikoordinasi dan dikelola dengan cara yang lebih baik agar diperoleh pula hasil yang baik.

Petshop merupakan salah satu toko makanan dan perlengkapan hewan peliharaan seperti kucing dan anjing sekaligus klinik yang melayani konsultasi tentang hewan peliharaan baik dari segi kesehatan, perawatan bahkan ada beberapa petshop yang menyediakan tempat penitipan hewan bagi mereka yang akan pergi keluar kota dan tidak bisa ikut serta membawa hewan peliharaannya.

ELS Petshop merupakan salah satu toko makanan dan perlengkapan hewan peliharaan seperti aksesoris, selain itu ELS Petshop sendiri juga menyediakan jasa grooming. Untuk aktivitas di ELS Petshop saat ini masih menggunakan cara yang konvensional yaitu dengan cara pembeli

datang langsung ke toko sehingga untuk pemasaran produk dan layanannya masih belum maksimal. Dan untuk proses penjualan dilakukan saat pelanggan datang ke tempat dan melakukan transaksi penjualan dan sistem dilakukan secara tunai. Dari sistem yang berjalan ditemukan beberapa kelemahan, yaitu terkadang terjadi kesalahan dalam pengelolaan data pemesanan dan penjualan seperti kesalahan dalam perhitungan total belanja, kesalahan dalam pencatatan nama pesanan, harga pesanan dan proses pembuatan laporan yang memakan waktu karena harus mencatat satu per satu ke dalam agenda dan terkadang terjadinya keterlambatan dalam penyerahan laporan sehingga proses transaksi yang terjadi membuat pelanggan menunggu dan juga berdampak pada kinerja toko dalam melayani konsumen tidak maksimal. Oleh karena itu ELS Petshop membutuhkan sistem terkomputerisasi yang dapat membantu pengelolaan data pemesanan dan penjualan sehingga dapat memberikan informasi yang cepat, akurat dan tepat sesuai dengan kebutuhannya dan juga dengan adanya sistem penjualan online pada ELS petshop akan membantu pelanggan untuk bertransaksi tanpa harus datang ke toko langsung dan juga dapat membantu pelanggan yang dari luar kota untuk membeli barang yang di perlukannya ,dapat juga membantu pelanggan yang ingin membeli barang dalam jumlah banyak dan tanpa harus ketoko barang akan bisa dikirim setelah proses pembayaran dilakukan pelanggan hanya tinggal menunggu di rumah saja barang akan sampai di rumah nya dan juga Seorang pelanggan dapat berbelanja

Kapan saja karna Situs web berfungsi setiap saat, tidak memiliki jam kerja seperti toko, Keluhan pelanggan juga ditangani dengan cepat. Ini juga dapat menghemat waktu, tenaga bagi konsumen dan perusahaan.

Dengan adanya permasalahan tersebut maka dibutuhkan sebuah sistem penjualan berbasis web yang dapat membantu permasalahan dari ELS Petshop. Hal ini sangat penting karena adanya sistem dapat membantu pelanggan sehingga lebih mudah mengakses informasi yang dibutuhkan tanpa harus mendatangi lokasi seperti pemesanan makanan, aksesoris maupun jadwal grooming. Dengan demikian, ELS petshop dapat memperluas jangkauan pemasaran tanpa harus menghabiskan banyak waktu dan biaya dan juga dapat membantu pelanggan dalam bertransaksi tanpa harus datang ke toko langsung dan juga melalui websitenya akan melayani pelanggan bertransaksi kapan pun.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada ELS Petshop untuk memenuhi persyaratan kelulusan mata kuliah proyek penelitian yang berjudul **“PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA ELS PETSHOP JAMBI**

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan masalahnya adalah sebagai berikut :“Bagaimana merancang suatu aplikasi penjualan di ELS Petshop berbasis web?”

1.3. BATASAN MASALAH

Agar pembahasan dalam penelitian ini sesuai dengan latar belakang masalah dan hasil penelitian yang baik dan terarah perlu dilakukan pembatasan, maka dilakukan Batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya ditujukan kepada ELS Petshop di Kota Jambi
2. Dalam penggunaan website penjualan ditunjukan kepada pembeli untuk mempromosikan barang dan jasa yang tersedia di ELS Petshop
3. Metode pengembangan sistem yang digunakan Model *Waterfall*.
4. Sistem yang dikembangkan adalah berbasis web dengan dukungan PHP programming, database MySQL, XAMPP, Visual studio Code.
5. Framework yang digunakan dalam penelitian ini memakai framework codeigniter

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menganalisa proses yang terjadi pada ELS Petshop
2. Untuk merancang website penjualan sebagai media promosi jual-beli pada ELS Petshop menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Diharapkan memberikan informasi mengenai data barang, stok barang dan jasa yang ditawarkan di ELS Petshop
2. Diharapkan mampu mengoptimalkan efektivitas dan efisiensi penjualan ELS Petshop dengan cakupan wilayah baik di dalam maupun luar kota.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan penelitian ini disusun secara sistematis ke dalam enam Bab. Masing-masing Bab akan diuraikan permasalahan-permasalahan, antara lain sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, serta Sistematika Penulisan dari **“PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA ELS PETSHOP JAMBI”**

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan kajian teori yang menjadi acuan dalam melakukan analisis dan juga berisikan teori penunjang dalam memecahkan masalah yang di angkat.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi uraian secara rinci metode atau pendekatan

yang akan digunakan dalam menjawab permasalahan penelitian untuk mencapai penelitian. Menguraikan proses yang dilakukan penulis selama melakukan penelitian, serta metode dan alat bantu yang digunakan baik *hardware* maupun *software*. Dan juga uraian dapat meliputi teknik-teknik pengumpulan data dan model pendekatan yang digunakan untuk penelitian.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis permasalahan dan solusi pemecahan masalah, analisis kebutuhan sistem, struktur data yang digunakan, dan layout atau tampilan dari program aplikasi yang akan di rancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas tentang kegiatan implementasi dari rancangan yang dibuat menjadi program yang baru dan menjelaskan tentang tahapan pengujian yang dilakukan pada setiap bagian program.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari pembahasan bab- bab sebelumnya yang diharapkan bisa bermanfaat dan berguna bagi seluruh pihak yang berkaitan dengan penelitian ilmiah dan para pembaca.