

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Diera saat ini banyak sekali kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan media elektronik, salah satunya yaitu penjualan produk. Saat ini orang di permudahkan oleh teknologi yang semakin canggih dan berkembang, yang mana apa yang kita inginkan tersedia disitu tidak terkecuali kebutuhan sehari-hari, seperti kebutuhan pangan, pakain, bahkan dalam bidang lain seperti dalam bidang kesenian.

Saat ini dunia kesenian semakin lama semakin diminati oleh masyarakat luas sebagai pajangan rumah agar lebih menarik dan cantik, tidak terkecuali masyarakat jambi. Di Provinsi Jambi sendiri ada beberapa tempat atau lokasi yang dapat anda kunjungi untuk memesan ataupun membeli produk kesenian, seperti galeri1, serta galeri2, seni kaca, studio rumah seni. Itu merupakan beberapa contoh galeri yang ada di Kota Jambi. Dari beberapa contoh diatas saya tertarik untuk meneliti galeri studio rumah seni dikarenakan yang pertama galeri ini merupakan galeri baru, promosi masih minim, belum banyak yang tahu dan produk yang dijual tidak hanya lukisan tetapi terdapat produk patung. Kenapa harus galeri studio rumah seni dan kenapa tidak memilih galeri yang lain? Karena,

Galery Studio Rumah Seni merupakan salah satu galeri kerajinan seni rupa dan seni patung, galeri ini menjual dan membuat berbagai kerajinan seni rupa dan seni patung seperti lukisan wajah, lukisan dinding, dan patung, yang berlokasi di

Jl.Lintas Jambi-Muara Bulian Km.14, Mendalo Darat, Jambi Luar Kota, Kota Jambi. Mekanisme penjualan yang sedang berjalan di Galeri Studio Rumah Seni yaitu bersifat konvensional sehingga kurang efektif karena konsumen harus datang ke toko untuk mencari dan memilih barang yang diinginkan. Selama ini penjualan secara konvensional belum dapat menarik keuntungan yang maksimal, dikarenakan jumlah konsumen yang datang ke toko tidak banyak, kemudian kurangnya media informasi mengenai produk dari galeri studio rumah seni, kemudian masalah jarak juga menjadi salah satu masalah yang dihadapi galeri studio rumah seni. Menurut Anung Widiatno selaku pemilik galeri mengatakan bahwa dalam satu bulan kurang lebih mendapat 15-20 pesanan saja itu pun tidak pasti. Hal ini dikarenakan jangkauan pemasaran yang masih sempit dan juga promosi yang kurang maksimal dari Galeri Studio Rumah Seni.

Dari permasalahan-permasalahan yang diuraikan di atas, maka menjadi penting untuk membuat sistem penjualan secara online, sehingga penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“PERANCANGAN E-COMMERCE PADA GALERI STUDIO RUMAH SENI BERBASIS WEB”**

Diharapkan akan menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada.

1. 2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penulis dapat merumuskan masalah menyangkut dengan penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah *website E-Commerce* penjualan pada Galeri Studio Rumah Seni..?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar pembahasan masalah ini tidak terlalu luas, maka penulis membatasi permasalahan yang ada. Hal ini bertujuan agar pemecahan masalah tersebut dapat lebih terarah. Adapun masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. *Website* ini dibuat menggunakan *software Adobe Dreamweaver* dengan bahasa pemrograman PHP dan *software MySQL* untuk membangun database.
2. Objek penelitian ini adalah galeri studio rumah seni.
3. Galeri studio rumah seni menjual karya berupa seni lukis dan seni patung.
4. Perancangan aplikasi menggunakan UML dan *flowchart*.
5. *Website e-commerce* ini dirancang dengan bentuk *business to consumer* (B2C), dimana pihak penjual adalah organisasi dan pihak pembeli adalah perorangan.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam penulisan tugas akhir ini, Adapun tujuan penelitian yang diharapkan yaitu :

1. Merancang *website e-commerce* penjualan produk dari Galeri Studio Rumah Seni.
2. Dapat memperluas wilayah pemasaran produk dari Galeri Studio Rumah Seni.
3. Memberikan kemudahan bagi konsumen untuk melakukan pembelian dan pemesanan pada Galeri Studio Rumah Seni.

1.4.2 Manfaat Penelitian

- a. Bagi Penulis

Manfaat dari penelitian ini bagi penulis adalah :

1. Menambah wawasan penulis tentang teknologi informasi, khususnya membangun sebuah *website*.
2. Mengimplementasikan teori – teori yang didapat di bangku kuliah.

b. Bagi Konsumen

Manfaat dari penelitian ini bagi pengguna aplikasi ini adalah :

Mempermudah konsumen dalam melakukan pembelian dan transaksi pada Galeri Studio Rumah Seni.

c. Bagi Pihak Galeri Studio Rumah Seni

Adapun manfaat untuk Galeri Studio Rumah Seni yaitu :

Memperluas wilayah pemasaran dari Galeri Studio Rumah Seni.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Adapun sistematika penulisan laporan ini, penulis menguraikan dalam beberapa bab yaitu:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, dan sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab landasan teori ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan perancangan *e-commerce* pada galeri studio rumah seni berbasis web.

BAB III : METODELOGI PENULISAN

Pada bab ini berisikan uraian mengenai bagaimana penelitian ini dilakukan, bagaimana pengumpulan data dilakukan, metode pengembangan sistem serta uraian alat bantu (tools) yang digunakan untuk merancang aplikasi, baik perangkat keras (Hardware) maupun perangkat lunak (software).

BAB IV : ANALISA DAN PERNCANGAN SISTEM

Pembahasan pada bab ini adalah tentang tahap-tahap analisa dan perancangan *e-commerce* pada galeri studio rumah seni berbasis web. Disamping itu bab ini juga disertai dengan *use-case diagram*, *flowchart*, perancangan *interface*, dan *Activity Diagram* yang mendeskripsikan kondisi dari sistem apabila diberikan aksi oleh pengguna.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan mengenai hasil dan implementasi dari aplikasi yang dirancang, serta evaluasi terhadap aplikasi berupa pengujian terhadap aplikasi yang telah di implementasikan serta analisa kebutuhan dan kekurangan dari aplikasi.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan-kesimpulan yang diambil dari hasil perancangan aplikasi serta adanya saran-saran yang mencakup keseluruhan hasil penelitian.