

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman semakin berkembang pula kegunaan aplikasi berbasis web. Teknologi internet banyak kemudahan yang dapat didapatkan karena kecepatan pengiriman informasi dan pengolahan data yang bisa dilakukan dengan web. Pengolahan data untuk menghasilkan informasi secara terkomputerisasi, merupakan sarana yang sangat dibutuhkan saat ini pada berbagai jenis usaha, karena informasi mampu disajikan dalam waktu yang cepat dan akurat. Informasi yang mampu disajikan dengan cepat dan akurat mampu menghasilkan pengambilan keputusan yang cepat dan efektif, Untuk mengatasi permasalahan diatas yaitu dengan mengembangkan suatu sistem perdagangan yang menggunakan teknologi internet, yang disebut dengan electronic commerce (e-commerce).

Toko "Hexagon Thrift " adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang clothing lokal yang berasal dari Palembang. Namun untuk saat ini toko "Hexagon Thrift" hanya berupa outlet saja, sehingga proses jual beli hanya terjadi pada toko saja. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik toko antusias pelanggan offline lebih sedikit oleh karena itu perlu adanya aplikasi penjualan online berbasis web untuk meningkatkan omset dari toko. Hal ini menjadi kekurangan bagi toko "Hexagon Thrift" apa lagi mengingat situasi saat ini kita sedang mengalami pandemi covid - 19 karena ini pelanggan tidak bisa secara kontinu untuk datang ke toko dan juga pelanggan yang berada diluar Palembang yang ingin melakukan transaksi secara kontinu pada waktu tertentu tidak dapat dilakukan secara cepat. Namun karena kurangnya orientasi pemasaran sehingga menjadikan toko "Hexagon Thrift" kurang handal dalam melayani pelanggan yang tidak dapat melakukan transaksi secara nyata. Pelanggan mengetahui bahwa toko ini hanya menjual baju kaos saja padahal toko ini juga menjual jaket. Hal ini disebabkan karena kurangnya orientasi pemasaran sehingga banyak pelanggan tidak mengetahui produk apa saja yang dijual dan omzet pun tidak mengalami kenaikan.

Tidak dapat dipungkiri, bahwa terciptanya jaringan komputer, telah memberikan peran besar di dalam memudahkan antar para pengguna computer diseluruh dunia. Hubungan dalam bentuk komunikasi pertukaran data terjadi setiap saat. Adanya interaksi ini mengalihkan kegiatan dunia nyata ke dalam dunia internet, salah satunya adalah kegiatan ekonomi. Hal inilah yang memunculkan bentuk lain dari transaksi konvensional ke dalam bentuk digital, yang disebut dengan e-commerce. Oleh karena itu penulis memberikan solusi untuk membuat aplikasi berbasis web penjualan online yang mana nantinya konsumen dapat lebih mudah untuk melakukan pembelian produk tanpa harus datang ke toko "Hexagon Thrift". E-commerce sebagai salah satu bentuk aktifitas transaksi perdagangan melalui sarana internet. Dengan memanfaatkan e-commerce, para penjual dapat menawarkan produknya secara online sehingga memberikan kemudahan berbelanja, bertransaksi, dan pengiriman secara efektif dan efisien. Menggunakan website e-commerce sebagai salah satu media penjualan akan memperluas daerah pemasaran produk dan memudahkan pembeli untuk memilih dan memesan produk tersebut sehingga dapat meningkatkan omset penjualan toko tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut maka saya mengambil judul untuk laporan akhir ini adalah **APLIKASI PENJUALAN ONLINE PADA TOKO "HEXAGON THRIFT" BERBASIS WEB**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka saya mengambil judul untuk laporan akhir ini adalah **APLIKASI PENJUALAN ONLINE PADA TOKO "HEXAGON THRIFT" BERBASIS WEB**

1.1 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, perumusan masalah yang ada yaitu bagaimana cara membangun sebuah website *e-commerce* untuk meningkatkan penjualan produk dan sebagai media promosi yang berbasis web secara online?

1.2 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang digunakan di dalam tugas akhir ini yaitu :

1. *Website* toko online ini tidak menangani proses pembayaran secara online dengan kartu kredit, pembayaran dilakukan secara (*offline payment*) transfer antar rekening bank.
2. *Website* toko online ini bisa terintegrasi dengan sistem jasa pengiriman.
3. *Website* toko online ini pada tahap awal digunakan untuk pemesanan barang, pencarian barang, dan pembatalan barang, serta tidak membahas analisis data pelanggan, tidak membahas system pemesanan atau pengadaan barang, tidak membahas pengembalian barang dan tidak membahas keamanan *website* dan jaringan.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari laporan akhir ini yaitu Untuk merancang dan membangun aplikasi *e-commerce* berbasis web pada Toko Hexagon Thrift.

1.4.2 Manfaat

Manfaat dari penulisan laporan akhir ini yaitu:

1. Untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi pembelian produk di toko Hexagon Thrift.
2. Bagi masyarakat, Membangun suatu sistem penjualan berbasis web agar mempermudah penjual dalam proses jual-beli pada konsumen.
3. Bagi pembaca, Memberikan informasi kepada penjual seperti data siapa saja yang menggunakan aplikasi ini, serta mengelolah data pelanggan, daftar pesanan, dan untuk memperbarui produk pada Toko Hexagon thrift.

