



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan ekonomi belakangan ini menjadi satu persoalan baru di kehidupan masyarakat. Derasnya arus produk dari luar Indonesia semenjak diberlakukannya MEA (Masyarakat Ekonomi Asean) tidak bisa dipungkiri lagi bahwa kita telah berada dalam kompetisi tingkat global. Hal ini perlu disikapi dengan cermat, karena jika masyarakat tidak siap akan menimbulkan beberapa masalah baru dan masyarakat kita tetap akan menjadi konsumtif. Solusi dari permasalahan tersebut adalah ekonomi kreatif yang berdasarkan semangat gotong royong dan semangat membangun.

Rumah Kreatif BUMN merupakan wadah bagi langkah kolaborasi BUMN dalam membentuk *Digital Economy Ecosystem* melalui pembinaan bagi UKM (Usaha Kecil Menengah) untuk meningkatkan kapasitas dan kapabilitas UKM itu sendiri. Disini para pelaku UKM dapat dibimbing dan didampingi untuk menjawab tantangan utama pengembangan usaha kecil menengah dalam hal peningkatan kompetensi, peningkatan akses pemasaran dan kemudahan akses permodalan dalam rangka membentuk *Digital Economy Ecosystem* melalui peningkatan kapasitas dan kapabilitas UKM yang menjadi binaannya.

Rumah Kreatif Bukit Asam salah satu bagian dari anggota Rumah Kreatif BUMN yang menaungi UKM mitra binaan yang berada di wilayah Kabupaten Muara Enim dan Kabupaten Lahat. Tercatat pada tanggal 2 Mei 2018 Rumah Kreatif Bukit Asam berdiri dengan membina 10 UKM di Kabupaten Muara Enim dan Kabupaten Lahat yang menjual berbagai macam produk diantaranya baju kaos khas Tanjung Enim, aneka kerajinan, dan kopi bubuk.

Sistem penjualan yang digunakan Rumah Kreatif Bukit Asam saat ini adalah UKM yang tergabung dan menjadi mitra binaan yang memasarkan produk mereka menggunakan jejaring sosial seperti *facebook* dan *whatsapp* yang dimiliki oleh masing-masing UKM. Ataupun menggunakan toko online seperti OLX, bukalapak dan lain-lain. Karena menggunakan media jejaring sosial dan toko



online, proses penjualan tidak terkoordinir. Serta menyulitkan pengelola Rumah Kreatif Bukit Asam dalam memantau proses penjualan yang berlangsung.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka penulis bermaksud untuk membangun suatu aplikasi sistem penjualan *online* produk Rumah Kreatif Bukit Asam dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan penyimpanan data dilakukan didalam sistem dengan menggunakan sistem *database MySQL*. Diharapkan dengan adanya sistem ini penjualan *online* ini bisa mempermudah proses penjualan produk Rumah Kreatif Bukit Asam.

Dilihat dari permasalahan diatas, maka dalam Laporan Akhir ini penulis bermaksud untuk membangun sebuah “Sistem Penjualan Online Produk Rumah Kreatif Bukit Asam” agar proses penjualan produk Rumah Kreatif Bukit Asam memiliki *e-commerce* sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis merumuskan beberapa permasalahan yaitu proses penjualan produk Rumah Kreatif Bukit Asam masih menggunakan pihak ketiga. Yang menjadi masalah pokok adalah, “Bagaimana Membuat Sistem Penjualan Online Produk Rumah Kreatif Bukit Asam?”

1.3 Batasan Masalah

Agar pembuatan dan pemahaman permasalahan lebih mudah dan terarah serta tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi masalah pada Laporan Akhir ini, yaitu :

1. Sistem penjualan ini dibuat untuk Rumah Kreatif Bukit Asam.
 2. Pengolahan data UKM (Usaha Kecil Menengah) pada sistem penjualan ini hanya dikelola oleh admin Rumah Kreatif Bukit Asam.
 3. UKM (Usaha Kecil Menengah) yang telah terdaftar dapat menginput data produk ke dalam sistem.
 4. Sistem penjualan ini dibuat untuk menyajikan informasi penjualan produk dari Rumah Kreatif Bukit Asam meliputi informasi deskripsi produk, harga produk, serta nomor resi pengiriman.
-



1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun yang ingin dicapai oleh penulis dari pembuatan Laporan Akhir ini yaitu :

1. Untuk membuat sebuah sistem penjualan online Rumah Kreatif Bukit Asam.
2. Untuk mewujudkan *Digital Economy Ecosystem* bagi mitra UKM binaan Bukit Asam.
3. Untuk meningkatkan kapasitas dan kapabilitas UKM binaan Bukit Asam.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari Laporan Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai sarana untuk mempermudah konsumen dalam mendapatkan informasi maupun membeli produk yang dijual oleh Rumah Kreatif Bukit Asam.
2. Sebagai sarana untuk mempermudah mitra binaan Bukit Asam dalam memasarkan produk yang mereka buat.
3. Dapat meningkatkan keuntungan finansial bagi perusahaan maupun mitra binaanya.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Lokasi Pengumpulan Data

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan di Kantor Rumah Kreatif Bukit Asam Jalan Lintas Sumatera Desa Lingga Raya No.929 Tanjung Enim Kecamatan Lawang Kidul Kabupaten Muara Enim.

1.5.2 Teknik Pengumpulan Data

1. Data Primer

Data Primer yaitu data utama yang memerlukan interaksi langsung. Adapun cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data primer yaitu:

a. Pengamatan (Observasi)

Merupakan teknik pengumpulan data dengan langsung melihat kegiatan yang dilakukan oleh *use*. Teknik observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Dalam



praktik di lapangan, penulis melakukan observasi di Kantor Rumah Kreatif Bukit Asam. Melalui observasi yang dilakukan penulis, kendala yang dihadapi yaitu penjualan yang melibatkan pihak ketiga.

b. Wawancara

Yaitu teknik dengan cara melibatkan dua sisi antara user (pengguna) dengan pengembang sistem informasi melalui wawancara dengan karyawan di Kantor Rumah Kreatif Bukit Asam.

2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang dikumpulkan dari sumber-sumber yang ada. Data sekunder ini juga dikumpulkan dari sumber lainnya seperti perpustakaan, lapangan, dan dari sumber dokumen lainnya. Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder sebagai berikut :

a. Sumber Internal

Yaitu data yang tersedia dalam lokasi tempat penelitian. Dalam praktik di lapangan penulis mendapatkan data internal berupa data profil, struktur organisasi dan data yang berhubungan dengan penjualan.

b. Sumber Eksternal

Yaitu data-data yang diperoleh dari sumber-sumber di luar dari lokasi penelitian. Dalam praktik di lapangan, penulis menggunakan data eksternal berupa data-data yang berasal dari buku-buku, jurnal serta Laporan Akhir yang menjadi panduan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas Laporan Akhir ini, pemaparan materi di bagi kedalam beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat pembangunan sistem, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan teori umum, khusus, judul yang berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan sistem ini dan teori program yang berkaitan dengan program sistem yang digunakan.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini memaparkan sejarah berdirinya Rumah Kreatif Bukit Asam, makna logo perusahaan, visi dan misi, struktur kepengurusan perusahaan, prinsip perusahaan serta fokus area perusahaan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan pembahasan mengenai perancangan sistem yang meliputi penentuan alat dan bahan yang digunakan dalam penulisan laporan akhir, definisi masalah studi kelayakan, pengembangan sistem, rancangan sistem yang baru, perancangan sistem, serta hasil dari proses pembuatan program aplikasi tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari permasalahan yang telah dibahas dan dianalisa. Sebagai tindak lanjut dari kesimpulan, maka pada akhir penulisan dikemukakan pula saran-saran yang berhubungan dengan permasalahan yang telah dibahas serta dapat berguna bagi semua pihak.