

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Internet adalah istilah yang tidak asing lagi, dimana jaringan ini berkembang begitu pesat. Salah satu media yang tersebar di *internet* adalah website. Pada awalnya website hanya digunakan untuk menyampaikan informasi secara online, namun sekarang website telah menunjang aktifitas bisnis, seperti e-commers, e-marketing, online transaction dan lainnya.

Keberadaan internet telah menghadirkan nuansa tersendiri ditengah masyarakat, karena selalu mengikuti kemajuan teknologi. Penambahan fasilitas demi kepuasan pelanggan menjadi sisi yang ditonjolkan. Hal ini tentu saja memantapkan posisinya sebagai bagian hidup masyarakat masa kini, bukan hanya sebagai rujukan informasi, tetapi juga gaya hidup dan kebudayaan.

Toko Sport Bandung yang menjual sepatu, bertempat di kota Klaten saat ini mengalami kesulitan dalam mengembangkan promosi dan penjualan, dikarenakan masih menggunakan sistem konvensional (direct selling) dalam arti pelanggan langsung datang

ke tempat penjualan, serta promosi dengan cara penyebaran brosur. Walaupun sudah berjalan baik namun belum optimal karena tidak semua kalangan mendapat informasi tentang toko Sport Bandung. Untuk meningkatkan dan mempermudah promosi serta penjualan yang lebih baik, lebih menguntungkan, lebih efisien, efektif, maka penulis memberikan solusi dengan membuat sebuah aplikasi penjualan dan promosi berbasis web. Dengan memanfaatkan internet sebagai sarana penjualan dan promosi produk diharapkan toko Sport Bandung lebih dikenal oleh semua kalangan masyarakat khususnya para pengguna internet pada umumnya. Berdasarkan pemikiran dan latar belakang masalah tersebut maka penulis tertarik untuk mengambil judul "APLIKASI PENJUALAN SEPATU ONLINE TOKO SPORT BANDUNG BERBASIS WEB".

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang suatu aplikasi penjualan online berbasis web pada Toko Sport Bandung agar dapat memudahkan sistem penjualan dan dikenal oleh masyarakat luas, khususnya pengguna internet.

1.3 Ruang Lingkup

Agar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Informasi tentang produk sepatu dan merk yang dijual di Toko Sport Bandung.
2. Aplikasi yang dibuat dapat mengolah data pemesanan dan data produk.
3. Produk dapat dipesan dengan mendaftarkan diri menjadi anggota terlebih dahulu atau langsung melakukan proses autentikasi (*Login*) apabila sudah mendaftar.
4. Pembayaran dilakukan langsung setelah melakukan proses pemesanan dengan menggunakan *paypal*.
5. Pembayaran selain dilakukan dengan menggunakan *paypal* juga dapat dilakukan dengan cara transfer bank dan tunai.
6. Barang akan dikirim via kurir atau jasa pengiriman bagi pelanggan yang sudah memesan dan melakukan pembayaran.
7. Pemesanan barang akan dibatalkan jika pemesan tidak melakukan pembayaran selama 1 hari terhitung pada saat melakukan pemesanan

1.4 Tujuan

Tujuan dalam penelitian ini adalah membuat perangkat lunak dan memberikan media yang lebih luas bagi Toko Sport Bandung untuk melakukan aktivitas bisnis tanpa terhalang jarak, ruang dan waktu, serta pengusaha mencapai efisien dan efektifitas dalam melakukan bisnis.