

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat sangat mempengaruhi berbagai aspek atau mekanisme sistem yang ada di dunia. Salah satunya adalah sistem perdagangan, tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sistem perdagangan mengalami pergantian konsep dalam melakukan transaksi perdagangan. Konsep yang kemudian dinamakan *e-Commerce* ini terbukti mempengaruhi sistem perdagangan yang ada di dunia dan bertambah besar pada tiap tahunnya.

*e-Commerce(EC)* merupakan konsep baru yang digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada *World Wide Web Internet*.

Dengan *e-Commerce* ini pembeli dapat berbelanja produk2 atau cinderamata yang disediakan *Doggyshop* setiap saat dan dimana saja pembeli inginkan. *E-Commerce* juga dapat membuat manajemen *Shaggydog* memasarkan cinderamatanya secara luas di seluruh Indonesia.

*Shaggydog* merupakan salah satu band yang berasal dari Yogyakarta. Dengan jumlah penggemar yang tersebar diseluruh Indonesia, *Doggysshop* berinisiatif membuat cinderamata untuk para penggemarnya. Dari segi manajemen, *Shaggydog* menawarkan produknya secara fisik langsung dari toko yang bernama *Doggysshop*. Penawaran cinderamata *Shaggydog* yang secara digital telah diterapkan pada halaman *web Shaggydog* saja dan cinderamata yang ditawarkan pada *web Shaggydog* hanya berupa *e-Katalog*, tanpa adanya transaksi dan pengkategorian barang menurut bentuk dari produk atau cinderamata yang *Doggysshop* buat, dimana sistem pemesanan masih banyak menggunakan konsep konvensional sehingga tidak memudahkan adanya proses yang terjadi antara penjual (*Doggysshop*) dan pembeli (Penggemar *Shaggydog*).

Dari uraian diatas maka pada tugas akhir ini diambil judul "E-COMMERCE PENJUALAN CINDERAMATA SHAGGYDOG". Diharapkan dengan aplikasi yang baru ini dapat dimudahkan bagi para pembeli untuk memilih dan memesan produk yang dijual oleh *Shaggydog* dan memudahkan manajemen *Doggysshop* dalam pengolahan data pemesanan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka yang menjadi permasalahan adalah bagaimana membuat aplikasi penjualan yang dapat memberikan kemudahan bagi pembeli dalam memilih dan memesan cinderamata yang ditawarkan oleh *Shaggydog* yang mampu diakses kapan saja dan dimana saja.

## 1.3 Ruang Lingkup

Dalam penulisan tugas akhir ini dibatasi hal-hal yang akan dibahas dalam perancangan e-Commerce Penjualan Cinderamata *Shaggydog*, yaitu :

1. Aplikasi penjualan berbeda dengan *web Shaggydog*.
2. Sistem memfokuskan pada penjualan cinderamata yang dibuat oleh *Shaggydog* dan merupakan produk dari *Doggyshop*.
3. Adanya klasifikasi atau kategori dari cinderamata berdasarkan pada jenis produknya.
4. Kolom Administrasi yang berisi laporan dalam bentuk tabel dan grafik.
5. Sistem dilengkapi dengan fitur *short by*, atau mengurutkan cinderamata berdasarkan kategori yang diinginkan pembeli.

6. Pembeli yang sudah mendaftarkan diri sebagai *member fans* akan mendapatkan potongan harga sesuai dengan keputusan manajemen
7. Pembayaran pemesanan dilakukan dengan cara *transfer debit* antar bank.
8. Biaya pengiriman barang berdasarkan konfirmasi pembayaran pada web *Doggysshop* (Wilayah Indonesia).
9. Pengiriman dilakukan dengan menggunakan jasa pengiriman barang.
10. Sistem dilengkapi dengan laporan pemesanan per bulan, laporan penjualan produk terlaris, laporan data barang, laporan pemesanan dan jumlah pengunjung dan grafik.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah Sistem mampu memberikan informasi kepada pembeli dari cinderamata yang ditawarkan, melayani pemesanan cinderamata *Shaggydog* dan cinderamata yang lain dengan memberikan kenyamanan serta kemudahan bagi pembeli dalam berbelanja dengan menggunakan fitur yang tersedia dengan bantuan dari internet.