

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Dalam era globalisasi seperti sekarang ini, internet adalah suatu media informasi komputer yang dapat dikatakan sebagai teknologi tercanggih. Dengan adanya Perkembangan smartphone yang didukung oleh media internet semua aktivitas yang sulit dilakukan seperti menonton, membaca berita, belajar ataupun bertukar informasi bahkan transaksi penjualan dan pembelian juga dapat dilakukan.

Untuk menyikapi perubahan Iptek yang cepat dan semakin canggih seperti sekarang, dan menghadapi situasi kompetisi dan persaingan yang semakin ketat, suatu usaha dagang harus memiliki keunggulan kompetitif agar bisa terjalin kelangsungannya. Salah satunya adalah peran informasi yang mampu memperkenalkan atau mempromosikan produk secara rinci dan mendetail kepada masyarakat luas, dunia usaha, dan salah satu media informasi yang tepat adalah dengan Website selain media non elektronik lainnya seperti surat kabar yang hasilnya terlihat kurang praktis.

Galeri Basket merupakan sebuah toko olahraga yang melayani penjualan baju dan peralatan basket lainnya. Dalam melakukan kegiatannya, Galeri Basket masih menggunakan media penyampaian informasi yang sederhana sehingga untuk pemasaran produk dan layanannya masih belum maksimal. Proses pemesanan yang masih manual dan juga pembuatan laporan yang belum terkomputerisasi sehingga kurang *efektif* dan *efisien*. Dengan masalah yang dihadapi oleh Galeri Basket, maka dibutuhkan sebuah sistem informasi berbasis web, hal ini sangatlah penting karena dengan adanya sebuah sistem ini akan dapat membantu kendala yang ada. Pelanggan akan dapat mengakses informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja. Dengan demikian Galeri Basket dapat memperluas jangkauan pemasaran tanpa harus menghabiskan banyak waktu dan biaya.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Proses pemesanan barang yang sebelumnya dilakukan dengan sistem manual. Maka berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang masalah, dapat ditarik pokok masalahnya adalah Bagaimana cara membangun sebuah sistem informasi penjualan barang pada Galeri Basket berbasis web.

### **1.3. Ruang Lingkup**

Lingkup permasalahan yang diteliti meliputi :

1. Membuat sistem pemesanan secara online.
2. Produk yang dijual adalah produk yang ditampilkan katalog pada website Galeri Basket, yang berupa baju basket dan peralatan basket lainnya.
3. Sistem pembayaran dapat dilakukan melalui transfer antar rekening pelanggan dengan pihak Galeri Basket ke nomor rekening pada bank yang telah ditentukan.
4. Untuk biaya totalnya dihitung berdasarkan jumlah produk yang dipesan kemudian ditambah dengan biaya kirim. Untuk biaya kirim dihitung atas dasar jauh dekatnya tempat konsumen.
5. Proses pemesanan dibatasi dalam waktu 2 hari, apabila dalam jangka waktu tersebut konsumen tidak melakukan pembayaran maka pemesanan dianggap batal.
6. Sistem ini tidak melayani pengembalian barang.
7. Sistem ini tidak membahas tentang harga dari distributor ataupun *supplier*.

#### **1.4. Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dari tugas akhir ini adalah membuat Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Galeri Basket Berbasis Web.