

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era komputerisasi sekarang ini, hampir semua bidang usaha menggunakan teknologi berbasis komputer dan salah satu contohnya ialah penggunaan teknologi *internet*. Melalui *internet* banyak hal yang bisa dilakukan secara cepat dan efisien sehingga menghemat waktu, biaya, dan tenaga. Faktor-faktor yang menguntungkan tersebut membuat banyak perusahaan menggunakan teknologi *internet* untuk memasarkan produknya.

Anthrax merupakan salah satu toko penjualan sepatu futsal yang ada di Yogyakarta. Dalam pengolahan datanya belum komputerisasi, media promosi masih melalui brosur-brosur, dimana menuntut para pembeli untuk datang dan berinteraksi langsung kepada penjual.

Aplikasi ini dapat mengatasi permasalahan sistem penjualan untuk memberikan kemudahan dalam perhitungan pembayaran transaksi dan pengolahan data penjualan. Yang cepat dan akurat yang akhirnya bertujuan untuk akan dapat meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan yang lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka yang menjadi permasalahan adalah Bagaimana membuat suatu aplikasi penjualan yang mampu memberikan kemudahan, nyaman dan manfaat kepada Anthrax maupun terhadap pelanggan.

1.3 Ruang Lingkup

Agar penulisan ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, yaitu Aplikasi Penjualan Sepatu Futsal Di Toko Anthrax Berbasis *Web*, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Konsumen dari berbagai kota di Indonesia.
2. Jenis Produk seperti : *Adidas, Lotto, Nike, Puma, dan Specs*
3. Sepatu yang dijual oleh Anthrax, dibeli secara kredit dari supplier
4. Pengiriman barang dilakukan setelah pelunasan
5. Pengiriman barang dikirim melalui TIKI
6. Pembayaran pemesanan dilakukan dengan cara transfer ke bank.
7. Pemesanan akan di batalkan secara otomatis apabila *overtime* dari pemesanan (tiga hari)

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membangun Aplikasi Penjualan Sepatu Futsal Di Toko Anthrax Berbasis *Web*. Sistem ini diharapkan dapat melayani pemesanan dan pembelian konsumen melalui aplikasi *web* di *internet*.