

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Toko Mainan PUTRI yaitu suatu usaha penjualan produk mainan anak – anak, yang telah berdiri pada tahun 2010, dan beralamatkan di Jalan Moh. Toyib No.32, Pintu Air, Kec. Rangkui, Kota Pangkalpinang. Yang berpindah lokasi di Jalan Batin Iso Pintu Air Pangkalpinang. Toko Mainan PUTRI menjual berbagai macam mainan anak – anak, seperti mainan edukasi, boneka, bola, mobil – mobilan, mainan rotan dan lain – lain.

Kemajuan perkembangan *internet* yang sangat pesat saat ini, maka menjadi salah satu pemanfaatan terhadap perusahaan atau toko - toko penjualan mainan untuk memperluas pemasaran produk mainan, penjualan dapat terus meningkat, memberikan kenyamanan dalam pelayanan, serta kemudahan dalam memberikan informasi dan kualitas produk.

Untuk proses promosi pemilik hanya memosting jualannya ke halaman sosial media yaitu facebook dan instagram, tetapi cara ini masih kurang efektif dalam memperluas pemasaran dan penjualan produk. Dan pelanggan yang ingin memesan dapat dilakukan melalui facebook, instagram, atau datang langsung ke toko. Pelanggan mengalami kesulitan untuk datang ketoko dikarenakan jarak dan waktu, serta pelanggan kurangnya informasi tentang produk yang ada ditoko. Selain itu admin akan mencatat adanya pembelian produk ke pembukuan yang masih dilakukan secara manual. Sehingga sering terjadi kesalahan dalam pencatatan.

Dengan menggunakan sistem *e-commerce* ini sangat membantu terhadap pelanggan untuk mengakses informasi produk, melakukan pemesanan atau pembayaran yang telah disediakan didalam *web* tanpa harus datang langsung ketoko, memperluaskan area promosi dan penjualan produk, dapat meningkatkan

hasil penjualan, serta mempermudah admin dalam pencatatan pembelian produk ke pembukuan.

Berdasarkan masalah yang ada dilatar belakang, maka penulis mencoba membuat sistem e-commerce berbasis web dengan penelitian ini berjudul “**PENERAPAN SISTEM *E-COMMERCE* SEBAGAI SARANA PROMOSI PADA TOKO MAINAN PUTRI PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)*”**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang serta masalah yang terjadi di Toko Mainan PUTRI maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem *e-commerce* sebagai sarana promosi pada Toko Mainan PUTRI berbasis *website* yang memberikan kemudahan pelanggan dalam berbelanja dan mencari informasi produk?
2. Bagaimana menerapkan sistem *e-commerce* sebagai sarana promosi pada Toko Mainan PUTRI berbasis *website* yang dapat memperluas daerah promosi dan penjualan produk?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini agar fokus dan masih didalam topik penelitian. Maka masalah – masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Sistem informasi yang dibuat berbasis *website*.
2. Sistem hanya menyediakan informasi mengenai toko, produk, sistem penjualan, pemesanan, serta transaksi.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Membuat suatu *e-commerce* agar memudahkan pelanggan dalam berbelanja dan mencari informasi produk di toko mainan putri secara *online*.

2. Memperluas daerah promosi dan penjualan produk secara *online*.

#### 1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian adalah :

1. **Manfaat bagi penulis**

Menambah ilmu pengetahuan dan kemampuan penulis dalam membuat suatu rancangan *website*.

2. **Manfaat bagi Toko Mainan PUTRI**

Mempermudahkan pemilik dalam mempromosikan produk yang ada di toko mainan. Serta pencatatan pesanan dengan adanya sistem ini maka pesanan tersebut akan secara langsung masuk dalam sistem tersebut.

3. **Manfaat bagi pelanggan**

Mempermudahkan pelanggan dalam berbelanja dan mencari informasi produk yang telah disediakan dalam web, tanpa datang langsung ketoko.

#### 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan menggambarkan urutan materi yang ditulis secara bertahap. Sistematika penulisan laporan ini sebagai berikut :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi definisi yang diperoleh dari beberapa buku, jurnal dan referensi lain. Yang berkaitan dengan penerapan sistem *e-commerce* sebagai sarana promosi berbasis *web*.

##### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini berisi uraian metode penelitian pengembangan sistem, model pengembangan sistem informasi, dan alat bantu/*tools* pengembangan sistem.

##### **BAB IV PEMBAHASAN**

pada bab ini berisi tentang gambaran profil objek penelitian, struktur organisasi, tugas dan wewenang, serta pembahasan yang meliputi proses bisnis, gambaran umum sistem informasi, activity diagram, analisa dokumen masukan, analisa dokumen keluaran, indentifikasi kebutuhan, *use case diagram*, deskripsi *use case*, *package diagram*, *Entity Relationship Diagram*(ERD), *Entity Relationship Diagram*(ERD) ke *Logical Record Structure*(LRS), *Logical Record Structure*(LRS), tabel, spesifikasi basis data, *class diagram*, rancangan layar, dan *sequence diagram*.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran.

