

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring bertambahnya zaman, teknologi pun semakin berkembang pesat. Hal ini tentunya berdampak besar dalam kehidupan masyarakat. Jika dulu, kita membutuhkan media koran untuk membaca berita, seiring bertambahnya waktu beralih ke majalah dimana tampilan sudah semakin menarik berupa foto-foto yang berwarna, hal ini berbeda saat membaca koran. Kemudian ada radio yang digunakan untuk mendengarkan berita, musik maupun saluran radio lain, hingga hal ini beralih ke media televisi dimana mereka dapat melihat dan mendengarkan berita dengan lebih jelas daripada sebelumnya. Selain itu, mereka juga dapat melihat sinetron atau berita lain dengan mengganti chanel sesuka mereka.

Dengan menggunakan teknologi, semua pekerjaan menjadi jauh lebih cepat, efisien, dan lebih praktis. Seperti halnya seorang guru yang memanfaatkan teknologi untuk mencari bahan untuk mengajar, murid yang menggunakan teknologi untuk mencari beberapa materi untuk menambah wawasan mereka. Maupun mereka entah tua atau muda, yang memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk berbelanja, menonton video. Hingga perusahaan-perusahaan yang memanfaatkan teknologi untuk mengiklankan produk mereka.

Sebelumnya saat kita ingin berbelanja sesuatu, kita perlu mendatangi toko tersebut, kemudian memilih bahan yang kita butuhkan, lalu mengantri ke kasir untuk membayar barang belanjaan kita sendiri. Maka dari itu, kita perlu untuk mengosongkan waktu kita demi keluar untuk berbelanja. Namun sekarang berbeda, banyak para penjual produk memanfaatkan media social seperti *Instagram*, *whatsapp*, dan *tiktok* untuk media promosi dan jual beli barang. Tetapi, meskipun sudah tersedia wadah dengan bantuan media social tersebut, beberapa penjual masih ada yang terkendala dalam memanajemen penjualannya. Hal ini seperti, saat penjual tidak memiliki karyawan otomatis dia

sendiri yang akan melayani pelanggan dalam bentuk *chat* saat pelanggan memesan barang dan penjual sendiri yang memeriksa apakah sudah di transfer atau belum.

Berdasarkan paparan di atas, maka akan dibuat suatu sistem penjualan toko *online*. Dimana sistem ini akan dibuat dalam bentuk *website*. Melalui *website* ini, penjual dapat memasukkan produk penjualan mereka, dan pembeli juga dapat melihat produk apa saja yang dijual, harga, dan langsung bisa melakukan transaksi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, permasalahan yang muncul adalah bagaimana cara merancang dan mengembangkan sistem penjualan toko online.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus pada tujuan, maka diperlukan adanya Batasan masalah seperti berikut:

1. Aplikasi ini dibangun dari permasalahan Penjualan.
2. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework *codeigniter*, Admin LTE dan MySQL Database.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk merancang dan mengembangkan sistem penjualan toko online berbasis website.
2. Untuk membantu para penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi.
3. Untuk membantu penjual manajemen penjualannya.
4. Untuk menambah pengetahuan dalam pembuatan sistem informasi penjualan toko.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Dapat merancang dan mengembangkan sistem penjualan toko online berbasis website.
2. Dapat membantu membantu para penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi.
3. Dapat membantu penjual manajemen penjualannya.
4. Menambah pengetahuan dalam pembuatan sistem informasi penjualan toko.