

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan dunia komputer sudah cukup pesat, semua itu dibuktikan dengan banyaknya penggunaan layanan internet bukan hanya kalangan muda saja tetapi orang tua dan anak-anak sudah banyak yang mengenal dan mencoba layanan tersebut. Internet juga dapat dijadikan sebagai peluang bisnis, seperti website yang digunakan oleh perusahaan, pemerintahan, hingga pertokoan. Salah satu wujud penggunaan internet yang marak yaitu website e-commerce. Karena dengan menggunakan website seseorang tidak perlu datang ke tempat/ toko tersebut.

Dengan adanya website di sebuah toko maka konsumen lebih mudah melakukan transaksi. Salah satu website dapat diimplementasikan di sebuah toko, yakni toko/ butik pakaian yang berlokasi di wuluan "*Butik Sumber Makmur*". Karena Setiap waktu seseorang pasti akan pergi ke butik/ toko tersebut untuk mengganti pakaian yang telah usang. Setiap pergi ke butik, dibutuhkan transportasi yang dapat digunakan untuk sampai di butik tersebut dan diperlukan pula waktu yang tidak sedikit. Waktu yang harusnya dapat digunakan untuk kegiatan yang lainnya, karena harus pergi ke butik baju maka waktu tersebut akan terbuang sia-sia. Sehingga waktu dan biaya yang dikeluarkan kurang efektif dan efisien.

Maka dari itu dibuatlah sebuah sistem informasi butik "*Sumber Makmur*". Dengan adanya sistem informasi butik ini maka seseorang akan dipermudah dalam pencarian pakaian yang cocok dengan keinginannya. Karena konsumen tidak perlu pergi ke butik/ toko baju tersebut melainkan cukup mengunjungi website yang telah disediakan. Disamping berguna bagi pengunjung, website juga berguna bagi pemilik butik, karena dengan adanya website tersebut pemilik butik tidak perlu melakukan rekapitulasi pendapatan setiap bulannya dan website juga memiliki fitur laporan penjualan barang terlaris yang dibeli oleh konsumen. Sehingga waktu dan biaya yang digunakan lebih efisien dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dibahas, maka muncullah rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang sebuah website yang interaktif.
- b. Bagaimana menerapkan sistem/ cara pembelian dan pembayaran yang mudah.
- c. Bagaimana mengimplementasikan website di butik *Sumber Makmur* agar konsumen dan produsen dapat mengoperasikannya dengan baik.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan proyek tugas akhir ini:

- a. Membuat desain sistem informasi butik berbasis website
- b. Membuat aplikasi sistem informasi butik berbasis website

1.3.2 Manfaat

- a. Biaya yang dikeluarkan lebih efisien karna pengunjung tidak memerlukan transport untuk melihat produk.
- b. Waktu yang digunakan lebih efektif untuk melihat produk hanya cukup melihat website toko sumber makmur.
- c. Proses administrasi lebih terstruktur cukup dengan melalui atm banking.