

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

*E-Commerce* merupakan pembelian, penjualan, atau pertukaran barang, jasa dan informasi melalui jaringan komputer termasuk internet. *E-Commerce* juga dikatakan sebagai pertukaran yang dimediasi oleh teknologi antara beberapa kelompok individu maupun organisasi secara elektronik berbasiskan aktifitas intraorganisasional atau interorganisasional yang memfasilitasi pertukaran tersebut. Faktor-faktor yang menjadi pendorong implementasi *E-Commerce* antara lain, globalisasi dan liberalisasi perdagangan, kompetisi yang semakin tajam, perkembangan teknologi, pengurangan tujuan secara fisik, dan publisitas. Dengan menggunakan *E-Commerce* konsumen bebas bertransaksi dan menentukan produk yang akan dibeli dari sejumlah vendor.

Toko SONICX adalah toko yang menjual produk accesories motor, dimana proses penjualannya yaitu pelanggan datang langsung ke toko dan memilih produk yang ingin dibeli sesuai dengan selera pelanggan. Kemajuan teknologi sampai saat ini, Toko SONICX belum mempunyai sebuah sistem penjualan online (*E-Commerce*). Masalah penjualan terkadang masih menjadi salah satu kendala untuk mencapai tujuan perusahaan, karena sistem penjualan yang masih dilakukan secara manual.

Kondisi persaingan penjualan yang cukup ketat pada saat ini, Toko SONICX berkeinginan untuk mengembangkan atau menerapkan *E-Commerce* dengan menggunakan RAD. Kebijakan ini, diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dan harapan dari penelitian ini adalah membuat suatu website e-kacommmerce yang dapat dimanfaatkan dalam melakukan pelayanan kepada pelanggan dalam melakukan memberikan informasi pemasaran produk.

Sistem *E-Commerce* yang akan di rancang menerapkan untuk menghasilkan sistem pemasaran produk membangun hubungan dengan pelanggan lebih personal. Sasarannya lebih kearah memperluas jangkauan pemasaran dan meningkatkan pemasaran melalui media yang lebih fleksibel dan ekonomis.

Berdasarkan keterangan diatas maka penulis ingin mengangkat judul **“PENGEMBANGAN SISTEM E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PEMASARAN ACCESORIES PADA TOKO SONICX MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL”** dengan harapan informasi yang diharapkan pelanggan lebih visual dan interaktif sehingga lebih efisien dan menarik bagi pelanggan yang mencari informasi penjualan produk pada toko.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merancang sistem *E-Commerce* pada Toko SONICX agar dapat digunakan untuk proses pemasaran produk?
2. Bagaimana agar proses pemasaran Toko SONICX dapat berjalan se-efisien mungkin?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis kaji maka penelitian ini terdapat batasan masalah yakni:

1. Sistem ini nantinya hanya memberikan informasi mengenai barang yang dijual di Toko SONICX, dan menggunakan sistem pembayaran transfer.
2. Pembuatan website *E-Commerce* ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL untuk databasenya.

## **1.4 Hipotesa**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka dapat ditemukan beberapa hipotesa sebagai jawaban sementara dari permasalahan yang ada yaitu:

1. Diharapkan dengan dirancang sistem *E-Commerce* berbasis website untuk pemasaran produk pada Toko SONICX dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
2. Diharapkan dengan dirancang sistem *E-Commerce* yang dapat memberikan informasi produk yang dipasarkan kepada pelanggan dan

menampilkan informasi produk terbaru pada katalog, serta dapat menerapkan proses pemesanan hingga pembayaran secara daring.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah pembuatan sistem *E-commerce* dan adapun tujuan khusus yaitu.:

1. Membuat suatu sistem *E-commerce* yang dapat dimanfaatkan dalam melakukan pelayanan kepada pelanggan dalam memberikan informasi pemasaran produk.
2. Membuat sistem *E-Commerce* menerapkan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL untuk menghasilkan sistem pemasaran produk helm motor yang dapat membangun hubungan dengan pelanggan lebih personal.
3. Memperluas jangkauan pemasaran dan meningkatkan pemesanan melalui media yang lebih fleksibel dan ekonomis.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun secara tidak langsung bagi pihak terkait. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

- Mempermudah masyarakat atau pelanggan dalam memperoleh
- informasi penjualan produk pada Toko SONICX secara online.
- Mempermudah pelanggan dalam melakukan akses untuk melihat dan memesan produk dengan gambaran yang jelas, sehingga dapat efisien dan efektif.

## **1.7 Tinjauan Umum Perusahaan**

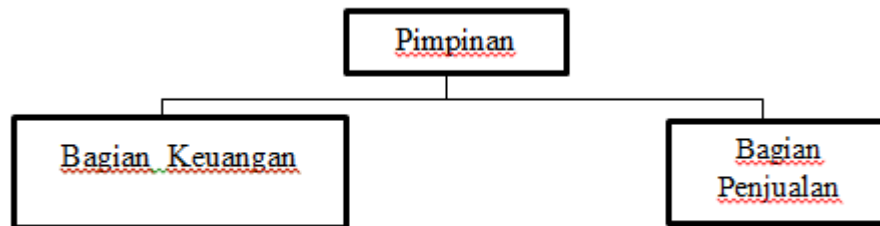
### **1.7.1 Sejarah Perusahaan**

Toko SONICX merupakan salah satu usaha kecil menengah (UKM) yang terletak di Jl. M.Hatta Pertokoan Bundo Kandung No.3 Kota Solok. Toko SONICX didirikan oleh Bapak Hj. Amri sebagai pimpinan Toko SONICX yang berdiri pada tahun 2009. Toko SONICX merupakan toko yang menjual produk seperti helm, lampu variasi, *handgrip* motor, dan accessories motor lainnya.

### **1.7.2 Struktur Organisasi**

Struktur organisasi adalah suatu kerangka yang terdiri dari beberapa jabatan yang kemudian dihubungkan membentuk kesatuan, sesuai dengan

fungsi, tanggung jawab dan wewenang masing-masing jabatan. Toko SONICX dalam menjalankan usahanya juga memiliki struktur organisasi, berikut struktur organisasi Toko SONICX yang disajikan pada Gambar 1.1.



**Gambar 1.1 Struktur Organisasi Toko SONICX**

### **1.7.3 Bagian Tugas dan wewenang**

Berdasarkan pada Gambar 1.1 dapat dijelaskan tugas dan fungsi masing-masing bagian yang terkait yaitu :

#### **1. Pimpinan**

Pimpinan adalah pemberi instruksi dan kebijakan sekaligus pemilik usaha, segala keputusan dan kebijakan serta pengawasan jalannya usaha ditentukan olehnya.

#### **2. Bagian Keuangan**

Bagian ini melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan urusan keuangan perusahaan, mencatat semua transaksi-transaksi keuangan dalam buku jurnal dan buku besar.

#### **3. Bagian Penjualan**

Bagian ini melakukan kegiatan pendataan barang yang dijual dan

melayani *costumer*, dan bagian inilah yang akan melaporkan kepada bagian keuangan tentang semua hasil transaksi kepada bagian keuangan untuk segera diaudit.