

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi internet hingga kini telah mengubah cara pandang dan hidup masyarakat dalam berkomunikasi dan berinteraksi. Internet memungkinkan terjadinya pertukaran informasi secara cepat dalam ruang lingkup yang global. Informasi kemudian menjadi wilayah *public*, sehingga dapat di akses dari manapun dan kapanpun.

UD Lestari Putra Handycraft di Kulonprogo merupakan usaha yang bergerak di bidang kerajinan anyaman untuk barang-barang handycraft, saat ini UD Lestari Putra Handycraft sudah berjalan selama lima tahun. Pada saat ini penjualannya hanya didaerah Kulonprogo dan sekitar Yogyakarta. Sedangkan proses penjualan dilakukan dengan cara pembeli datang langsung ke showroom dan di jual dipasar-pasar sekitar. Perkembangan di UD Lestari Putra Handycraft masih belum begitu bagus. Hal ini di sebabkan pemasarannya yang belum begitu luas.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka didapat permasalahan :

1. Bagaimana membangun sebuah sistem informasi penjualan berbasis *web* pada UD Lestari Putra Handycraft.
2. Bagaimana membuat laporan transaksi penjualan yang terjadi secara komputerisasi dan meng-implementasikan kedalam sistem yang berbasis *web*.

1.3. Ruang Lingkup

Web yang akan di bangun untuk media promosi dan penjualan UD Lestari Putra Handycraft di batasi dengan ruang lingkup sebagai berikut :

1. Promosi yang berupa barang-barang handycraft terbaru.
2. Pembayaran dilakukan dengan via *transfer* bank. Setelah mentranfer uang, maka konfirmasi pembayaran dilakukan lewat halaman *web* dengan meng-*upload* bukti *transfer* berupa hasil scaner atau foto slip bukti *transfer* uang.
3. Proses pembatalan dilakukan secara otomatis jika konsumen belum mentranfer dalam jangka waktu satu kali duapuluh empat jam.

4. Ada dua sistem penjualan yaitu pengunjung langsung membeli barang tanpa mendaftar sebagai member dan membeli barang dengan mendaftar menjadi member UD Lestari Putra Handycraft.
5. Dalam sistem informasi penjualan kerajinan berbasis *web* pada UD Lestari Putra Handycraft dibagi menjadi tiga penggunaan yaitu :
 1. Untuk admin yaitu menambah, menghapus, mengedit, maupun mengubah informasi yang ada pada *web*.
 2. Untuk pengunjung yaitu membeli barang yang diinginkan, tanpa melakukan registrasi hanya dengan melakukan pengisian data alamat untuk pengiriman barang, *men-transfer* uang, mengkonfirmasi pembayaran dengan menyertakan bukti *transfer*.
 3. Untuk member yaitu registrasi, *login*, membeli barang yang diinginkan, mendapatkan diskon, *men-transfer* uang, mengkonfirmasi pembayaran dengan menyertakan bukti *transfer*.

1.4. Tujuan Penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan sistem informasi penjualan berbasis *web* pada UD Lestari Putra Handycraft.

1. Merancang sistem informasi penjualan yang akan dibuat disesuaikan dengan kebutuhan UD Lestari Putra Handycraft dalam mengelola transaksi yang ada.
2. Menyediakan perantara antara pembeli dengan UD Lestari Putra Handycraft yang telah dirancang dengan baik untuk mempermudah pembelian.
3. Menyediakan laporan data transaksi penjualan dalam satu hari dan laporan penjualan terlaris yang ada pada UD Lestari Putra Handycraft.
4. Menyediakan media untuk promosi produk baru dari UD Lestari Putra Handycraft berbasis *web*.