

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi dan informasi pada saat ini berkembang sangat pesat, sejalan dengan perkembangan kebutuhan manusia. Mobilitas manusia begitu cepat membutuhkan alat bantu yang mempermudah untuk menjalankan semua aktifitas. Untuk itu perlu sesuatu sistem pengolahan informasi yang mempermudah manusia dalam menjalankan semua aktifitasnya. E Commerce merupakan suatu teknologi informasi dalam bidang pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara online. Untuk melakukan proses jual-beli barang, penjual dan pembeli tidak harus melakukan pertemuan secara langsung tetapi dapat dilakukan secara online.

Jersey merupakan pakaian olahraga yang banyak diminati banyak orang dari berbagai kalangan. Karena lokasi toko jersey yang kurang strategis, menyebabkan kurangnya pembeli yang mengetahui koleksi-koleksi di toko jersey tersebut, sehingga pendapatan toko jersey pun kurang optimal. Untuk itulah diperlukan suatu teknologi yang dapat memudahkan pemilik dan pelanggan saling berinteraksi secara online. Selain itu, Pelanggan tidak perlu berkunjung ke toko jersey bola hanya

sekedar melihat atau mencari informasi koleksi-koleksi berbagai macam produk jersey di toko tersebut.

Untuk membantu dan memperlancar promosi toko jersey maka diperlukan suatu aplikasi yang bermanfaat bagi mengembangkan aplikasi penjualan di toko jersey yaitu dengan dibuatnya web penjualan jersey secara online (e commerce).

1.2 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan Tugas Akhir ini antara lain:

1. Penerapan program aplikasi berbasis web dalam bidang bisnis sebagai sarana untuk meningkatkan efesiensi waktu dan tenaga dalam mengatur setiap transaksi penjualan.
2. Dapat mengembangkan aplikasi penjualan jersey berbasis web
3. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah konsumen untuk melihat detail produk yang ada ditoko jersey serta melakukan pemesanan produk secara online, tanpa harus meninggalkan aktifitas masing-masing dengan datang ke toko jersey bola secara langsung.

1.3 Batasan Masalah

1. Sistem informasi yang dikembangkan digunakan untuk melakukan transaksi penjualan berupa jersey bola.
2. Pembayaran dilakukan via transfer.
3. User harus menjadi member terlebih dahulu agar dapat memesan produk.
4. Dalam sistem penjualan jersey bola ini tidak melayani pengembalian produk (*Retur*).