

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi sangatlah berpengaruh untuk kemajuan suatu usaha. Berbagai macam cara dilakukan untuk mempromosikan usaha yang dimiliki, salah satunya dengan menggunakan teknologi sistem penjualan *online*. Salah satu jenis implementasi teknologi dalam hal meningkatkan persaingan bisnis adalah dengan menggunakan *electronic commerce (E-commerce)*, yaitu untuk memasarkan berbagai macam produk atau jasa, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Dengan ini *E-commerce* didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan antara dua belah pihak di dalam suatu perusahaan melalui media internet / *online*. *E-commerce* merupakan kumpulan teknologi, aplikasi, dan bisnis yang menghubungkan perusahaan atau perseorangan sebagai konsumen untuk melakukan transaksi elektronik, pertukaran barang, dan pertukaran informasi melalui internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya (Handayani 2018). Persaingan bisnis dalam penjualan juga semakin tajam dan kompetitif, sehingga setiap kota berlomba untuk mempromosikan program *branding* digital yang unggul dan menarik. Studi ini mengeksplorasi bagaimana pemanfaatan *branding* melalui jaringan digital multimedia untuk pengembangan pemasaran, agar menjadi efektif dan efisien.

Toko Distro Collection merupakan sebuah perusahaan swasta yang bergerak di bidang penjualan. Toko Distro Collection menyediakan berbagai macam produk / *outfit* seperti kaos, jaket, celana jeans, dan lain – lain. Proses penjualan di toko Distro Collection sebelum datangnya wabah *Covid-19* sama seperti pada toko umumnya. Pelanggan mendatangi toko untuk memilih dan membeli produk – produk yang disediakan. Pelanggan mendapatkan kepuasan atas produk yang ditawarkannya dan juga mendapatkan bentuk pelayanan yang baik. Pada masa pandemi *Covid-19*

Pertumbuhan ekonomi Distro Collection terus menurun terutama dalam industri pemasaran produk. Dari tahun 2019 semenjak pandemi *Covid-19* muncul sampai tahun saat ini, selisih angka penurunan jumlah mencapai sekitar 10% - 25%.

Terhambatnya proses penjualan dimasa pandemic *Covid-19* terkadang menghalangi para pelanggan untuk datang langsung ke toko. hal ini menyebabkan masalah tersendiri untuk penjual dikarenakan penurunan hasil pendapatan seperti biasanya. Kesulitan ini dikeluhkan oleh pihak toko saat ini yang membuat penghasilannya menurun. Selain itu juga toko terkendala dalam melakukan branding produk dikarenakan pemasaram masih bersifat konvensional dengan membuat pamflet di toko tersebut. Sehingga membuat toko sepi akan pengunjung di masa pandemic *Covid-19*. Kemudian, pengelolaan data produk pada toko Distro Collection masih menggunakan pencatatan dengan pembukuan dan skema pembayaran untuk pembelian pun masih menggunakan nota tertulis, dengan hal tersebut sangat kurang efektif karena dapat terjadi kesalahan dalam pencatatan. Dengan pembukuan yang dicatat dengan admin rentan terjadi kesalahan data, sehingga dokumentasi penjualan yang dilaporkan kepada pimpinan masih sering terdapat kesalahan.

Berdasarkan uraian masalah di atas. Akan dilakukan penelitian dengan judul **“Rancang Bangun Sistem Pemesanan Baju Berbasis *Mobile* dengan *Payment Gateway* di Distro Collection”**. Dengan sistem penjualan ini diharapkan dapat mempromosikan program *branding* produk secara digital, dengan sistem ini juga dapat dengan mudah melakukan input data penjualan dan pemasukan sebuah produk penjualan dan juga sistem ini dapat melakukan metode transaksi secara digital / *online* dengan mudah dan cepat yang dapat membantu pelanggan dengan mudah untuk melakukan pembayaran. Maka akan menaikkan hasil penjualan toko Distro Collection.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan yang telah dijelaskan, maka masalah pada uraian di atas adalah sebagai berikut:

1. Toko kesulitan dalam mempromosikan pemasaran produk kepada pelanggan yang untuk mengetahui informasi produk.
2. Administrasi dalam pengelolaan dan pencatatan data masih dilakukan dengan secara manual dengan pencatatan dengan buku.
3. Skema pembayaran masih menggunakan nota tertulis, sehingga sering terjadi kehilangan data transaksi dalam merekap data transaksi.

## 1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mempromosikan atau memasarkan sebuah produk kepada pelanggan diseluruh kota untuk meningkatkan penjualan?
2. Bagaimana cara membangun sebuah sistem yang dapat memudahkan pekerjaan dalam mengelola dan menginput data pemasukan produk dengan mudah dan efisien?
3. Bagaimana cara mempermudah pelanggan dalam transaksi pembelian sebuah produk?

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

1. Mengembangkan sistem yang dapat mempromosikan / melakukan pemasaran secara *online* agar mudah dijangkau pengunjung diseluruh kota untuk meningkatkan penjualan.
2. Mengembangkan sebuah sistem yang dapat melakukan sistem pengelolaan data dan penginputan data pemasukan produk dengan mudah dan efisien.
3. Membangun sebuah sistem *payment gateway* yang dapat memudahkan pelanggan dalam bertransaksi.

## 1.5 Batasan Masalah

1. Merancang sistem penjualan Distro Collection berbasis *mobile*.

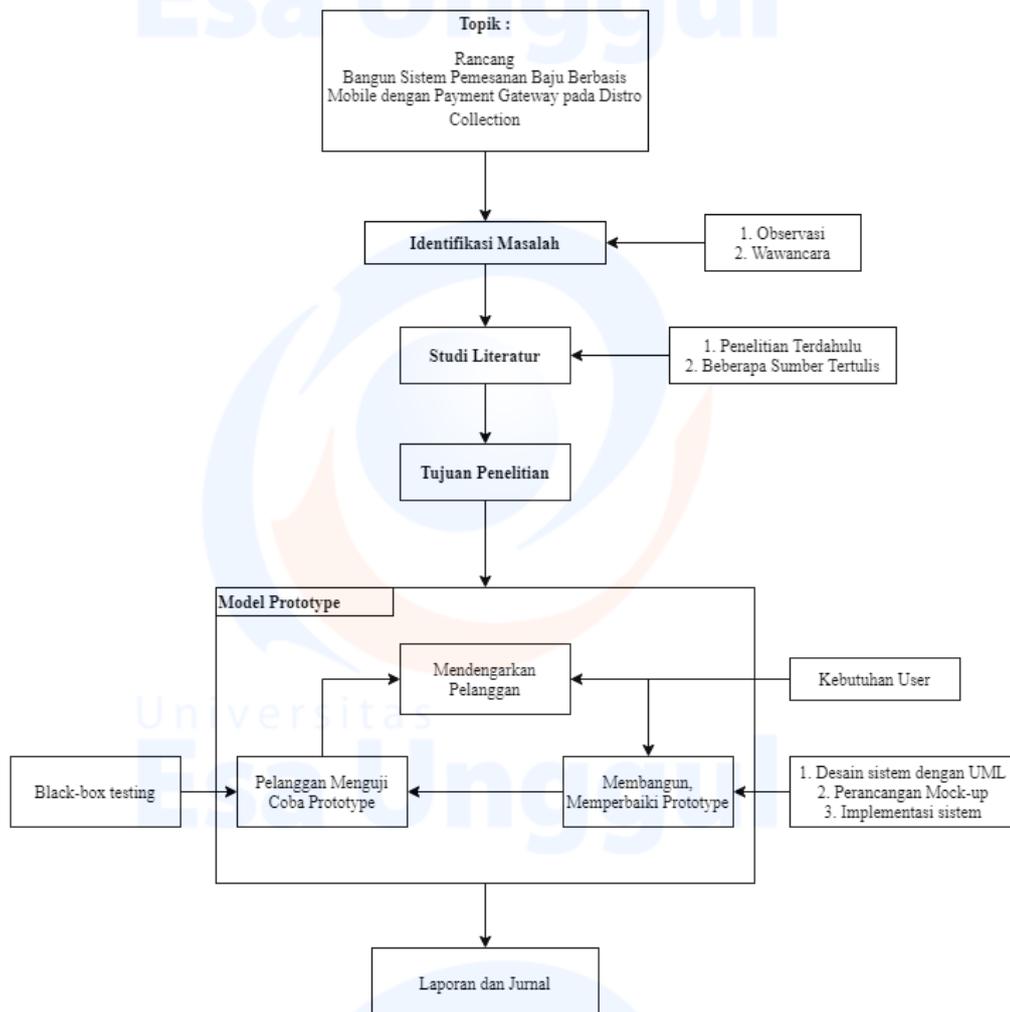
2. Perancangan dan pengembangan sistem akan membantu toko dalam mempromosikan sebuah produk.
3. Perancangan dan pengembangan sistem ditekankan pada proses penjualan pada toko Distro Collection.

#### **1.6 Manfaat Tugas Akhir**

1. Dengan adanya sistem informasi ini dapat meluaskan pemasaran dalam mempromosikan sebuah produk.
2. Mempermudah administrasi Distro Collection dalam merekap data laporan penjualan untuk kebutuhan Toko Distro Collection.
3. Perancangan dan pengembangan sistem ini mempermudah pembeli dalam bertransaksi.

## 1.7 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah gambaran sebuah penelitian yang digambarkan dari awal penelitian hingga akhir. Berikut merupakan kerangka berpikir pada penelitian yang dijelaskan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir