

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berbagai macam hal dan aktivitas dapat diakses melalui internet. Dalam bidang penjualan internet mulai banyak dimanfaatkan sebagai media aktivitas penunjang bisnis baru terutama kontribusinya terhadap efisiensi dan waktu. Aktivitas penjualan melalui internet ini populer disebut dengan *electronic commerce (E-commerce)*. Penerapan *E-commerce* pada saat ini merupakan salah satu syarat yang layak dipenuhi oleh suatu industri umkm atau organisasi yang masih berkembang ataupun yang telah matang sekalipun agar dapat bersaing secara global dan dapat meningkatkan kinerja secara efisien dan lebih baik.

Di era zaman sekarang konsumen yang sangat bervariasi dari kalangan anak muda sampai orang tua menggunakan *e-commerce* sebagai kebutuhan pokok sehari-hari. Oleh karena itu, *e-commerce* sangat berguna untuk para konsumennya karena mempermudah konsumen yang menginginkan suatu barang tanpa wajib keluar rumah untuk membelinya. Saat ini sudah semakin banyak bermunculan toko *online* ataupun perusahaan-perusahaan yang menjual berbagai macam barang melalui media *e-commerce* dengan cara hanya dengan membuat website *e-commerce*. *Infinity Project* merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang jasa percetakan yang menawarkan pelayanan perbagai macam cetak seperti undangan pernikahan, undangan khitanan, kartu nama, nota, kop surat, yasin dan lain-lain. Masalah yang dihadapi oleh *Infinity Project* adalah sistem penjualan yang masih dilakukan secara *offline*, dimana konsumen harus datang ke toko jika ingin membeli barang, sehingga menyebabkan jangkauan promosi kurang luas dan kurang efektif dan tentunya menyulitkan pembeli yang berada di luar jangkauan tidak bisa mengetahui jenis produk apa saja yang dapat *Infinity Project* produksi dan dijual.

Dengan perancangan website sebagai media promosi ini diharapkan dapat meningkatkan jangkauan promosi, mengefisienkan waktu dan dapat membantu pembeli dalam bertransaksi tanpa repot datang ke toko *offline Infinity Project*. Dan pembeli dapat mengetahui produk apa saja yang dapat diproduksi dan dijual oleh *Infinity Project*

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang ada, maka penulis menetapkan masalah yang ingin diteliti dan dijawab didalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi *e-commerce* untuk *Digital Printing*?
2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi *e-commerce* untuk *Digital Printing*?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini bertujuan untuk membuat penelitian ini tidak keluar dan tidak menyimpang dari yang diteliti, serta dari faktor keterbatasan yang dimiliki terutama dalam hal pengetahuan, biaya, waktu dan sebagainya. Maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Hanya membahas sistem informasi penjualan secara *online* pada *Infinity Project*.
2. Informasi yang disediakan hanya berupa informasi tentang produk yang ada di *Infinity Project*.

1.4. Tujuan

Penelitian ini dilakukan oleh penulis dengan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mempermudah konsumen atau pelanggan dalam melakukan pemesanan produk, maka penulis membuat sistem informasi penjualan barang pada *Infinity Project* berbasis web yang didalamnya terdapat fitur-fitur, fasilitas pemesanan yang, disertai dengan cara pemesanannya.
2. Agar konsumen dan pelanggan dapat dengan mudah dan lebih menghemat biaya, tenaga serta efisien waktu dalam mendapatkan informasi mengenai produk barang, maka penulis membuat sistem informasi penjualan barang pada *Infinity Project* yang sederhana supaya mudah dimengerti dan mudah diakses kapan saja dan dimana saja.

1.5. Manfaat

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak sekali mendapatkan manfaat yang berguna dan dapat diterapkan didalam kehidupan sehari-hari maupun di dunia usaha nantinya, beberapa manfaat yang saya dapatkan adalah antara lain:

1. Bagi Percetakan:

1. Dibuatnya website sistem informasi penjualan barang bagi *Infinity Project* dapat mempermudah dalam pengelolaan barang dan mengatasi masalah yang ada.
2. Bagi *Infinity Project*, dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pemanfaatan teknologi sistem informasi berbasis *online*.
3. Sebagai masukan bagi *Infinity Project* untuk dapat memberikan informasi yang cepat dan efisien serta layanan yang lebih baik bagi konsumen dan pelanggan setia yang mencari informasi mengenai macam-macam produk barang pada percetakan.

2. Bagi Konsumen:

1. Dapat mengetahui informasi tentang suatu produk yang ada di *Infinity Project* dengan mudah tanpa harus datang ke toko.
2. Dapat menjadi pilihan untuk konsumen dan pelanggan sesuai dengan yang diinginkan, mendapatkan kenyamanan dan waktu yang cepat dalam melakukan pemesanan barang pada percetakan.