

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini memaksa segala pekerjaan yang dilakukan manusia dituntut dengan cepat dan tepat. Masa pandemi sekarang ini juga memaksa perubahan sistem pekerjaan dari yang awalnya bersifat *offline* kini berubah menjadi sistem daring. Saat ini sudah banyak sistem informasi yang *real-time* dan *online*, yang memungkinkan seseorang dapat mengaksesnya dimana saja dan kapan saja untuk mendapatkan informasi terkini. Bisnis jasa yang mengutamakan pelayanan seperti usaha jasa pembuatan souvenir merupakan salah satu bisnis yang memerlukan teknologi informasi yang tepat. Dengan berkembangnya teknologi dan dimasa pandemi seperti saat ini, pasti akan berdampak besar di segala aspek, salah satunya yaitu aspek bisnis. *Website* merupakan salah satu solusi yang tepat untuk para pelaku bisnis dalam meningkatkan penjualan, yang semula hanya bergantung kepada toko *offline* dan sosial media.

Model bisnis dengan menggunakan media *website* akhir-akhir ini banyak diminati oleh para pelaku bisnis karena menawarkan banyak kelebihan. Seperti yang pernah dilansir kominfo.go.id bahwa "Indonesia merupakan negara 10 terbesar pertumbuhan 'e-commerce' dengan pertumbuhan 78 persen dan berada di peringkat ke-1. Sementara Meksiko berada di peringkat kedua, dengan nilai pertumbuhan 59 persen. Hal ini tentunya sangat memungkinkan pelaku bisnis untuk menjangkau lebih

banyak konsumen, sehingga berpotensi meningkatkan profit. Terlebih di masa pandemi dimana masyarakat lebih banyak beraktivitas secara *online* sehingga di masa pandemi ini menjadi momen yang sangat tepat untuk pelaku bisnis terutama UMKM untuk *go digital* dengan memperluas jaringan pemasaran melalui *digital marketing* melalui media *website*.

Hey souvenir merupakan salah satunya. Hey souvenir adalah UMKM yang bergerak di bidang jasa pembuatan berbagai macam souvenir. Sistem *offline* yang masih digunakan oleh Hey Souvenir ini mengalami penurunan penjualan karena kurangnya jangkauan dari calon pelanggan dan konsumen yang sekarang mulai beralih ke dunia *digital* dan bertransaksi secara *online*.

Membangun kepercayaan *customer* juga sangat dibutuhkan dalam bertransaksi secara *online*. Dengan adanya *marketplace* yang terpercaya seperti *shoppe* dan *tokopedia*, maka dapat membantu meningkatkan kepercayaan dari calon *customer* dalam melakukan transaksi.

Sistem penjualan Hey Souvenir ini juga nantinya akan menggunakan *marketplace IG Shop* dalam mempromosikan penjualan souvenirnya. Sehingga membutuhkan sebuah *website* untuk menjadi persyaratan dalam pembuatan *IG Shop*. Penggunaan *IG Shop* sendiri ditujukan agar dapat menjangkau target yang lebih terarah dan biaya pengiklanan yang lebih murah daripada pengiklanan di *marketplace* lainnya.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis sangat tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut menjadi tugas akhir dengan judul

“Perancangan Sistem Penjualan UMKM Hey Souvenir Berbasis *Website* Dengan Tujuan Mengoptimalkan Pemasaran di Masa Pandemi”.

1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

- a. Membangun sistem etalase toko Hey Souvenir berbasis *website* agar bisa terkoneksi dengan *IG shop*.
- b. Memaksimalkan penjualan Hey Souvenir dengan bantuan media *website*

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, yaitu:

- a. Bagaimana membangun sistem etalase toko hey souvenir dengan media *website* yang terkoneksi dengan *IG shop*?
- b. Bagaimana membangun aplikasi penjualan jasa yang dapat membantu memaksimalkan penjualan?

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas dan lebih terarah, maka dapat dibatasi beberapa permasalahan, yaitu:

- a. Aplikasi *website* dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Bootstrap, dan menggunakan database MySQL serta menggunakan *framework* laravel.

- b. Aplikasi hanya terbatas pada pembuatan *website* serta menghubungkannya dengan *IG Shop*, tidak termasuk pada analisa data *traffic* dari *website* tersebut.
- c. *Website* ini mempunyai fasilitas informasi mengenai katalog produk souvenir, daftar detail mengenai produk.
- d. Transaksi penjualan dapat dilakukan secara *on-line*.
- e. Pembayaran menggunakan sistem *transfer* rekening bank.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Tugas Akhir ini terbagi menjadi beberapa bab yang memberikan gambaran mengenai laporan yang akan dibuat, dengan tujuan untuk mempermudah pemahaman mengenai pembahasan dalam penulisan laporan ini.

Adapun isi dari sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini dijelaskan latar belakang, tujuan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tentang landasan teori yang relevan terhadap perancangan pembuatan sistem penjualan Hey Souvenir yang diambil dari kutipan buku, internet, dan jurnal sebagai landasan

dalam pembuatan sistem serta penjelasan yang berkaitan dengan penelitian, Seperti Sistem Informasi, Penjualan, UMKM, Web, PHP, HTML, Defenisi Penjualan, MySql, Metode *Waterfall*, Pengerian Sosial Media, Laravel, dan *Ecommerce*.

Bab III Tinjauan Umum

Bab ini berisi tentang profil perusahaan Hey Souvenir, lokasi, visi, misi, dan struktur organisasi.

Bab IV Perancangan dan Pembahasan

Bab ini menguraikan mengenai hasil analisis kuesioner serta penggambaran aplikasi berbasis *website*. Kemudian melakukan analisis terhadap kebutuhan tersebut untuk melakukan perancangan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Bab V Penutup

Dalam bab ini, penulis mencoba menyimpulkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan permasalahan-permasalahan yang dibahas serta mengemukakan saran yang di rasa perlu untuk pengembangan dari sistem.