

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi pada saat ini dirasakan semakin cepat dan menuntut adanya perubahan di berbagai sektor perusahaan. Penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi mutlak dibutuhkan guna menunjang perubahan dan perkembangan tersebut. Akibat pesatnya perkembangan tersebut, sebagian besar kehidupan manusia tidak terlepas dari pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satunya adalah *internet*, *internet* digunakan untuk mencari informasi, mendukung proses bisnis, sehingga mendorong perusahaan semakin kompetitif.

Menurut Baum (1999) *e-commerce* merupakan suatu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *e-commerce* merupakan proses pembelian dan penjualan jasa atau produk antara dua belah pihak melalui internet (*commerce net*) dan sejenis mekanisme bisnis elektronik dengan focus pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai media pertukaran barang atau jasa baik antara instansi atau individu dengan instansi.

Menurut Howkins (2001) ekonomi kreatif adalah aktivitas perekonomian yang lebih mengandalkan ide atau gagasan kreatif untuk mengelola material yang bersumber dari lingkungan di sekitarnya menjadi bernilai tambah ekonomi.

Toko Delfan Donut & Bakery merupakan salah satu perusahaan yang melayani penjualan berbagai macam oleh-oleh makanan khas Lampung, produk yang dijual pada Toko Delfan Donut & Bakery merupakan material yang bersumber dari lingkungan sekitarnya, kemudian diolah sehingga menjadi nilai tambah ekonomi. Kegiatan penjualan pada Toko Delfan Donut & Bakery masih secara konvensional, dimana pembeli harus datang langsung ke toko untuk melihat dan melakukan pembelian produk yang ditawarkan. Selama ini penjualan secara konvensional belum dapat menarik keuntungan yang maksimal, dikarenakan jumlah konsumen yang datang ke toko tidak terlalu banyak. Kemudian sering terjadi kesalahan penulisan harga produk dan penulisan jumlah barang yang sudah dibeli. Selain itu banyaknya persaingan dalam jenis penjualan yang sama menjadi salah satu kendala untuk meningkatkan penjualan perusahaan, kemudian pihak toko kesulitan memberikan informasi kepada calon pembeli mengenai produk yang tersedia. Dengan pemasaran dan penjualan seperti ini belum bisa menarik minat calon pembeli secara maksimal.

Untuk mengatasi permasalahan diatas perlu adanya pengembangan aplikasi penjualan baru yang lebih efektif dan efisien yaitu dengan membangun suatu aplikasi penjualan secara *online* yang lebih dikenal dengan istilah *e-commerce (electronic commerce)* yang didukung perangkat keras seperti komputer dan fasilitas internet yang digunakan sebagai perangkat penunjang aplikasi penjualan secara *online* sehingga dapat menunjang kegiatan bisnis perdagangan serta dapat dijadikan sebagai alat pemasaran dan media promosi untuk menawarkan produk kepada pelanggan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis memberikan suatu gagasan dalam mengembangkan aplikasi web penjualan produk dengan merancang suatu sistem dengan *Adobe Dreamweaver* dan *MySQL*. Berdasarkan permasalahan yang ada di Toko Delfan Donut & Bakery, penulis mengangkat judul “Pengembangan Aplikasi Web Untuk Ekonomi Kreatif Lampung”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan yang dapat diambil adalah “bagaimana membangun aplikasi web sebagai sarana pemasaran, pemesanan, dan penjualan produk oleh-oleh khas Lampung pada Toko Delfan Donut & Bakery? ”

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Sistem aplikasi *website* ini hanya dikhususkan untuk melakukan proses pemesanan dan penjualan produk yang ditawarkan Toko Delfan Donut & Bakery.
2. Proses pembayaran pada aplikasi *website* ini melalui transfer yang dilakukan oleh pihak pelanggan dan akan dilakukan pengecekan terlebih dahulu oleh pihak Toko Delfan Donut & Bakery.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi web sebagai sarana promosi, pemesanan, dan penjualan produk oleh-oleh khas Lampung pada Toko Delfan Donut & Bakery.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan informasi lengkap dan mempermudah pelanggan dalam memesan produk pada Toko Delfan Donut & Bakery.
2. Mempermudah pengecekan dan pengolahan data pelanggan, data transaksi, waktu pemesanan dan waktu pembayaran produk yang dipesan pelanggan.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan atau pertimbangan dalam pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi sistem informasi yang ada sebelumnya pada Toko Delfan Donut & Bakery.
4. Membantu mengurangi terjadinya kesalahan.
5. Setelah menggunakan sistem dari hasil penelitian diharapkan pada saat pengumpulan, penyimpanan dan pengolahan data transaksi dapat dilakukan secara cepat dan akurat.