

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat, salah satunya adalah teknologi komputer. Teknologi komputer merupakan alat bantu yang sekarang ini banyak digunakan oleh manusia, baik untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi atau pun pekerjaannya. Selain itu komputer juga dapat menjadi alat komunikasi. Caranya yaitu dengan menggunakan fasilitas internet. Saat ini istilah internet sudah sangat umum dimasyarakat.

Smartphone merupakan telepon seluler dengan kemampuan lebih, mulai dari resolusi, fitur hingga komputasi, termasuk adanya sistem operasi mobile di dalamnya. Pertumbuhan *smartpone* akhir akhir ini menunjukkan angka yang fantastis, khususnya Indonesia. Pesatnya pertumbuhan *smartpone* secara langsung membawa dampak signifikan terhadap perkembangan aplikasi *smartphone* atau lebih dikenal sebagai aplikasi *mobile (mobile apps)*. Perkembangan aplikasi *mobile* sangat bergantung terhadap perkembangan *smartphone*, baik dari sisi teknologi maupun jumlah produksi. Tentu saja karena *smartphone* merupakan *platform* yang menjalankan aplikasi-aplikasi *mobile*. Penggunaan *smartphone* di zaman modern lebih cenderung ke fungsionalitas sehingga dapat melakukan konektivitas dengan website yang ada. Hal ini tentunya akan meringankan dalam pengoperasiannya karena

sudah tidak lagi menuliskan URL. Teknologi inilah yang dinamakan web service (Prasetyo, 2013).

Web Service merupakan standar *web* dan berbasis XML. *Web Service* dapat membantu perantara pada integrasi *platform* sepanjang eksekusi mesin virtual. *Web Services* melakukan pertukaran data pada aplikasi yang berbeda-beda seperti (X-Schema, XSLT ++). *Web Service* memiliki interoperabilitas tinggi dan penggunaannya data diakses kapanpun dan dimanapun selama mesin terhubung oleh jaringan internet salah satunya. Sebuah layanan web adalah metode komunikasi antara dua perangkat melalui jaringan. The W3C mendefinisikan “Layanan Web” sebagai sebuah system perangkat lunak yang dirancang untuk mendukung interoperable mesin ke mesin interaksi melalui jaringan Bahasa. Bahasa ini memiliki antarmuka yang dijelaskan dalam mesin-processable format (Khusus Web Service Deskripsi WSDL). Sistem lain berinteraksi dengan layanan web dalam cara yang ditentukan oleh deskripsi dengan menggunakan SOAP pesan, biasanya disampaikan menggunakan HTTP dengan sesialisasi XML dalam hubungannya dengan standar Web terkait (Jamil, 2016).

Mobile commerce yaitu sering disebut m-commerce, secara umum merupakan aktivitas perdagangan berbasis perangkat bergerak, seperti ponsel. Ada pula definisi m-commerce menurut *Ericsson* adalah jasa transaksi terpercaya melalui mobile devices untuk pertukaran barang dan jasa antara konsumen, pedagang, dan institut finansial. Jadi selama terjadi transaksi atau perpindahan uang dengan perantara mobile devices maka dapat

dikategorikan sebagai m-commerce. *M-Commerce* atau *Mobile Commerce* adalah pembelian dan penjualan jasa dan barang melalui atau dengan alat wireless handheld seperti telepon selular dan Personal Digital Assistant (PDAs) (Ihsan Rizal).

Toko Zona Sport Purwokerto merupakan toko yang peneliti ambil, dikarenakan toko tersebut masih banyak kekurangan dalam metode penjualan sepatu, walau realitanya selalu ramai pengunjung. Toko tersebut berada di Jl. Dr. Suharso Ruko Kali Biru No.8 Arcawinangun, Purwokerto.

Toko Zona Sport menjual berbagai macam model sepatu olahraga, casual, dan lain-lain. Toko Zona menyediakan sepatu untuk kalangan anak sekolah diantaranya untuk anak SD, SMP, SMA dan anak remaja pria maupun wanita.

Dalam pemasaran dan penjualan masih secara manual. Manual disini dimaksudkan konsumen harus datang ke toko untuk mencari dan membeli sepatu yang diinginkan, pencarian stok, dan transaksi penjualan.

Permasalahannya pertama yaitu konsumen harus datang langsung ke toko untuk mencari sepatu yang diinginkan tanpa mengetahui model, warna dan ukuran yang ada di toko Zona Sport mengakibatkan waktu yang efisien..

Setelah konsumen menemukan sepatu yang diinginkan dan menanyakan kepenjual toko tersebut untuk mencari stok apakah tersedia atau tidak, yang termasuk dalam permasalahan kedua.

Jika sepatu yang diinginkan tersedia maka ke proses permasalahan yang ketiga yaitu penjualan transaksi yang masih menggunakan manual.

Manual disini masih menggunakan nota tulis dengan menggunakan tulis tangan, belum berbasis komputer.

Permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi dengan menggunakan website. Dengan menggunakan website tersebut, konsumen yang akan mencari atau membeli sepatu tidak harus datang langsung ke toko melainkan cukup dengan mencarinya melalui website yang sudah di sediakan. Di website yang bertuliskan Penjualan toko Zona Sport nantinya akan terdapat berbagai macam gambar dengan rincian yang detail. Sehingga dengan adanya website tersebut maka permasalahan kedua dan ketiga yaitu pencarian stok dan proses penjualan akan mempermudah konsumen. Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengambil judul “Aplikasi Penjualan Sepatu Berbasis Website”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah adalah “ bagaimana penjualan sepatu olahraga di toko zona sport yang berbasis website?”

C. BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam penelitian ini :

1. Aplikasi penjualan hanya menangani jual, beli, pelaporan barang-barang atau produk.
2. Transaksi pembayaran melalui web dengan cara upload data.

D. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut “untuk mengetahui sistem penjualan sepatu olahraga di toko zona sport”.

E. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memudahkan pembeli dalam melakukan pembelian sepatu dengan melakukan pembelian berbasis website.
2. Memudahkan pembuatan laporan inventaris pembelian sepatu berdasarkan sepatu yang terjual.
3. Memudahkan proses transaksi sehingga tidak perlu datang ketempat atau toko.