BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari teknologi telah berperan dalam membantu kehidupan manusia, terutama membantu dalam penyelesaian pekerjaan sehari-hari. Sebagai alat bantu teknologi informasi menjadi tolak ukur untuk menghasilkan informasi yang akurat, aktual dan relevan. Persaingan bisnis saat ini yang semakin ketat banyak pengusaha mencari cara untuk menciptakan dan meningkatkan nilai tambah demi terjaganya kualitas produk dan hasil yang ingin dicapai. Perkembangan teknologi secara tidak langsung ikut berpengaruh pada persaingan perusahaan dituntut untuk memberikan pelayanan yang terbaik baik itu efisiensi waktu maupun keamanan dan keakuratan data. Bagi seorang manajer perusahaan dalam mengambil keputusan nilai dari informasi merupakan sesuatu yang sangat berharga karena informasi yang baik dan akurat dapat memberikan dan menghasilkan manfaat serta keuntungan bagi perusahaan di masa depan.

Namun dengan keterbatasan manusia maka perlu alat bantu dan metode yang dapat membantu manusia dalam mengolah data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Internet merupakan media yang tidak asing yang memiliki banyak keunggulan penyebaran informasi yang dapat dilakukan dimana saja kapan saja dan oleh siapa saja. Penggunaan internet berdampak besar dalam dunia perdagangan dan bisnis salah satunya dengan munculnya *website*.

Vape atau yang sering yang dikenal masyarakat luas sebagai rokok elektronik kini merupakan sebuah pilihan alternatif sebagai pengganti rokok konvesional. Vape diyakini dapat memberikan sensasi dan rasa yang sama dengan asap tembakau. Bahan utama dari vape ini adalah liquid yang umumnya terdiri dari VG (Vegetable Glycerin), PG (Propylene glycol), Flavour dan Nikotin sebagai opsional. Karena banyaknya jumlah kalangan terutama anak muda ini memunculkan banyaknya produk vape dengan berbagai macam barang dengan kisaran Rp. 250.000 hingga lebih dari Rp. 750.000. Barang yang ada pun beragam dari barang original hingga barang yang tiruan seperti Smok novo dan Smok fetch mini, persediaan vape original sering kosong dan penjual yang menjual vape original sedikit.

Saat ini vape telah menjadi sebuah trend baru bagi pencinta *lifestyle* di berbagai belahan dunia termasuk Indonesia. Banyak anak muda yang mencoba peruntungan dari bisnis jual beli vape ini yang telah membuka Skies Vape Store di Ciledug. Pada saat ini proses bisnis yang dilakukan di Skies Vape Store masih berjalan secara manual. Dalam rangka memberikan layanan yang lebih lengkap maka perlu dibuat suatu *website* yang dapat diakses dari mana saja dan kapan saja.

Website adalah suatu halaman *web* yang saling berhubungan yang umumnya berisikan kumpulan informasi berupa data teks, gambar, animasi, *audio*, *video* maupun gabungan dari semuanya yang biasanya dibuat untuk personal, organisasi dan perusahaan. Dari pengertian *website* tersebut dapat dibedakan menjadi 2 yaitu *web* bersifat statis dan dinamis. Bersifat statis apabila isi informasinya tetap dan isi informasinya hanya dari pemilik *website* sedangkan *web* yang bersifat dinamis

apabila isi informasinya selalu berubah-ubah dan dapat diubah-ubah oleh pemilik maupun pengguna *website*. Dengan menerapkan *website* perusahaan dapat menjual barang secara lebih banyak dan dalam jangkauan yang lebih luas karena memiliki pelanggan yang dapat mengakses *website* perusahaan tersebut. Disinilah letak daya tarik *website* yang membuat pengusaha untuk menerapkannya.

Berdasarkan permasalahan diatas yang penulis dapatkan, maka dapat membuat judul "**Aplikasi Penjualan Barang Vape Pada Skies Vape Ciledug Berbasis *Website*".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dijelaskan maka penulis merumuskan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sistem penjualan rokok elektrik (vape) berbasis *website*.
2. Bagaimana sistem pemasaran melalui *website* dapat digunakan sebagai media promosi produk kepada pelanggan.

C. Batasan Masalah

Adapun hal-hal yang menjadi batasan-batasan dalam masalah ini adalah:

1. Produk yang dijual adalah produk yang ditampilkan dikatalog *website*.
2. Sistem informasi penjualan ini dibuat berbasis *website*.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

D.1. Tujuan Penelitian

1. Merancang aplikasi penjualan bagi pelanggan untuk melihat produk.

2. Dapat memperluas penjualan dan dalam pelayanan.

D.2. Manfaat Penelitian

1. Memberikan alternatif solusi yang baik.
2. Memudahkan pemesanan barang pada toko vape.

E. Sistematika Penulisan

Pembahasan yang akan diuraikan dalam Penelitian ini terbagi menjadi beberapa bab yang akan dibahas sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan berdasarkan bukti-bukti dari buku, artikel dan sumber-sumber lain yang berkaitan dengan permasalahan yang di teliti.

BAB III: ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisikan tentang uraian metode-metode yang digunakan penulis, analisis perancangan sistem dan kerangka berfikir.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang uraian spesifikasi program dan pengelolaan data yang terdiri dari hasil tampilan program dan pengujian,rancangan kode,rancangan keluran,rancangan masukukan dan tampilan layer.

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
YAYASAN ADI KARYA

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari pembahasan secara menyeluruh serta saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
YAYASAN ABDI KARYA