

Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Irvan Sport merupakan usaha mandiri yang bergerak dibidang penjualan barang tepatnya penjualan perlengkapan olahraga seperti bola sepak, bola basket, sepatu olahraga, sepatu sepak bola, kaos team olahraga dan lain-lain yang berhubungan tentang peralatan maupun perlengkapan olahraga. Irvan Sport ini terletak didaerah komplek pertokoan stadion persib yang berada di jalan Ahmad Yani no 3a Bandung, bentuk transaksi atau pembelian produk Irvan Sport selama ini dilakukan dengan cara konvensional langsung datang ke toko sehingga menyulitkan pelanggan yang ada diluar kota untuk bertransaksi yang memakan banyak waktu. Dalam hal ini Irvan Sport memberikan solusi untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi secara efektif dan efisien.

Dengan adanya teknologi komputer sekarang ini, banyak sekali keuntungan yang dapat dimanfaatkan, salah satunya adalah *E-commerce*. Irvan Sport ingin membuat suatu website yang dapat melakukan penjualan secara *on-line*. Tujuannya yaitu untuk meningkatkan dan memperluas daerah pemasaran. Selain itu Irvan Sport juga ingin memberikan pelayanan lebih bagi para pelanggannya yang ada diluar kota maupun diluar pulau, dengan memberikan kemudahan untuk membeli produk dari

Irvan Sport tanpa harus datang secara khusus ke Bandung, pelanggan dapat melakukan pembelian hanya dengan mengakses website yang telah disediakan. Dengan demikian para pelanggan dapat berbelanja dengan nyaman dan dengan adanya website tersebut diharapkan dapat menambah pelanggan – pelanggan baru.

E-commerce adalah suatu jenis dari mekanisme bisnis secara elektronik yang memfokuskan diri pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet (teknologi berbasis jaringan digital) sebagai medium pertukaran barang atau jasa baik antara dua buah institusi (*business to business*) dan konsumen langsung (*business to consumer*), melewati kendala ruang dan waktu yang selama ini merupakan hal-hal yang dominan. Pada masa persaingan ketat di era globalisasi saat ini, maka persaingan yang sebenarnya adalah terletak pada bagaimana sebuah perusahaan dapat memanfaatkan *E-commerce* untuk meningkatkan kinerja dan eksistensi dalam bisnis inti. Dengan aplikasi *E-commerce*, seyogyanya hubungan antara perusahaan dengan entitas eksternal lainnya (pemasok, distribusi, rekanan, konsumen) dapat dilakukan dengan cepat, lebih intensif, dan lebih murah dari pada aplikasi prinsip manajemen konvensional (*door to door, one-to-one relationship*). Maka *E-commerce* bukanlah sekedar suatu mekanisme penjualan barang atau jasa melalui medium internet, tetapi juga terhadap terjadinya sebuah transformasi bisnis yang mengubah cara pandang perusahaan dalam melakukan aktivitas usahanya.

Membangun dan mengimplementasikan sebuah sistem *E-commerce* bukanlah merupakan proses instant, namaun merupakan transformasi strategi dan sistem bisnis yang terus berkembang sejalan dengan perkembangan perusahaan dan teknologi.

Berdasarkan uraian diatas, penulis ingin merancang suatu aplikasi penjualan ber basis *website* yang mampu melakukan transaksi jual beli secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, penulis mengambil tugas akhir (skripsi) dengan judul “Aplikasi *E-commerce* Penjualan Peralatan Olahraga di Toko Irvan Sport”.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dengan pengamatan dan penelitian sistem yang berjalan di Irvan Sport, penulis menemukan permasalahan yang diuraikan sebagai berikut :

1. Tidak ada sistem penjualan peralatan olahraga secara komputerisasi dan online, di Irvan Sport yang ada di Kota Bandung melalui website .sehingga, proses pemesanan dan penjualan harus mendatangi pihak toko atau melalui telepon.
2. Data hasil penjualan kemungkinan dapat tercecer karena, kearsipan, dan stok barang masih menggunakan pencatatan kearsipan manual.

Setelah di dapat identifikasi masalah tersebut ,dapat dirumuskan masalah yang ada di Sistem Penjualan Peralatan Olahraga di Irvan Sport yang diuraikan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan Peralatan olahraga di Irvan Sport.
2. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan Peralatan Olahraga di Irvan Sport.

Maksud dan Tujuan Penelitian

1.2.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah merancang dan membangun suatu *website* yang dapat menjadi suatu media penjualan peralatan Olahraga untuk meningkatkan penjualan dan sangat pesat.

1.2.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Memperluas target market pemasaran secara *on-line*.
2. Mempermudah informasi pemesanan peralatan sepeda kepada konsumen secara *on-line*.
3. Menyediakan sistem transaksi *on-line* untuk konsumen, sehingga memudahkan dalam melakukan transaksi.

4. Menyediakan tingkat keamanan yang dapat diterima dalam transaksi secara *on-line* sehingga setiap konsumen akan merasa nyaman dalam berinteraksi

1.3 Kegunaan Penelitian

1.3.1 Kegunaan Praktis

A. Bagi Toko (Perusahaan)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan perbaikan masalah efektifitas dan efisiensi dalam waktu pembelian oleh konsumen dan meningkatkan perluasan penjualan dalam pemasaran.

B. Bagi Konsumen

Hasil penelitian ini diharapkan pula dapat mempermudah konsumen atau pelanggan untuk melakukan transaksi dan dapat menghemat waktu terlebih bagi konsumen yang berada diluar kota Bandung maupun diluar pulau Jawa.

1.3.2 Kegunaan Akademis

A. Bagi Perkembangan Pemasaran

Diharapkan hasil penelitian ini dapat mengembangkan cara pemasaran menjadi lebih baik, cepat, efisien, lebih mudah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin berkembang hingga saat ini dan akan lebih berkembang lagi dimasa yang akan datang.

B. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang penelitiannya hampir sama dengan penelitian ini, serta menjadi sumbangan pemikiran bagi para akademis yang mengambil Tugas Akhir maupun Skripsi.

C. Bagi Penulis

Berguna untuk memperkaya ilmu dan menambah wawasan pengetahuan teori maupun pengetahuan praktek

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, maka ruang lingkup masalah dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. konsep yang digunakan adalah B2C (*Bussines-to-Consumer*).
2. Aplikasi *E-commerce* yang akan dibangun, dapat digunakan oleh admin, pengunjung dan pelanggan.
3. jenis barang yang dijual hanya perlengkapan peralatan olahraga.
4. Vault / kurs mata uang yang digunakan adalah rupiah (RP).
5. Pengaturan produk dalam aplikasi ini meliputi :
 - a) Data Produk.
 - b) Data Kategori / Sub Kategori.
 - c) Detail Produk.
 - d) Manajemen Harga.

- e) Gambar Produk.
 - f) Produk Promosi.
 - g) Pengelolaan Discount.
 - h) Pengolahan Stok.
6. Adanya pembuatan laporan yang dapat di susun berdasarkan harian, mingguan, bulanaan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu akhir pembuatan laporan, diantaranya :
- a) Laporan Produk.
 - b) Laporan Pemesanan Barang.
 - c) Laporan Transaksi Penjualan.
 - d) Terdapat Fasilitas Backup dan Restore Database.
 - e) Adanya Pengelolaan Reture Barang.
7. Keamanan dalam situs *E-commerce* menggunakan :
- a) IP – Dedicated (STATIS IP).
 - b) Secure Socket Layer (SSL).
 - c) Menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs.
8. Prosedur atau manajemen pesanan yang terdapat dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut :
- a) Pencarian Pesanan.
 - b) Update Status Pesanan (Dipesan → Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim → Diterima).
 - c) Konfirmasi Pembayaran.
 - d) Pembatalan Pembayaran.

9. Pembayaran menggunakan sistem *transfer* baik melalui Bank. Untuk melakukan konfirmasi pembayaran konsumen bisa menggunakan media komunikasi yang telah disediakan seperti menggunakan e-mail, yahoo messenger, jejaring social atau telepon untuk customer support. Bisa juga langsung melakukan konfirmasi melalui web kami.
10. Terhubung dengan situs social *Network* (Facebook).
11. Proses pengiriman barang dilakukan setelah pembeli melakukan pelunasan pembayaran atas barang yang dipesan dan barang dikirim melalui jasa pengiriman barang seperti menggunakan jasa pengiriman JNE yang sudah memiliki fasilitas penelusuran pengiriman (*Tracking*).

Features yang terdapat di aplikasi ini meliputi :

- a) Pencarian Produk (berdasarkan nama, harga dan katagori).
 - b) Menampilkan produk diskon, dan terbaru.
 - c) Fasilitas pendaftaran pelanggan dan login pelanggan.
 - d) History Pemesanan.
 - e) Pengiriman informasi pemesanan melalui e-mail setiap ada perubahan status pesanan kepada pemesan.
 - f) Terdapat Zoom Gambar Produk.
 - g) Mendukung *Search Engine Optimization* (*SEO*).
12. Metode analisis yang digunakan dalam membangun sistem ini adalah analisis terstruktur yaitu menggunakan Flowmap dan Entity Rlationship Diagram (ERD), serta untuk membangun menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

