

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Baru-baru ini usaha dibidang *e-commerce* begitu efektif di zaman sekarang karena memudahkan para pelaku bisnis untuk menjual produknya di era modern ini. Namun tidak sedikit toko–toko yang menjual pakaian olahraga ditambah lagi persaingan di dunia bisnis dan perdagangan juga semakin tinggi. Menghadapi persaingan yang tinggi itu perlu dilakukan strategi agar permasalahan– permasalahan yang ada dapat diatasi dengan baik.

Menurut Aang Mulyana selaku pemilik konveksi menyatakan bahwa : “Pada awalnya hanya pelanggan lokal saja yang menjadi pelanggan usaha dagang (UD) Anggra Sport Wear ini, Tetapi dengan seiring berjalanya waktu sekarang usaha dagang (UD) Anggra *Sport Wear* sudah memiliki pelanggan dari luar daerah”. Anggra Sport Wear adalah sebuah konveksi yang khusus menjual pakaian olahraga. Langkah kedepan UD Anggra *Sport Wear* akan mengembangkan bisnis penjualan pakaian olahraga dengan memanfaatkan internet, yaitu dengan membuat sistem yang terkomputerisasi agar data terintegrasi dengan baik. Salah satu prosesnya, yaitu proses pemesanan, pembeli bisa datang ke toko untuk membuat pesanan dan membeli barang yang diinginkan. Proses pembayaran, pada bagian pembayaran, masih harus melakukan pembayaran di toko, dengan pencatatan manual sehingga dapat menyebabkan salah catat. Proses pengiriman belum ada, jadi pembeli hany

bisa datang ke toko untuk dapat membeli barang tersebut. Berdasarkan gambaran yang telah dijelaskan, maka solusi yang akan ditawarkan adalah melakukan penelitian, membuat *website e-commerce* pada UD Anggra Sport Wear”

Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis bertujuan untuk mempermudah Anggra Sport Wear dalam menunjang proses kegiatan pemasaran, perdagangan dan pemesanan maka diperlakukan teknologi informasi yang berbasis *web* untuk mendukung oprasional kegiatan pada konveksi Aggra Sport Wear. Salah satunya dengan menerapkan sistem perdagangan elektronik atau disebut dengan *e-commerce*.

Berdasarkan uraian masalah diatas dapat diambil kesimpulan bahwa perlunya sebuah media promosi untuk membantu konveksi pakaian olahraga untuk menaikkan omset, mengenalkan baju oalahraga ke khalayak ramai dan dapat membantu proses penjualan yang dilakukan dengan cara *online, realtime*, dimana saja dan kapan saja. Maka dari itu penulis mengambil judul tugas akhir "**SISTEM INFORMASI PEMESANAN PAKAIAN OLAHRAGA DI ANGGRA SPORT WEAR BERBASIS WEB**".

## **1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah**

Setelah melakukan penelitian ke Anggra Sport Wear, penulis dapat menyimpulkan beberapa identifikasi masalah dan rumusan masalah sebagai berikut:

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

Dalam melakukan proses bisnisnya, Anggra Sport Wear memiliki permasalahan sebagai berikut :

1. Proses penjualan dan pemasaran pakaian olahraga pada konveksi Anggra *Sport Wear* kurang efektif, karena masih menggunakan sistem manual, dimana calon pembeli hanya dapat memesan langsung ke konveksi tersebut.
2. Lambatnya perkembangan toko karena keterbatasan media promosi dan penjualan kepada masyarakat.
3. Metode pemesanan pakaian olahraga yang dulakukan dengan sistem manual dimana pembeli harus komunikasi langsung antara pembeli dan penjual dinilai kurang efektif

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Dengan adanya permasalahan yang saat ini pada toko Anggra *Sport Wear* :

1. Bagaimana sistem yang berjalan saat ini pada konveksi Anggra *Sport Wear*.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi konveksi Anggra *Sport Wear*.
3. Bagaimana implementasi sistem informasi konveksi Anggra *Sport Wear*

### **1.3 Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **2.2.1 Maksud Penelitian**

Maksud penulis melakukan penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat sistem informasi pemesanan pakaian olahraga berbasis web serta mengatasi permasalahan terhadap sistem penjualan pada konveksi tersebut.
2. Memberi alternatif solusi untuk memperbaiki sistem penjualan.
3. Menerapkan sistem informasi berbasis web pada sistem penjualan yang ada di konveksi tersebut

#### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan pada program Diploma Tiga (D3) untuk program studi Manajemen Informatika pada Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung, Jawa Barat.

### **1.4 Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis

#### **1.6.1 Kegunaan Praktis**

Hasil penelitian diharapkan menjadi masukan yang berguna untuk meningkatkan penjualan pada konveksi *Anggra Sport Wear*

### **1.4.2 Kegunaan Akademis**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bentuk penambahan wawasan dan pengetahuan dalam membangun sistem informasi reservasi. Hasil dari penelitian yang dilakukan diharapkan mampu membantu peneliti lain yang masih satu bidang atau satu masalah yang sama dengan penulis dan menjadi bahan referensi untuk pengembangan Ilmu pengetahuan. Adanya penelitian ini penulis juga bisa mengukur sejauh mana tingkat kompetensi dan kemampuan penulis dalam mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang didapat pada perkuliahan.

### **1.5 Batasan Masalah**

Pada penelitian ini akan membatasi batasan masalah dalam laporan sebagai berikut:

1. *Website* ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman php.
2. *Website* ini dapat mengkases pendaftaran konveksi *Anggra Sport Wear*
3. *Website* ini dapat mengkases pembayaran *Anggra Sport Wear*
4. *Website* ini dapat mengkases pemesanan *Anggra Sport Wear*

### **1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Adapun lokasi dan waktu penelitian sebagai berikut.

#### **1.6.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di (CV) *Anggra Sport Wear* yang beralamat di Jl. Karang Tineung Dalam, Cipedes, Kec. Sukajadi, Kota Bandung, Jawa Barat 40162.

### 1.6.2 Waktu Penelitian

Agar penelitian yang dilakukan berjalan dengan efektif dan efisien, maka diperlukan perencanaan dan penjadwalan kerja. Untuk itu penulis menerapkan perancangan kerja sebagai berikut:

**Tabel 1. 1 Waktu Penelitian**

No.	Tahapan Penelitian	April				Mei				Juni				Juni			
		2020				2020				2020				2020			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi Kebutuhan Pemakai																
	a. Observasi																
2.	Membuat Prototipe																
	a. Analisis Prosedur Sistem																
	b. Analisis Dokumen Sistem																
3.	Menguji Prototipe																
	a. Pengujian dan Evaluasi Prototype																



Bab ini berisikan bagaimana perancangan sistem yang akan dibangun untuk di implementasikan pada perusahaan.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah di uraikan

