BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi informasi berperan penting dalam berbagai sektor kehidupan manusia. Teknologi informasi yang terus berkembang sampai sekarang ini adalah *smartphone* dan *Tablet PC*, semakin manusia berkembang maka semakin berkembang pula teknologi yang dimiliki. Dahulu *mobile phone* hanya bisa digunakan untuk komunikasi suara antar manusia. Tetapi sekarang kemampuan *mobile phone* sudah sangat canggih, dimana yang dulunya hanya bisa dilakukan oleh komputer sekarang dapat dilakukan oleh *mobile phone*. *Mobile phone* jenis ini dikenal oleh masyarakat luas dengan sebutan *smartphone.* Dengan *smartphone, Tablet PC* dan Komputer orang bisa melakukan aktifitas bisnis melalui teknologi internet yang biasa disebut dengan *Electronic Commerce (E-commerce)* mewadahi aktifitas berupa transaksi jual beli secara elektronik atau *online*.

Pelaku bisnis pada umumnya masih melakukan transaksi bisnis secara manual melalui tatap muka secara langsung ataupun melalui telepon. Tetapi metode itu tidak cukup efektif, karena para konsumen menginginkan sesuatu cara pemesanan atau pembelian yang paling mudah. Tuntutan kerja mengharuskan produsen untuk aktif dalam memperluas jaringan pemasaran produknya kepada pelanggan. Dengan adanya *E-commerce* perdagangan bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Konsumen tidak perlu lagi datang ke tempat penjualannya tetapi

konsumen hanya masuk ke jaringan internet dan melakukan transaksi pembelian melalui media internet tersebut.

Persaingan yang semakin ketat dalam dunia usaha telah mendorong pengelola suatu usaha untuk segera merumuskan strategi baru dan menciptakan pusat-pusat keunggulan kompotitif sebagai daya saing untuk menghadapi para pesaing. Toko *Fashion* dan *Mode* merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang penjualan pakaian, sepatu, jeans dan aksesoris lainya, haruslah pandai mengatur strategi penjualan untuk meningkatkan hasil penjualan. Dimana Toko *Fashion* dan *Mode* ini berfungsi sebagai penyedia topi, *sweater, jeans, t-shirt, polo shirt,* sepatu, dompet, *jacket,* harusnya mampu memberikan pelayanan yang terbaik kepada setiap pelanggan.

Permasalahan yang terjadi sekarang ini data barang dan nota transaksi masih diarsipkan itu bisa mengakibatkan hilang atau mengalami kerusakan. Hal ini akan menyulitkan karyawan dalam mengelola data produk, data transaksi penjualan dan juga dalam pembuatan laporan. Selain itu kendala dari pihak konsumen yaitu sulitnya mengetahui informasi tentang produk dikarenakan kurang adanya media penyampaian informasi yang mudah diakses kapan dan dimanapun tanpa harus datang langsung ke Toko *Drophead Shop*. Upaya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada *Drophead Shop* adalah menyediakan suatu aplikasi web yang terintegrasi dengan jaringan Internet yang sangat luas cakupannya. Melalui aplikasi *E-commerce* maka penyampaian informasi penjualan dari *Drophead Shop* akan lebih mudah karena tidak mengenal batas ruang dan waktu. Dimanapun konsumen berada, selama dapat mengakses jaringan internet maka dapat menggunakan

aplikasi *E-commerce* untuk memperoleh informasi yang ada pada *Drophead Shop*. Pihak toko juga akan dimudahkan transaksi penjualan dengan adanya aplikasi *E-commerce* yang memiliki database daya tampung lebih banyak, lebih mudah dalam melakukan pencarian data dan dari segi sistem keamanan datanya lebih baik dari sebelumnya. Dari masalah yang timbul maka penulis menetapkan judul "**SISTEM INFORMASI PENJUALAN FASHION DAN MODE PADA DROPHEAD SHOP BERBASIS WEB**".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dijabarkan permasalahan yang ada diantaranya :

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Toko *Fashion* dan *Mode Drophead Shop* belum mempunyai media alternatif sebagai media promosi produk dan jasanya. Toko *Fashion* dan *Mode Drophead Shop* mempromosikan produknya sampai saat ini berupa media komunikasi dari mulut ke mulut, dan jejaring sosial seperti BBM (*Blackberry Messenger*), forum Kaskus dan Facebook sehingga penjualannya kurang maksimal.
2. Belum efektifnya Pengelolaan data laporan Perbulan pada Toko *Drophead Shop* karena mengunakan Microsoft excel hal itu sangat memungkinkan terjadi kesalahan dalam menulis pencatatannya.
3. Belum Efektifnya sistem penjualan karena masih melalui media seluler atau mengharuskan seorang konsumen datang langsung ke Toko *Drophead Shop* dan Konsumen memesan produk yang akan dibeli.

4. Sering terjadi kehilangan atau kerusakan Laporan Data Barang dan Nota Transaksi yang diarsipkan.

1.2.2 Rumusan masalah

Rumusan masalah yang di temukan penulis di Toko *Drophead Shop* dari Sistem Informasi Penjualan *Fashion* Dan *Mode* Pada *Drophead Shop* Berbasis Web adalah :

1. Bagaimana Sistem Penjualan yang berjalan saat ini di Toko *Drophead Shop.*
2. Bagaimana merancang Aplikasi *E-commerce* pada Toko *Drophead Shop*.
3. Bagaimana melakukan pengujian terhadap Aplikasi *E-commerce* yang dibuat untuk Toko *Drophead Shop.*

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi maksud dan tujuan penulis melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Kegiatan Penelitian ini diteliti dengan maksud untuk Membangun Aplikasi *E-commerce* pada Toko *Drophead Shop* sehingga dapat membantu pihak terkait dalam mendapatkan informasi yang tepat, cepat, kapanpun dan dimanapun.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan Penulis melakukan penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui Sistem Penjualan yang berjalan saat ini di Toko *Drophead Shop*.
2. Untuk menghasilkan Aplikasi *E-commerce* pada Toko *Drophead Shop*.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap Aplikasi *E-commerce* yang dibuat untuk Toko *Drophead Shop*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Diharapkan hasil penelitian yang penulis lakukan ini, dapat bermanfaat sebagai referensi penelitian berikutnya di masa yang akan datang. Atau pun untuk dikembangkan kembali sebagai bahan laporan berikutnya.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan Praktis bagi Toko Drophead Shop :

1. Untuk memudahkan petugas Toko *Drophead Shop* Bandung dalam melakukan pengelolaan data produk.
2. Memudahkan para konsumen untuk melihat-lihat dan memperoleh informasi tentang produk-produk terbaru, dan melakukan transaksi penjualan secara *online*.
3. Untuk mempercepat atasan*(owner)* dalam pengambilan keputusan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Adapun Kegunaan Akademis bagi Universitas adalah :

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, memperluas khasanah sistem informasi berbasis web khususnya untuk sistem penjualan.

2. Bagi Penulis, sebagai bentuk pengaplikasian dari proses belajar selama ini dan guna menambah pengetahuan dan pengalaman tentang sistem informasi berbasis web di dalam suatu perusahaan.
3. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar studi perbandingan dan referensi bagi penelitian lain yang sejenis ataupun untuk pengembangannya.

1.5 Batasan Masalah

Batasan Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dibuat suatu batasan masalah agar ruang lingkup aplikasi *E-commerce* ini lebih terarah, adapun batasan masalahnya dalam membangun aplikasi ini yaitu masalah yang penulis buat hanya sebatas :

1. Perancangan Sistem Informasi Penjualan *Fashion* Dan *Mode* Pada *Drophead Shop* Berbasis Web mengunakan database MySQL dan Php.
2. Manajemen pembayarannya bersifat offline dilakukan melalui transfer bank langsung melalui rekening.
3. Sistem order produk pada Aplikasi *E-commerce* ini baru dapat melayani pengiriman barang di Indonesia.
4. Pengiriman barang sepenuhnya tanggung jawab pihak jasa pengiriman barang, apabila ada kerusakan itu tanggung jawab dari pihak pengiriman barang, karena disaat pengiriman barang dari *Drophead Shop* sudah dikemas dengan rapih dan diperiksa kualitasnya beberapa kali.
5. Konsumen yang membeli barang di *Drophead Shop* harus melakukan pendaftaran sebelum membeli produk.

6. Tidak membahas tentang detail pemasokan barang dari Produk-produk yang ada di *Drophead Shop*, produk di pasok langsung dari perusahaan brand-brand terkemuka.

1.6 Jadwal Penelitian

Penelitian dilakukan pada Toko *Drophead Shop* yang berlokasi di Jl. Cihampelas no. 254 Bandung Tlpn. 022-2033071. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2013 sampai dengan bulan Juni 2013 direncanakan sebagai berikut :

2013																	
NO	Kegiatan	MARET				APRIL				MEI				JUNI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mendengarkan Kebutuhan User : a. Wawancara b. Observasi c. Pengambilan Dokumen																
2	Membangun Sistem : a. Desain Aplikasi b. Pengcodingan																
3	Pengujian Sistem : a. Pengujian proses penjualan b. Pengujian proses konfirmasi																
4	Implementasi & Maintenance																

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian