BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Meningkatnya penggunaan internet oleh masyarakat yang ditandai dengan melonjaknya costumer maupun pebisnis. Yang mendorong munculnya suatu tuntutan pelayanan internet melebihi dari apa yang bisa diperoleh di dunia nyata. Ini meliputi kesempatan untuk menjual barang-barang komoditi secara online. Salah satu hal terpenting dalam bisnis melalui internet adalah bagaimana keuntungan dapat diperoleh secara aman dan mudah. Saat ini muncul beberapa sistem pembayaran secara online melalui internet untuk melayani kebutuhan bisnis online.

Pelaku bisnis pada umumnya masih melakukan transaksi bisnis secara manual melalui tatap muka secara langsung atau pun melalui telepon. Sayangnya terkadang metode seperti ini tidak begitu efektif, dikarenakan tidak semua orang mengetahui nomor telepon perusahaan. Kalau pun tahu, sangat jarang costumer yang mau menulis nomor telepon apalagi untuk menghafalkannya. Costumer selalu ingin sesuatu cara pemesanan atau pembelian yang paling mudah. Dari pihak toko, pegawai dituntut senantiasa berada di tempat untuk memenuhi permintaan pemesanan dari pihak costumer. Sedangkan di sisi lain pegawai juga sulit untuk membuat laporan penjualan dikarenakan masih menggunakan cara yang konvensional dimana pegawai harus membuka kembali arsip penjualan. Kesulitan yang terjadi juga dalam bisnis adalah dimana perusahaan kesulitan

dalam memasarkan produk dan menemukan pembeli yang tepat. Begitu juga dengan pihak costumer kesulitan dalam mencari produk-produk yang dibutuhkan. Melihat dari permasalahan di atas, High Tech Comp merupakan bidang usaha yang meliputi perdaganagn jual beli komputer, jual beli laptop, aksesoris komputer atau laptop, jual beli perangkas keras computer atau laptop kemudian kemudian meliputi dalam bidang jasa yaitu warnet dan rental komputer, servis komputer atau laptop dan pembayaran listrik atau telepon dll. Dilihat dari data penjualan pada tiga tahun terakhir, pendapatan High Tech Comp setiap tahunnya mengalami peningkatan jumlah penjualan dengan perincian rata-rata sebagai berikut:

Tabel 1.1 Data Transaksi High Tech Comp Periode 2010-2011

No.	Jenis Transaksi	Pendapatan (Rp.)
1	Penjualan Komputer, Laptop, Aksesoris komputer, Komponen Komputer atau Laptop	19.315.000
2	Jasa Warnet dan pengetikan	31.600.000
3	Jasa service komputer	3.050.000
	Total	**53.965.000**

Tabel 1.2 Data Transaksi High Tech Comp Periode 2011-2012

No.	Jenis Transaksi	Pendapatan (Rp.)
1	Penjualan Komputer, Laptop, Aksesoris komputer, Komponen Komputer atau Laptop	28.420.000
2	Jasa Warnet dan pengetikan	48.200.000
3	Jasa service komputer	132.000.000
4.	Service Komputer	6.240.000
	Total	**210.860.000**

E-Commerce merupakan suatu aplikasi penjualan online berbasis web dengan menggunakan media internet. Selama ini banyak pembeli yang melakukan perdagangan konvensional. Dimana para pembeli datang langsung ke tempat dan berinteraksi langsung dengan penjual. melalui E-commerce, pembeli dapat berbelanja produk-produk yang disediakan oleh toko online setiap saat dan dimana saja. Hal ini sangat membantu para pembeli dalam jarak dan waktu. Jadi setiap pembeli tidak harus datang ke toko dan mengorbankan waktunya untuk mendapatkan produk yang diinginkannnya.

E-Commerce yang akan di bangun yaitu berupa media transaksi penjualan untuk konsumen, dan sekaligus menjadi media pengoprasian bagi perusahaan untuk memanajemen suatu informasi mengenai kegiatan yang ada pada perusahaan tersebut terutama sistem pengoprasian untuk konsumen, E-Commerce tersebut sebagai media transaksi pembelian produk yang tersedia pada Toko High Tech Comp itu sendiri dan sekaligus pengenalan merek mengenai produk Barang yang ada kepada para konsumen sebagai media promosi.

Oleh karena itu, diperlukan dalam pembangunan suatu teknologi informasi dan komunikasi yang berupa e-commerce, sehingga dapat memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh pihak perusahaan dan mengangkatnya sebagai Tugas Akhir dengan judul : " **SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE PADA HIGH TECH COMP** "

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitian bisa dikatakan paling penting diantara proses penelitian lainya karena akan menentukan kualitas dari penelitian itu sendiri. Sedangkan rumusan masalah adalah ungkapan yang dapat menegaskan apa yang menjadi ini permasalahan dari penelitian yang dilakukan.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas serta hasil penelitian yang telah dilakukan, maka identifikasi masalah yang didapat adalah :

1. Sistem Informasi penjualan yang saat ini berjalan pada High Tech Comp masih memakai sistem konvensional, yaitu pembeli harus datang langsung ke High Tech Comp untuk memperoleh informasi yang tepat mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan sekaligus mempromosikan produk.
2. Belum adanya sistem berbasis web (*E-Commerce*) terutama dalam masalah proses penjualan secara *online*.

3. Pengarsipan data masih belum menggunakan sistem komputerisasi (*database*).
4. Belum diterapkannya sistem *delivery* pada sistem yang sedang berjalan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari masalah-masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan diantaranya:

1. Bagaimana Sistem informasi penjualan barang yang sedang berjalan pada High Tech Comp.
2. Bagaimana Perancangan sistem informasi *E-commerce* pada High Tech Comp.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi *E-commerce* pada High Tech Comp.
4. Bagaimana Implementasi sistem informasi *E-commerce* pada High Tech Comp.

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Kegunaan dari penentu maksud dan tujuan penelitian dalam sebuah penelitian adalah untuk menentukan arah dari penelitian yang dilakukan agar proses penelitian menjadi lebih mudah dan terfokus.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi e-commerce pada High Tech Comp secara on-line yang awalnya masih manual di rubah menjadi sistem terkomputerisasi sehingga lebih praktis . Memudahkan dalam memantau jumlah persediaan barang secara cepat dan memudahkan dalam pembukuan sehingga lebih efektif dan efisien.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui sistem informasi penjualan yang sedang berjalan pada High Tech Comp.
2. Untuk membangun perancangan Sistem Informasi *E-commerce* pada High Tech Comp.
3. Untuk mengetahui analisis dan pengujian program pada High Tech Comp.
4. Untuk melakukan implementasi sistem informasi *E-commerce* pada High Tech Comp.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian adalah hal-hal penting yang ingin dicapai dari dilakukannya sebuah penelitian. Dalam penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis, sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akademis bagi penelitian sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

   Menambah pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas terutama dalam pembuatan sistem informasi *e-commerce.*

2. Bagi Peneliti Lain

   Berguna dalam manambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil keputusan atas permasalahan yang ada didalam perusahaan, khususnya pada High Tech Comp dan Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terutama bagi yang akan mengadakan penelitian lebih lanjut tentang sistem informasi *e-commerce.*

3. Bagi Pengembangan Ilmu

   Hasil penelitian ini diharapkan menjadi perbandingan antara ilmu manajemen (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan (praktek), sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu manajemen yang sudah ada untuk diterapkan pada dunia nyata dan dapat menguntungkan berbagai pihak.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Kegunaaan praktis ini ada dua hal yang harus kita ketahui antara lain:

1. Bagi perusahaan

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang terkait dengan sistem informasi penjualan pada High Tech Comp.

2. Bagi pelanggan

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai informasi *e-commerce* agar dapat mempermudah dalam proses pembelian dan penjualan.

1.5 Batasan Masalah

Penulis mencoba membatasi masalah yang akan di bahas yaitu membahas tentang :

1. Perancangan website di buat berdasarkan sesuai dengan permintaan dan kebutuhan High Tech Comp yaitu perlengkapan Hardware, Aksesoris komputer dan Printer.
2. Aplikasi *E-commerce* ini hanya mengolah data – data transaksi penjualan barang secara *online.*
3. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemograman PHP, dengan menggunakan database engine MySQL.
4. Proses pembayaran dapat melalui proses *transfer* rekening atau secara offline melalui no. Rek perusahaan

5. Aplikasi *E-commerce* yang dirancang hanya pemasaran area Indonesia.
6. Aplikasi *E-commerce* ini tidak membahas tentang retur barang.
7. Proses pengiriman barang biayanya berdasarkan berat dan kota tujuan, akan di lakukan apabila konsumen telah melakukan pembayaran terlebih dahulu yaitu dengan media transfer melalui bank.

1.6 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dan waktu penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut.

1.6.1 Lokasi Penelitian

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini penulis melakukan penelitian pada High Tech Comp yang bertempat di jln. Kp. Pasir Asem Rt.03 Rw.18 Desa Ciranjang Kecamatan Ciranjang Kabupaten Cianjur.

1.6.2 Waktu Penelitian

Dalam kegiatan penelitian diperlukan waktu yang cukup lama. Agar kegiatan dapat berjalan dengan efektif dan efisien maka diperlukan jadwal penelitian. Pada penelitian yang akan dilakukan maka penulis menetapkan perencanaan untuk jadwal penelitian, yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.3 Aktifitas dan Waktu Penelitian

Nama Kegiatan	Tahun 2011 / 2012																			
	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
Requirment																				
a. Observasi																				
b.Wawancara																				
Analisis																				
a. Analisis yang sedang berjalan																				
Desain																				
a. Perancangan Sistem																				
b. Pembuatan Sistem																				
Testing																				