BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi yang semakin cepat seiring dengan kebutuhan manusia yang juga terus bertambah, sehingga dapat disimpulkan teknologi memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Teknologi internet mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam dunia ekonomi khususnya dalam hal berbelanja. Belanja yang dilakukan melalui internet ini sering disebut dengan *e-Commerce* (*Electronic Commerce*). *E-Commerce* semakin diminati karena beberapa keunggulan, seperti biaya operasional yang relatif lebih murah dan kemudahan untuk melakukan manajemen barang yang diperdagangkan dan juga kemudahan dalam penyusunan laporan yang diperlukan, karena data yang ada adalah data pasti dengan perhitungan yang akurat.

E-Commerce memiliki peranan yang sangat vital dikalangan dunia bisnis berbasis komputer dan *website* hal ini karena *E-Commerce* dapat membantu dalam memecahkan masalah terhadap proses kerja, proses transaksi antara penjual dan pembeli dapat menjadi lebih efisien, dengan kecepatan, jangkauan dan kemudahan yang diberikan dalam layanan *E-Commerce* tentunya dapat memberikan keuntungan pada semua pihak.

Kawaii Handycraft Shop merupakan toko yang menjual produk-produk yang terbuat dari bahan flanel atau *Felt* dan didalamnya terdapat Aksesoris, *Soft*

Case HP, sampul binder, tempat pensil, dompet, dan lain-lain. Barang yang dijual oleh Kawaii Handycraft Shop ini dibikin dengan tangan dan tidak dengan bantuan mesin. Penjualan yang dilakukan toko Kawaii Handycraft Shop saat ini masih bersifat konvensional, dimana proses jual-beli masih dilakukan dengan cara tatap muka langsung, dan dengan cara menawarkan produk ke *costumer* lalu memberikan katalog barang kepada *costumer*, sebenarnya ini belum menjadi masalah yang berarti, namun kondisi berbelanja seperti ini sangat memungkinkan akan timbulnya masalah dikemudian hari diantaranya pembeli yang lokasinya berjauhan atau berada di luar kota akan merasa keberatan untuk berbelanja langsung di toko Kawaii Handycraft Shop. Manajemen produk yang masih dilakukan secara manual dirasa cukup membebani pemilik toko karena banyaknya transaksi maka dari itu, diperlukan adanya sebuah inovasi baru untuk sarana media informasi dan bertransaksi dengan pembeli. Selain itu, kondisi toko yang belum memungkinkan karena tidak mempunyai tempat tetap untuk berjualan juga menjadi alasan dibutuhkannya sebuah sistem penjualan *online* untuk menjadi solusi alternatif agar proses jual beli di toko Kawaii Handycraft Shop bisa tetap berjalan.

Mengacu pada latar belakang di atas maka dapat diusulkan untuk diterapkan suatu sistem penjualan *online* yang memiliki fungsi-fungsi pendukung penjualan dan diharapkan dapat membantu pemilik dalam meningkatkan bisnisnya. Oleh karena itu, penulis mengambil judul **"Informasi Penjualan Handycraft pada Kawaii Handycraft Shop Berbasis Web".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah cara untuk mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan objek penelitian dalam membuat laporan penelitian ini. Rumusan masalah adalah gambaran atau rancangan yang akan diteliti dalam penelitian.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Pada hasil identifikasi permasalahan berdasarkan latar belakang di atas, dapat di kemukakan sebagai berikut :

Penjualan yang dilakukan toko Kawaii Handycraft Shop saat ini masih bersifat konvensional, dimana proses jual-beli masih dilakukan dengan cara tatap muka langsung,dandengan cara menawarkan produk ke *costumer*lalu memberikan katalog barang kepada *costumer*, sebenarnya ini belum menjadi masalah yang berarti, namun kondisi berbelanja seperti ini sangat memungkinkan akan timbulnya masalah dikemudian hari diantaranya pembeli yang lokasinya berjauhan atau berada di luar kota akan merasa keberatan untuk berbelanja langsung di toko Kawaii Handycraft Shop. Manajemen produk yang masih dilakukan secara manual dirasa cukup membebani pemilik toko karena banyaknya transaksi maka dari itu, diperlukan adanya sebuah inovasi baru untuk sarana media informasi dan bertransaksi dengan pembeli. Selain itu, kondisi toko yang belum memungkinkan karena tidak mempunyai tempat tetap untuk berjualan juga menjadi alasan dibutuhkannya sebuah sistem penjualan *online* untuk menjadi solusi alternatif agar proses jual beli di toko Kawaii Handycraft Shop bisa tetap berjalan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dalam penelitian ini masalah yang ada dapat memunculkan rumusan masalah, adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penjualan tentang sistem yang sedang berjalan pada Kawaii Handycraft Shop.
2. Bagaimana merancang Website Penjualan untuk Kawaii Handycraft Shop.
3. Bagaimana menguji Website Penjualanuntuk Kawaii Handycraft Shop.
4. Bagaimana implementasi Website Penjualan pada Kawaii Handycraft Shop.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dilakukanya penelitian adalah perolehan data sebagai bukti-bukti empiris dan untuk menemukan kejelasan variable yang diteliti dalam upaya pencapaian tujuan.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan pengetahuan yang telah didapatkan selama perkuliahan pada objek nyata diluar lingkungan perkuliahan, dengan merancang *website* penjualan ini diharapkan dapat mempermudah proses bisnis pada Kawaii Handycraft Shop. Sehingga dapat membantu Kawaii Handycraft Shop.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian harus memiliki tujuan yang jelas, dengan berpatokan pada tujuan yang telah ditetapkan tersebut, maka kegiatan yang dilakukan menjadi terarah, berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tentang prosessistem yang berjalan pada Kawaii Handycraft Shop
2. Untuk membuat perancangan Website Penjualanuntuk Kawaii Handycaraft Shop.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap Website Penjualanpada Kawaii Handycraft Shop.
4. Untuk melakukan implementasi terhadap Website Penjualanpada Kawai Handycraft Shop.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian adalah suatu hal yang penting dalam sebuah penelitian supaya penelitian itu memiliki arti yang bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Adapun Kegunaan Praktis dari penelitian yang dilakukan diantaranya adalah :

1. Pemilik Toko , pembangunan Website Penjualanakan membantu pemilik toko dalam proses penjualan produk-produknya, memudahkan pemilik toko dalam pemasaran produk-produk Kawai Handycraft Shop.
2. Toko Kawaii Handycraft , Sebagai alternatif media penjualan karena belum memadainya tempat untuk berjualan .

1.4.2 Kegunaan Akademik

Adapun kegunaan Akademis dari penelitian yang dilakukan diantaranya adalah :

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, dapat memberikan suatu karya peneliti baru yang dapat mendukung dalam pengembangan Website Penjualan.

2. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada pembaca atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

3. Bagi penulis, dapat menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori, praktek, belajar menganalisa dan melatih daya pikir dalam mengambil kesimpulan permasalahan yang ada di dalam perusahaan, khususnya pada Kawaii Handycraft Shop.

1.5 Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dilakukan agar dalam mengolah sistem dapat lebih tearah. Dari permasalahan yang timbul, penulis membatasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Website ini hanya membahas mengenai pemesanan barang dengan keranjang belanja, hubungi kami, produk yang ditawarkan, *Map* lokasi toko, cara pembelian, dan profil perusahaan.
2. Pada Website Penjualanini costumer akan dapat langsung memesan barang lewat keranjang belanja.
3. Pada Website Penjualan ini costumer hanya dapat menghubungi admin lewat menu Hubungi kami.
4. Pada Website Penjualan ini semua costumer bisa melakukan pembelian.
5. Pengiriman barang pada kawaii handycraft shop menggunakan jasa pengiriman barang JNE.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Untuk menyusun Laporan Penelitian ini Penulis melakukan penelitian pada Kawaii Hadycraft Shop jl. Jendral Amir Machmud no.234 Rt01 / Rw024 Cibeureum Kec. Cimahi SelatanJawa Barat 40535.

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama empat bulan yaitu dimulai dari Bulan Februari 2012 sampai dengan Bulan Mei 2012**.**

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

NO	Nama Kegiatan	2012															
		Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Kebutuhan																
2	Membangun Prototype																
3	Evaluasi Prototype																
4	Pengkodean System																
5	Menguji Sistem																
6	Evaluasi Sistem																
7	Menggunakan Sistem																