BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Balakang

Pada era komputerisasi sekarang ini perusahaan-perusahan baik kecil, menengah hingga perusahaan besar dituntut agar bisa memuasakan kebutuhan para pelanggannya. Hal ini disebabkan oleh karena maraknya persaingan antara perusahaan yang memiliki produk sejenis atau serupa. Berbagai cara diupayakan untuk meningkatkan daya jual dari produk-produk mereka serta untuk mempertahankan, exsistensi dari perusahaan tersebut.

Selain dari kualitas produk pelayanan juga diutamakan oleh pelanggan pada masa sekarang ini adalah pelayanan yang cepat, tepat, efisien, serta praktis dan yang tidak kalah pentingnya lagi adalah pelayanan yang memuaskan pelanggan. Para pelanggan rela membayar harga lebih mahal dari biasanya untuk mendapatkan kesemuanya itu. Tidak sedikit perusahaan yang "gulung tikar" akibat dari tidak bisanya perusahaan tersebut untuk memenuhi tuntutan dari pelanggan.

Berbagai cara dan strategi dibuat oleh perusahaan-perusahaan demi mempertahankan pelanggan yang lama atau menjaring yang baru. Salah satu strategi yang ditawarkan adalah penerapan aplikasi *e-commerce* sebagai fungsi terintegrasi dari pemasaran, penjualan dan pelayanan yang bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pelanggan, dan terutama untuk mendapatkan, mempertahankan,dan meningkatkan jumlah pelanggan.

CV Semesta Mega Karya adalah salah satu badan usaha yang bergerak dalam bidang perdagangan kerajinan tangan.untuk mengelola kegiatan tersebut agar terorganisir dengan baik maka badan usaha tersebut membutuhkan sebuah sistem informasi yang menunjang bagi kegiatan badan usaha tersebut, system informasi berbasis web dikira sangat penting untuk melakukan pemasaran,penjulan yang cukup optimal bagi perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan. melalui media internet oleh sebab itu, *e- commerce* digunakan sebagai strategi pemasaran, penjulan dan pemesanan dengan melakukan perancangan sebuah sistem pendukung proses penjualan dengan tetap mempertahankan konsep-konsep e-commerce dan strateginya.

Sehubungan dengan uraian diatas penulis termotivasi untuk melakukan penelitian di CV Semesta Mega Karya,Untuk meningkatkan pelayanan dalam memberikan informasi mengenai data penjualan dan pemesanan bagi pihak-pihak yang membutuhkan, berdasarkan hal tersebut telah memberikan ide atau masukan bagi penulis untuk mengambil judul "PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE HANDICRAFT DI CV SEMESTA MEGA KARYA " sebagai judul tugas akhir.

Dengan sistem yang diusulkan tersebut diharapkan dapat membantu tingkat penjualan yang memuaskan dan keuntungan yang maksimal, serta memudahkan bagi masyarakat luas untuk mengakses informasi yang ada di CV.Semesta Mega Karya dan dapat menyesuiakan dengan kondisi pasar saat ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan melihat masalah-masalah yang ada pada latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi masalah menjadi sebagai berikut:

1. Belum tersedianya fasilitas untuk pemesanan barang secara online.
2. Tidak adanya media alternatif untuk promosi yang dapat diakses setiap saat baik oleh pihak CV. Semesta Mega Karya maupun oleh masyarakat luas.

1.3 Rumusan Masalah

Dengan melihat masalah-masalah pokok pada latar belakang masalah, penulis merumuskan masalah menjadi sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi sebagai alat bantu untuk media alternative yang dapat mempercepat penjualan dan pemesanan produk-produk yang ada di CV.Semesta Mega Karya.
2. Bagaimana membangun sistem informasi yang dapat diakses setiap saat oleh pihak CV.Semesta Mega Karya dan masyarakat umum.

1.4. Maksud Dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah:

1 Untuk mendapatkan informasi bagi masyarakat umum yang membutuhkan informasi mengenai kerajinan dan menjual karya dalam sebuah program aplikasi untuk menghasilkan sebuah sistem yang bermanfaat.

2. Untuk mengetahui dan memperoleh gambaran proses kegiatan yang ada di CV. Semesta Mega Karya juga membantu perusahaan dalam mendesain sistem aplikasi dalam bentuk web yang dapat memberikan keuntungan bagi perusahaan.

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk memudahkan user dalam mencapai informasi yang dibutuhkan khususnya informasi produk dan penjualan online CV.Semesta Mega karya
2. Mempasilitasi usaha kecil dan menengah agar dapat menjual barang dengan cara menitipkan hasil kerajinan tangan kepada cv.semesta mega karya.

1.5. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian mudah-mudahan dapat berguna bagi :

1. Bagi perusahaan, dapat membangun sistem informasi Perdagangan Barang yang berbasis web
2. Bagi *user*, dapat memudahkan dalam pencarian informasi tentang pemasaran perusahaan.
3. Bagi penulis, Dalam melaksanakan penelitian untuk menyusun tugas akhir ini, penulis dapat memperoleh pengetahuan tentang masalah - masalah yang dihadapi oleh suatu perusahaan.

1.6 Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah yang akan peneliti batasi adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat hanya masalah penjualan dan pemesanan, dan untuk pembayaran, hanya menggunakan pembayaran jenis transfer antar bank.
2. Proses pengiriman barang dilakukan setelah CV menerima bukti transfer atas pembelian produk tersebut dan CV akan menelepon konsumen sehari sebelum proses pengiriman.

1.7 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian mengenai pembangunan sistem informasi ini dilakukan di CV.Semesta Mega Karya yang bertempat di Perum Bumi Tamansari Blok B no 12, kel.Sukahurip Kec.Tamansari Kota Tasikmalaya. Adapun waktu pelaksanaan penelitian yaitu selama dua bulan, terhitung dari tanggal 01 Agustus 2008 sampai dengan 30 September 2008.

Adapun jadwal penelitian selama penyusunan tugas akhir ini adalah :

No	Jadwal Kegiatan	september				oktober				november				desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																				
2	Analisis Kebutuhan																				
3	Perancangan Sistem																				
4	Pembuatan Program																				
5	Pengujian																				
6	Evaluasi																				

7	Implementasi																				
8	Pendokumentasian																				