BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

E-commerce adalah kegiatan jual beli barang dan jasa yang dilakukan melalui internet. Melalui situs *e-commerce* seorang pengusaha bisa menjangkau target market yang jauh lebih luas dengan biaya yang jauh lebih murah jika dibandingkan dengan menggunakan cara biasa secara *offline*. Selain itu keuntungan lainnya dari memiliki sebuah situs *e-commerce* adalah seorang pengusaha bisa melayani *order* pembelian barang konsumen secara otomatis kapan pun konsumen ingin melakukan *order*.

Seiring dengan semakin berkembangnya internet di Indonesia, saat ini penulis melihat sedang terjadi sebuah fenomena baru berhubungan dengan dunia *e-commerce* di tanah air. Saat ini penulis melihat mulai banyak pengusaha yang memasarkan barang dagangannya secara *online*, mereka biasanya memanfaatkan fasilitas situs-situs forum dan jejaring sosial seperti Kaskus dan Facebook untuk memasarkan barang dagangannya tersebut.

Walagri Blacksmith adalah sebuah usaha kecil yang bergerak dalam bidang pembuatan pisau seni yang dibuat menggunakan teknik tempa tradisional. Walagri Blacksmith selama ini telah memasarkan barang dagangannya secara *online* dengan memanfaatkan fasilitas situs-situs forum dan jejaring sosial seperti

Kaskus dan Facebook, sedangkan proses transaksi jual beli-nya selama ini masih dilakukan secara manual melalui telepon.

Untuk mendukung kegiatan penjualan barang Walagri Blacksmith secara *online* maka penulis ingin merancang **"Sistem Informasi Penjualan Barang Secara Online di Walagri Blacksmith Bandung"** dengan harapkan semoga sistem yang dirancang oleh penulis bisa membantu perusahaan tersebut dalam mengembangkan usaha penjualan pisau seni mereka secara *online*.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

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

1.2.1. Identifikasi Masalah

Walagri Blacksmith selama ini memasarkan produk-produknya secara *online* di internet, namun proses transaksi jual belinya selama ini kebanyakan masih dilakukan secara manual melalui telepon, begitu pun dengan pencatatan data-data *order* pembelian barang konsumen, selama ini Walagri Blacksmith masih menggunakan file Microsoft Excel untuk menyimpan data-data tersebut. Hal tersebut dikarenakan Walagri

Blacksmith belum memiliki sebuah sistem informasi penjualan barang yang bisa mendukung kegiatan penjualan barang mereka secara *online*.

Sistem penjualan barang secara manual yang berjalan saat ini di Walagri Blacksmith seperti yang diuraikan diatas dirasakan memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut:

1. Konsumen tidak setiap saat bisa dilayani, ada kalanya nomor telepon yang disediakan oleh Walagri Blacksmith tidak bisa dihubungi karena sedang melayani konsumen lain.
2. Proses transaksi jual beli barang yang dilakukan melalui telepon memakan biaya ekstra yang lumayan besar baik bagi perusahaan maupun konsumen.
3. Data-data *order* pembelian barang konsumen yang disimpan di dalam file Microsoft Excel cenderung lebih sulit untuk diolah dan dikelola, lain halnya jika data-data disimpan di dalam database.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari masalah-masalah yang teridentifikasi diatas maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem penjualan barang yang saat ini berjalan di Walagri Blacksmith.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan barang secara *online* di Walagri Blacksmith yang bisa menerima *order* pembelian barang konsumen secara otomatis kapan pun konsumen ingin

melakukan pembelian barang dan dapat menghilangkan kebutuhan akan komunikasi dengan konsumen melalui telepon.

3. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan barang secara *online* yang sudah dirancang di Walagri Blacksmith.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Kegunaan dari penentuan Maksud dan Tujuan Penelitian dalam sebuah penelitian adalah untuk menentukan arah dari penelitian yang dilakukan agar proses peneltian menjadi lebih mudah dan terfokus.

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang **"Sistem Informasi Penjualan Barang Secara Online di Walagri Blacksmith Bandung"**, guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan S1 Jurusan Manajemen Informatika Fakultas Teknik Universitas Komputer Indonesia.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang **"Sistem Informasi Penjualan Barang Secara Online di Walagri Blacksmith Bandung"** dimana diharapkan sistem informasi yang dirancang oleh penulis bisa memberikan manfaat bagi Walagri Blacksmith sebagai berikut:

1. Mempermudah konsumen dalam melakukan *order* pembelian barang di Walagri Blacksmith.
2. Mempermudah Walagri Blacksmith dalam memproses *order* pembelian barang konsumen, mencatat dan mengolah data-data transaksinya.
3. Sistem informasi yang dirancang diharapkan bisa meningkatkan angka penjualan barang Walagri Blacksmith.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan Penelitian adalah hal-hal penting yang ingin dicapai dari dilakukannya sebuah penelitian. Penelitian yang dilakukan diharapkan bisa memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

1.4.1. Kegunaan Akademis

Khususnya bagi penulis, penelitian yang dilakukan diharapkan bisa memberikan pelajaran dan pengalaman yang berarti tentang bagaimana caranya melakukan sebuah penelitian yang baik dan benar.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Produk dari hasil penelitian yang penulis lakukan diharapkan bisa memberikan manfaat bagi perusahaan dimana penulis melakukan penelitian, dalam hal ini adalah Walagri Blacksmith. Diharapkan sistem

informasi yang penulis rancang bisa membantu perusahaan tersebut dalam mengembangkan usaha penjualan pisau seni mereka secara *online*.

1.5. Batasan Masalah

Sistem informasi penjualan barang yang akan penulis buat memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi penjualan barang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan MySQL sebagai database-nya.
2. Target *market* Walagri Blacksmith untuk sementara hanya mencakup wilayah Indonesia saja, jadi sistem informasi yang penulis buat dirancang untuk memenuhi target *market* tersebut.
3. Metode pembayaran menggunakan sistem transfer antar rekening bank domestik, sementara metode pembayaran *online*-nya menggunakan PayPal.
4. Barang yang dibeli konsumen akan dikirimkan menggunakan jasa pengiriman barang.
5. Barang yang dijual adalah barang *ready stock* atau barang yang *stock*-nya tersedia.
6. Sistem informasi yang dibuat tidak membahas masalah manajemen suplai bahan baku.
7. Untuk melakukan *order* pembelian barang konsumen wajib mendaftar sebagai member terlebih dahulu dan wajib menyertakan nomor KTP pada saat melakukan pendaftaran.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian di Walagri Blacksmith yang beralamat di Jl. Mekar Sari 37 Komp. Pemukiman Mekar Indah, Bandung 40213, adapun jadwal penelitiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1. Jadwal Kegiatan

Jadwal Kegiatan Menggunakan Metode Pengembangan Prototipe

Aktifitas	September 2009				Oktober 2009				November 2009				Desember 2010				Januari 2010				Februari 2010			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Mengidentifikasi kebutuhan pengguna																								
Merancang prototipe																								
Membuat prototipe																								
Evaluasi Prototipe																								
Hasil akhir sistem informasi yang dibuat																								