# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Memasuki era globalisasi mendatang, pemakaian teknologi komputer dalam segala bidang dan kehidupan sehari - hari tidak akan dapat dihindari. Bahkan, penggunaan teknologi komputer tersebut akan menjadi syarat utama untuk menunjukkan kualitas sesuatu bidang dan menjadi modal terpenting dalam memenangkan persaingan. Kemampuan komunikasi antara sa tu bidang dengan bidang lainnya di tempat yang berbeda (terpisah pada jarak yang jauh) merupakan salah satu ciri era globalisasi mendatang. Sedang tiang utama teknologi komunikasi yang dimaksud adalah teknologi komputer, yaitu berupa peralatan - peralatan komputer dan aksesorinya, teknologi *networking* antara peratalan-peralatan tersebut dan perangkat lunak serta operator (tenaga manusia) yang menggunakan peralatan-peralatan tersebut. Kualitas sebuah sistem komputer akan ditentukan oleh kemampuannya mengolah k omunikasi tersebut.

Dalam dunia yang sedang berkembang ini kita membutuhkan sebuah alat yang dapat membantu kita mempermudah dan mempercepat menyelesaikan suatu pekerjaaan diantaranya adalah komputer. Menurut *Hamacher*, komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan output berupa informasi.



This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

Informasi sangat dibutuhkan oleh masyarakat bahkan informasi adalah suatu hal yang harus dipenuhi dalam perkembangan pembangunan di masyarakat. Untuk memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi, maka kita bisa memanfaatkan komputer melalui aplikasi internet. Internet sebagai jendela dunia yang dapat memberikan informasi dan dapat diakses oleh setiap lapisan masyarakat. Peningkatan kebutuhan akan informasi yang terus bertambah menjadikan adanya tuntutan akan sistem yang dapat menunjang dan dapat menyajikan informasi dengan cepat. Kebutuhan akan informasi juga memunculkan pemikiran bahwa dengan informasi yang akurat, cepat dan relevan maka, proses dari suatu implementasi kerja dapat berjalan dengan baik. Tentu saja hal tersebut tidak akan lepas dari peran serta manajemen yang mengatur sistem informasi tersebut.

Proses penjualan dan pembelian yang berorientasi pada kebutuhan-kebutuhan sandang, pangan, papan telah menjadi bahan utama dalam pembangunan dimana suatu kelompok atau organisasi menjalankan usahanya untuk mencapai laba atau keuntungan yang sebesar-besarnya. Ada kalanya setiap pemikiran dalam proses penjualan dan pembelian menjadi suatu ajang kreatifitas dan inovasi untuk menjadikan produk yang dihasilkannya berkualitas dan di kenal banyak orang akan tetapi, setiap pemikiran tersebut memunculkan persaingan. Maka dari itu untuk mengantisipasi persaingan yang semakin besar maka dibutuhkan inovasi dan kreatifitas yang lebih baik dari orang lain, contohnya pengembangan pemasaran dan sistem pembelian produk melalui pemanfaatan sumber daya *world wide web* atau yang lebih dikenal dengan sebutan *web*.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

Distro sebagai tempat penjualan dan pembelian bernuansa kebutuhan sandang berupa toko yang menjual produk orang lain yang di titipkan maupun produk sendiri dengan pengembangan merk independen oleh kalangan muda. Distro sendiri pada umumnya adalah industri kecil dan menengah (UKM) yang mempertahankan keaslian dari produk dengan tidak memproduksinya secara massal.

Dewasa ini telah banyak distro yang tersebar di seluruh wilayah pelosok tanah air, bahkan ada yang telah sampai pada kegiatan ekspor. Namun dalam kenyataanya distro yang banyak diminati dan telah masuk dalam kegiatan ekspor itu hanya merk dari distro yang sudah terkenal sehingga banyak distro baru yang mempunyai produk lebih bagus menjadi kalah bersaing.

Persaingan tersebut didasari oleh kebutuhan konsumen yang ingin memakai produk bernilai tinggi dan bersertifikasi serta didukung oleh keunikan produk itu sendiri. Tidak adanya peningkatan dan upaya promosi menjadikan banyak distro yang baru bermunculan hanya menunggu konsumen ala kadarnya berdatangan, padahal belum tentu produk yang mereka keluarkan itu hanya sebagian kecil orang yang suka, padahal dalam kenyataanya bisa jadi produk tersebut akan banyak diminati.

Kizaru Animanga sebagai salah satu distro unik yang hanya menjual produk bernuansa kartun jepang (anim dan manga) telah tersebar di beberapa wilayah pulau jawa, namun hanya sebagian kecil orang yang tahu lokasi distro tersebut. Jarak dan waktu juga menjadi kendala bagi konsumen sehingga konsumen tidak

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

jadi membeli produk padahal bisa dibayangkan ada berapa banyak orang yang akan menjadi konsumen membeli produk Kizaru Animanga.

Walaupun telah mengeluarkan produk-produk yang hasilnya sangat memuaskan, namun dalam hal promosi masih mengalami kendala di k arenakan bentuk promosi yang masih masih menggunakan forum-forum lokal yang sudah terkenal.

Dari uraian di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa diperlukan adanya pengembangan sistem informasi promosi dan jual beli di KIZARU ANIMANGA seperti promosi yang terus berjalan, serta pengembangan Sistem Informasi penjualan dan pembelian di distro KIZARU ANIMANGA, maka peneliti membuat suatu usulan penelitian untuk membangun aplikasi dengan judul "**Membangun *e-Commerce* pada Kizaru Animanga**".

## 1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih ditemukannya kelemahan dalam penyampaian informasi barang yang terdapat di Kizaru Animanga.
2. Transaksi penjualan barang masih bersifat manual, dalam artian harus datang ketempat tersebut untuk membeli sesuatu.
3. Kurang efektifnya penyampaian informasi dan promosi kepada konsumen dikarenakan belum adanya sistem aplikasi yang menunjang penyampaian sistem informasi tersebut.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi penjualan dan pembelian yang sedang berjalan di Kizaru Animanga?
2. Bagaimana bentuk aplikasi program komputer yang dapat mendukung dalam penyampaian informasi penjualan dan pembelian di Kizaru Animanga?
3. Bagaimana penerapan *e-Commerce* dalam menunjang penjualan dan pembelian produk secara online di Kizaru Animanga?

## 1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem atau aplikasi yang dapat memudahkan proses penjualan dan pembelian di Kizaru Animanga.

### 1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana sistem informasi penjualan dan pembelian yang sedang berjalan di Kizaru Animanga.
2. Untuk mengetahui bagaimana bentuk aplikasi komputer yang dapat mendukung dalam penyampaian informasi penjualan dan pembelian di Kizaru Animanga.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

3. Untuk mengetahui bagaimana penerapan *e-commerce* dalam menunjang sistem informasi penjualan dan pembelian secara online.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut :

### 1.4.1 Kegunaan Praktis

Dengan penelitian ini maka diharapkan dapat menjadi solusi dan alternatif, baik dari segi informasi pemasaran maupun penjualan sehingga sistem dapat berjalan dengan efisien untuk memberikan kemudahan bagi pihak yang terkait, dan kemudian informasi tersebut dapat diterima dengan baik.

### 1.4.2 Kegunaan Akademis

Secara akademis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, menjadi suatu karya penelitian baru yang dapat mendukung dalam pengembangan sistem informasi dan bagi peneliti dapat menambah wawasan secara langsung maupun tidak langsung.

## 1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah hanya di titik beratkan pada proses penjualan dan pembelian saja. Sedangkan asumsi lain yang mendukung sistem informasi penjualan di Kizaru Animanga adalah :

1. Data yang diolah hanya data barang dan data Pengguna Sistem Informasi (Pengguna transaksi secara online).
2. Sistem hanya memberikan informasi barang yang tersedia dan proses pembelian barang tersebut.
3. Sistem ini tidak membahas mengenai masalah persediaan barang.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

4. Pembayaran transaksi dilakukan melalui bank, dimana pembeli melakukan transfer uang secara manual pada rekening yang ditetapkan.

### 1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada Kizaru Animanga Jalan Trunojoyo 23 Bandung. Adapun jadwal penelitian dilaksanakan mulai bulan Maret 2010 – Juni 2010. Jadwal dan jenis kegiatan akan dilakukan seperti pada tabel berikut:

**Tabel 1.1** Jadwal Penelitian

| No | Kegiatan | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Identifikasi Kebutuhan Masalah | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Membuat *Prototype* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Menguji *Prototype* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Memperbaiki *Prototype* | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Mengembangkan Versi Produk. | | | | | | | | | | | | | | | | | |

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com