BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sejalan dengan cepatnya perkembangan bidang teknologi, perusahaan-perusahaan makin dipacu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai senjata untuk tetap bertahan dan memenangkan persaingan yang kian hari terasa ketat dan keras. Akhir-akhir ini penggunaan internet yang menjurus kepada *cyberspace* (keberadaan informasi dan komunikasi yang dilakukan dengan dunia maya) kelihatannya akan mendominasi seluruh kegiatan di atas permukaan bumi di masa kini dan masa datang dan secara umum akan berubah menjadi alat untuk persaingan antara perusahaan yang satu dengan yang lainnya. Ini pun akan membawa dampak yang sangat besar bagi setiap perusahaan. Dampak pada aspek persaingan adalah terbentuknya tingkat kompetisi yang semakin tajam. Globalisasi ekonomi juga membuat perubahan menjadi konstan, pesat, dan serentak. Sehingga perusahaan harus memiliki kemampuan yang cepat untuk beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi sehingga perusahaan akan mampu bersaing dengan para kompetitornya.

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Satu aspek yang boleh dibilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *electronic commerce* (*e-commerce*) dalam lingkungan bisnis. *E-commerce* mengubah hampir semua fungsi

bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual belinya sampai periklanannya. Dengan lahirnya *E-commerce* ini memudahkan *costumer* untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya.

Queen Kerudung merupakan perusahaan dagang yang menyediakan barang berupa kerudung dan kerudung yang dijual adalah kerudung untuk anak kecil berusia 2-12 tahun, kerudung remaja berusia 12-19 tahun, dan kerundung dewasa berusia sampai 20 tahun keatas. Queen Kerudung dalam menjalankan kegiatan penjualan produk, Masih sulitnya memperoleh informasi mengenai produk yang dijual, Pengarsipan data penjualan masih menggunakan kertas, Belum adanya sistem berbasis web terutama dalam masalah proses penjualan secara online, dan Sistem penjualan yang dipakai di Queen Kerudung sekarang ini masih memakai sistem konvensional, yaitu pembeli yang harus datang langsung ke Queen Kerudung sehingga dapat menyita waktu konsumen yang berada jauh dari Queen Kerudung. Dikarenakan ketatnya persaingan dengan ada banyaknya toko kerudung di kota Bandung maka, pihak perusahaan harus bisa merespon hal-hal tersebut guna mencapai efiktifitas maupun efisiensi perusahaan. Berdasarkan realita tersebut maka judul yang diambil untuk skripsi ini adalah **Sistem Informasi *E-Commerce* pada Queen Kerudung di Bandung.**

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul berkaitan dengan Sistem Informasi *E-Commerce* pada *Queen* Kerudung, diantaranya :

1. Sulitnya memperoleh informasi yang tepat mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan oleh *Queen* kerudung,
2. Sistem penjualan yang dipakai di Queen Kerudung sekarang ini masih memakai sistem konvensional, yaitu pembeli yang harus datang langsung ke Queen Kerudung, Dari proses pembelian sampai pada proses pembayaran.
3. Pengarsipan data penjualan masih menggunakan kertas
4. Belum adanya sistem berbasis web terutama dalam masalah proses penjualan secara online.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah- masalah yang teridentifikasi diantaranya :

1. Bagaimana Sistem Informasi Penjualan yang sedang berjalan pada Queen Kerudung.
2. Bagaimana perancangan Sistem Informasi *E-Commerce* pada Queen Kerudung.
3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi *E-Commerce* pada Queen Kerudung.
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi *E-Commerce* pada Queen Kerudung.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari ditulisnya skripsi ini adalah guna untuk membangun **Sistem Informasi *E-Commerce* pada Queen Kerudung di Bandung.**

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Sistem Informasi Penjualan yang sedang berjalan pada Queen Kerudung.
2. Untuk membangun perancangan Sistem Informasi *E-Commerce* pada Queen Kerudung.
3. Untuk melakukan analisis dan pengujian program Sistem Informasi *E-Commerce* pada Queen Kerudung.
4. Untuk malakukan implementasi Sistem Informasi *E-Commerce* pada Queen Kerudung.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

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

a. Bagi perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang terkait dengan sistem informasi penjualan di queen kerudung bandung.

b. Bagi pelanggan

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

1.4.2 Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akdemis bagi penelitian sebagai berikut :

a. Bagi Penulis

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

b. Bagi Peneliti Lain

   Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terutama bagi yang akan mengadakan penelitian lebih lanjut tentang sistem informasi *e-commerce.*

c. 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.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini membahas tentang penjualan barang.
2. Sistem informasi ini menyediakan informasi barang yang dijual diQueen Kerudung.
3. Data diperoleh dari Queen Kerudung.
4. Proses pembayaran hanya melalui proses *transfer* rekening.

5. Tidak menerima pembayaran secara kredit

6. Web yang dirancang hanya area indonesia.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Queen Kerudung Jl.kepatihan 16 bandung. Dan pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama 6 bulan. Dengan perincian seperti tertulis pada tabel 1.1 dibawah ini.

Tabel 1.1
Waktu Penelitian

Kegiatan Peneliatian	**TAHUN 2010**																						
	Februari			**Maret**				**April**				**Mei**				**Juni**				**Juli**			
	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis Data	■	■	■	■	■	■	■	■															
Desain Program									■	■	■	■	■	■	■	■	■						
Pembuatan Program												■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
Pengujian Program																				■	■		
Implementasi																					■	■	■