BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sistem informasi berbasis komputer kini menjadi suatu hal yang primer bagi memenuhi kebutuhan informasi. Banyak bidang yang telah memanfaatkan sistem informasi berbasis komputer sebagai sarana untuk mempermudah pekerjaan. Mulai dari kalangan pebisnis sampai dengan kalangan akademisi memanfaatkan komputer sebagai alat bantu untuk mempermudah pekerjaan. Dan tidak terlepas dari komputer sekarang ini internet dirasa semakin berkembang begitu pesat, dengan berbagai kemudahan yang di tawarkan serta biaya yang semakin murah membuat hampir semua elemen masyarakat hidup berdampingan dengan internet untuk menunjang kehidupannya sehari-hari, dari hanya sekedar untuk berkomunikasi, browsing, bersosialisasi dengan teman-teman, berbisnis ataupun kegiatan studi dan bahkan ada yang semua kegiatannya bergantung dengan internet. Semua itu tidak luput dari sebuah sistem informasi yang menjalankan aktifitas itu.

Original Skate Shoes atau yang biasa para langganan mereka panggil OSSstore adalah salah satu perusahaan retail sepatu skate import yang berawal dari sekumpulan pecinta skateboard atau komunitas skateboard yang merambah kegiatan organisasinya ke penjualan sepatu. Kegiatan mereka mulai dari proses importir barang atau sepatu dari luar negeri hingga proses pemasaran barang atau sepatu. Dan penulis pun melihat dari kuantitas dan kualitas barang yang mereka jual begitu banyak dari berbagai macam merk sepatu semua itu mempunyai kualitas yang baik

dan semua produk original, sehingga penulis melihat bahwa toko original skate shoes ini mempunyai prospek yang baik jika dikembangkan dari sistem penjualannya.

Proses pemasaran sepatu original ini hanya mengandalkan dari pembeli yang mengetahui dari mulut ke mulut dan datang langsung ke rumah salah satu pemilik perusahaan yang dijadikan *showroom*, gudang atau yang biasa mereka sebut OSS *warehouse* dikarenakan kurangnya fasilitas tempat yang memadai untuk menjual secara langsung dan selain itu merekapun memasarkan barang barang mereka secara online di facebook dan forum-forum penjualan online. Melihat dari pengolahan data dan informasi mereka bisa dikatakan kurang optimal, yang sebagian besar hanya mengandalkan proses manual dikelola didalam bentuk Ms.Excel dan tulisan tangan seperti dalam pencatatan data transaksi penjualan dan data stok barang misalnya sangat tidak begitu jelas dan termanajemen dengan baik.

Pangsa pasar yang ada di Original skate Shoes sangat terbatas dikarenakan kurangnya promosi yang lebih luas dan terorganisasi dengan baik sehingga konsumen belum bisa menemukan toko mereka dengan jelas maka Untuk menigkatkan promosi produk Sepatu skate original ini, perlu peningkatan pangsa pasar dan memudahkan perusahaan dalam mengelola manajemen informasi yang ada pada perusahaan beserta laporannya, oleh karena itu maka perlunya membangun suatu sistem informasi yang lebih baik lagi.

Dilihat dari kegiatan yang ada pada perusahaan ini belumlah menerapkan dan memanfaatkan teknologi informasi dengan optimal, dari manajemen stok sepatu, pemasaran sampai dengan transaksi penjualan, walaupun ada sedikit kegiatan pemasaran yang memanfaatkan media internet seperti pada sosial *network* atau

forum jual beli internet akan tetapi dilihat dari proses transaksi kurang optimal diliat dari proses pemesanan yang masih mengandalkan *order by phone*. Sehingga sering menimbulkan kurang cepatnya perputaran barang dan pendapatanpun masih belum optimal. Selain itu mengenai laporan transaksi penjualan dan stok barang pun tidak tertata dengan rapih dan jelas dikarenakan masih tertulis terpisah-pisah. Oleh karena itu sangat perlu menggunakan media internet dan komputer sebagai alat bantu dalam mengolah data agar laporan yang dihasilkan cepat, akurat dan tepat.

Berdasarkan permasalahan yang ada di Original Skate Shoes, inilah yang menjadi suatu pertimbangan untuk mengambil keputusan dan terciptanya ide untuk membuat sebuah perangkat lunak sebagai alat pengembangan bisnis penjualan produk yaitu berupa layanan *E-Commerce* di Original Skate Shoes. Diharapkan dengan dibangunnya *E-Commerce* ini dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dan memberikan alternatif dalam proses bisnis. Sistem informasi yang akan di bangun yaitu berupa aplikasi *E-Commerce*. Komponen yang terlibat pada *E-Commerce* yang akan di bangun yaitu meliputi : *customer service* atau layanan pelanggan, produk yang tersedia, cara pembayaran, katalog mengenai jenis-jenis sepatu, promosi dan berserta mencakup komponen-komponen pendukung lainnya dan transaksi (penjualan barang dan informasi yang menyangkut perusahaan) serta media yang digunakan yaitu dengan media internet.

Oleh karena itu penulis mengangkat tugas akhir dengan judul "**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPATU BERBASIS *E-COMMERCE* PADA ORIGINAL SKATE SHOES BANDUNG**".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitian yang bisa dikatakan paling penting diantara proses penelitian lainnya, sebab dari identifikasi masalah-masalah yang ada maka penulis dapat mengetahui apa yang dibutuhkan dari objek penelitian ini. Sedangkan rumusan masalah adalah ungkapan yang dapat menegaskan apa yang menjadi permasalahan dari penelitian yang dilakukan.

1.2.1 Identifikasi masalah

Identifikasi masalah diliaht berdasarkan dari permasalahan-permasalahan yang ada di latar belakang dari Sistem Informasi Penjualan yang masih berjalan pada original skate shoes, yaitu sebagai berikut:

1. pengolahan data dan informasi yang sebagian besar hanya mengandalkan proses manual seperti dalam pencatatan data transaksi penjualan dan data stok barang.
2. Pangsa pasar yang ada di Original skate Shoes sangat terbatas dikarenakan kurangnya media promosi yang baik.
3. Pembuatan laporan transaksi masih kurang begitu optimal melihat data-data laporan masih ditulis manual pada Ms.Excel.
4. Proses pemesanan yang kurang efektif dan efisien sehingga perusahaan masih mengandalkan proses pemesanan manual lewat sms atau telepon.

1.2.2 Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem penjualan sepatu yang sekarang berjalan di perusahaan Original Skate Shoes.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan berbasis E-Commerce secara online di Original Skate Shoes.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan berbasis E-Commerce secara online di Original Skate Shoes.
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi penjualan berbasis E-Commerce secara online di Original Skate Shoes.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian dalam sebuah penelitian adalah untuk menentukan arah dari penelitian yang dilakukan agar proses penelitian menjadi lebih mudah dan terfokus.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menganalisa dan membangun suatu sistem informasi penjualan Sepatu berbasis web sebagai sarana pemasaran dan penjualan pada Original Skate Shoes sehingga diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan pemesanaan ke arah yang lebih baik dengan pemanfaatan sumber daya yang efektif.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengubah pengorganisasian berkas-berkas seperti stok Sepatu dan data penjualan menjadi data yang lebih rapih yang dimasukkan kedalam database website yang akan dibangun.
2. Menyediakan media promosi dan pemasaran secara online dengan lebih optimal dan terorganisasi dengan lebih baik lagi atas produk Sepatu yang di tawarkan oleh perusahaan Original Skate Shoes.
3. Memberikan layanan pencetakan laporan transaksi pada aplikasi E-Commerce yang dibuat sehingga memudahkan perusahaan untuk memberikan laporan yang lebih jelas.
4. Memudahkan konsumen dalam proses pemesanan Sepatu sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun konsumen berada tidak terbatas oleh tempat dan waktu.

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 Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan oleh pihak perusahaan untuk upaya perbaikan masalah yang terkait dengan peningkatan sistem informasi penjualan pada Original Skate Shoes.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembang Ilmu

Kegunaan akademis bagi jurusan Sistem Informasi, sebagai sumbangsih pemikiran ilmiah dari ilmu yang telah dapat dijurusan tersebut. Sebagai kajian dalam membandingkan antara teori yang didapat di bangku kuliah dan di lapangan nyata.

2. Bagi Penulis

Kegunaan bagi penulis, dapat mengenal lebih jauh mengenai situasi dan kondisi suatu sistem informasi yang ada di lapangan langsung khususnya di Original Skate Shoes terlebih untuk sistem informasi penjualan dan pemesanan barang agar dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah didapat di perkuliahan.

3. Bagi Penelitian Lain

Kegunaan bagi penenelitian lain, dapat mendalami konsep penelitian yang sama, baik sebagai referensi maupun sebagai bahan pembanding untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah sangat penting dan menentukan hasil akhir dari penelitian ini, melihat dari keterbatasan penulis untuk mengembangkan diluar dari kemampuan penulis, waktu yang tersedia untuk melakukan penelitian dan alat penunjang penelitian maka untuk menghindari permasalahan agar tidak meluas, dan agar pembahasan lebih terarah, maka permasalahan akan dibatasi pada :

1. Aplikasi *E-commerce* ini hanya untuk untuk sepatu Original Skate Shoes
2. Aplikasi ini hanya menyediakan fasilitas bertransaksi dengan metode transfer melalui bank dan paypal.

3. Aplikasi ini hanya membahas tentang penjualan saja tidak termasuk pembelian barang.
4. Sistem tidak menyediakan fasilitas return barang atau klaim paypal.

1.6 Lokasi dan waktu penelitian

Dalam menunjang keakuratan dan keadaan data maka penulis mencantumkan lokasi dan waktu penelitian, uraiannya sebagai berikut :

1.6.1 Lokasi dan waktu penelitian

Penulis mengambil tempat untuk penelitian skripsi ini di Perusahaan retail Sepatu skate original yang bernama Original Skate Shoes yang beralamatkan di Jl.Cikajang No.65 bandung. Yang dimulai dari tanggal 25 Juli hingga 25 Agustus 2011.

Table 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

Nama Kegiatan	Tahun 2011																	
	Juli		Agustus				September				Oktober				November			
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Requirment																		
a. Observasi																		
b. Wawancara																		
Analisis																		
a. Analisis sistem yang sedang berjalan																		
b. Analisis kebutuhan User																		
Design																		
a. Membuat Prototype																		
b. Menyesuaikan prototype dengan keinginan user																		
c. Membuat sistem baru																		
d. Testing sistem baru																		
e. Menyesuaikan sistem dengan keinginan user																		
Menggunakan system																		