BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pada era globalisasi saat ini, 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. 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.

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.

Kehadiran internet yang walaupun masih merupakan industri baru dalam fase pertumbuhan, yang masih terus berubah serta penuh ketidak pastian, telah memperkokoh keyakinan akan pentingnya peranan teknologi dalam pencapaian tujuan financial perusahaan melalui modifikasi dan efisiensi proses bisnis yaitu dengan memanfaatkan *E-Commerce*. Kemampuan internet untuk menjangkau pelanggan baru dan penghematan biaya yang cukup signifikan untuk distribusi

dan pelayanana pelanggan merupakan keuntungan yang bisa didapat perusahaan dengan memindahkan roda nilai *commerce* ke media internet.

E-Commerce merupakan salah satu keunggulan dari internet. *Electronic Commerce (E-Commerce)* didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Pertukaran informasi dalam *e-commerce* dilakukan dalam format digital sehingga kebutuhan akan pengiriman data dalam bentuk cetak cepat dihilangkan. Dengan menggunakan sistem komputer yang saling terhubung melalui jaringan telekomunikasi, transaksi bisnis dapat dilakukan secara otomatis dan dalam waktu yang singkat jika dibandingkan dengan kecepatan transaksi jual beli secara konvensiaonal. Akibatnya informasi yang dibutuhkan untuk keperluan transaksi bisnis tersedia pada saat diperlukan. Bahkan kepemilikan website menentukan kredibilitas suatu perusahaan. Dengan melakukan bisnis secara elektronik, perusahaan dapat menekan biaya yang harus dikeluarkan untuk keperluan pengiriman informasi. Proses transaksi yang berlangsung secara cepat juga mengakibatkan meningkatnya produktifitas perusahaan.

PT. Rawa Jaya merupakan salah satu perusahan yang bergerak di bidang penjualan furniture atau yang sering disebut dengan "mebeulair". Saat ini penjualan furniture sudah banyak di jumpai baik itu di kota besar maupun kota kecil. Semua perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan furniture pasti memiliki ciri khas tersendiri baik itu dari model, ukiran ataupun dari bahan baku yang digunakan. Furniture yang dihasilkan dari PT. Rawa Jaya sendiri memiliki

ciri khas yang berbeda dengan furniture-furniture yang lainnya yaitu dari bahan baku, ukiran dan tahapan finising dari produk yang dikeluarkan. Keunggulan lain yang dimiliki PT. Rawa Jaya ini yaitu pembeli dapat memesan barang sesuai dengan keinginannya, jadi pembeli hanya memberikan desain yang diinginkannya.

Berikut ini adalah tabel penjualan yang terdapat di PT. Rawa Jaya selama satu tahun terakhir.

Tabel 1.1 Data Penjualan Furniture di PT. Rawa Jaya

Periode Januari – Desember 2010

No.	Bulan	Unit	Total Penjualan
1	Januari	1857	Rp 436,036,000
2	Februari	180	Rp 128,405,000
3	Maret	234	Rp 117,950,000
4	April	813	Rp 94,401,700
5	Mei	144	Rp 112,910,000
6	Juni	345	Rp 185,220,000
7	Juli	1107	Rp 437,050,000
8	Agustus	168	Rp 131,900,000
9	September	331	Rp 141,275,000
10	Oktober	2665	Rp 826,500,000
11	November	1469	Rp 840,720,000
12	Desember	550	Rp 408,895,000
Total		9863	Rp 3,861,262,700

Sumber : Dokumen PT. Rawa Jaya

Dilihat dari tabel penjualan di atas, dapat disimpulkan bahwa di PT. Rawa Jawa terjadi pasang surut penjualan tergantung pada banyaknya konsumen yang membeli furniture. Dengan rata-rata pendapatan dalam setahun seperti tabel di atas sangat disayangkan jika perusahaan masih menggunakan penjualan konvensional yaitu dengan cara para pembeli (konsumen) harus datang langsung

ke tempat penjualannya. Dikarenakan informasi yang disampaikan tidak mengunakan media apapun, misalnya media masa dan media komunikasi.

Pada dasarnya dokumen yang digunakan oleh pihak penjual hanya menggunakan nota/ kwitansi sebagai tanda bukti pembelian, nota / kwitansi tersebut oleh pihak penjual di simpan kedalam sebuah arsip. Kelemahan dari pengarsipan tersebut adalah sering hilangnya nota / kwitansi atau dokumen jual-beli yang sangat penting karena setiap akhir bulan sering diadakan pendataan atau pengecekan kembali barang-barang yang sudah terjual dengan pendapatan selama sebulan untuk mengetahui keuntungan dan kerugiannya. Kehilangan dokumen tersebut bisa dikarenakan oleh kecerobohan pegawainya itu sendiri sehingga akan mengalami dampak kerugian bagi perusahaan. Ketidakhadiran dari salah satu pegawai pun akan menjadi sebuah kendala, karena pegawai yang tidak biasa mengurusi tugasnya akan mengalami kesulitan, akibatnya pelayanan kepada konsumen yang lain menjadi terhambat.

Berdasarkan data penjualan dan permasalahan yang ada di PT. Rawa Jaya, hal inilah yang melatarbelakangi terciptanya keinginan untuk membuat sebuah perangkat lunak sebagai alat pengembangan bisnis furniture atau “mebeulair”. Maka peneliti membuat suatu usulan penelitian **“PERANCANGAN APLIKASI *E-COMMERCE* PADA PT. RAWA JAYA SUMEDANG”.**

1.2. Identifikasi & Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasikan menjadi beberapa masalah yaitu sebagai berikut : (1) Sistem penjualan barang masih bersifat konvensional, dalam artian konsumen atau pembeli harus datang langsung ke tempat tersebut sehingga akan menyulitkan konsumen yang berada jauh dari tempat penjualan tersebut. (2) Tidak dimilikinya sistem aplikasi yang dapat diakses oleh konsumen yang berada jauh dari tempat penjualan sehingga penyampaian informasi terhambat. (3) Dokumen-dokumen yang ada pada perusahaan saat ini belum terintegrasi sehingga mengakibatkan terhambatnya dalam pengecekan produk yang telah terjual.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana aplikasi *e-commerce* yang sedang berjalan di PT. Rawa Jaya.
2. Bagaimana perancangan aplikasi *e-commerce* yang di ajukan ke PT. Rawa Jaya.
3. Bagaimana implementasi *e-Commerce* dalam menunjang penjualan dan pembelian produk secara online di PT. Rawa Jaya.
4. Bagaimana evaluasi *e-Commerce* di PT. Rawa Jaya.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari usulan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari usulan penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem atau aplikasi yang dapat memudahkan proses penjualan dan pembelian di PT. Rawa Jaya.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari usulan penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang sedang berjalan saat ini di PT. Rawa Jaya.
2. Untuk mengetahui perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian di PT. Rawa Jaya.
3. Untuk mengetahui implementasi *e-commerce* dalam menunjang penjualan dan pembelian produk secara online di PT. Rawa Jaya.
4. Untuk mengetahui evaluasi *e-commerce* di PT. Rawa Jaya.

1.4. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan Akademis

Manfaat akademis dibagi menjadi tiga yaitu bagi pengembangan ilmu, bagi peneliti lain dan bagi penulis.

1. **Bagi pengembang ilmu**

   Dapat memberikan informasi bagi pengembang ilmu, terutama mengenai sistem informasi terkait dengan *E-Commerce*.

2. **Bagi peneliti lain**

   Dapat menjadi bahan referensi untuk peneliti lain bagi yang akan meneliti sistem informasi yang sama dan meng-upgrade-nya apabila terjadi perubahan sistem informasi yang baru, serta diharapkan bagi peneliti selanjutnya menggunakan metode perancangan yang berbeda agar lebih bervariatif.

3. **Bagi penulis**

   Agar dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman sekaligus dapat menerapkan teori yang didapat diperkuliahan dalam perusahaan atau dunia kerja nantinya.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Manfaat praktis terbagi menjadi dua yaitu bagi perusahaan dan bagi konsumen.

1. **Bagi perusahaan**

   Dapat menggunakan E-Commerce diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan kemajuan perusahaan menjadi lebih besar, baik bagi pemilik perusahaan maupun pegawainya, karena dengan sistem berbasis komputer pekerjaan akan menjadi lebih ringan dan mudah. Perusahaan dapat memangkas pengeluaran yang biasa dikeluarkan dalam sistem lama.

2. Bagi Konsumen

Dapat meningkatkan kepuasan pelayanan terhadap konsumen menjadi lebih cepat dan akurat. Waktu yang dibutuhkan oleh konsumen dalam melakukan transaksi pembelian lebih efektif.

1.5.Batasan Masalah

Batasan masalah sangat diperlukan dalam membuat sebuat aplikasi, agar aplikasi yang dibuat lebih terarah. Untuk itu penulis membuat batasan-batasan dalam perancangan aplikasi *E-Commerce* berbasis web di PT. Rawa Jaya. Adapun batasan masalahnya yaitu :

1. Sistem hanya melayani ruang lingkup di Indonesia bagian barat yaitu Pulau Sumatera, Pulau Jawa dan Pulau Bali dalam hal transaksi dan pengirimannya.
2. Sistem hanya menyajikan informasi dan pelayanan pembelian barang PT. Rawa Jaya yaitu barang-barang furniture pemerintahan, furniture peralatan rumah tangga dan handycraf.
3. Pembayaran transaksi dilakukan melalui bank, dimana pembeli melakukan transfer uang secara manual pada rekening yang ditetapkan.
4. Pengiriman barang dilakukan setelah pembeli melakukan konfirmasi pembayaran.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada PT. Rawa Jaya yang terdapat di Jl. Raya Legok - Conggeang Km 3,2 No.33 Telp (0261)203140 Sumedang 45381. Adapun jadwal penelitian dilaksanakan mulai bulan Februari 2011 – Juli 2011. Jadwal dan jenis kegiatan akan dilakukan seperti pada tabel berikut:

Table 1.2

Rancangan Waktu Penelitian

No	Nama Kegiatan	2011																							
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan kebutuhan a) Obervasi b) Wawancara																								
2	Membangun prototyping																								
3	Evaluasi prototyping																								
4	Pengkodean sistem																								
5	Pengujian sistem																								
6	Evalusi sistem																								