# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

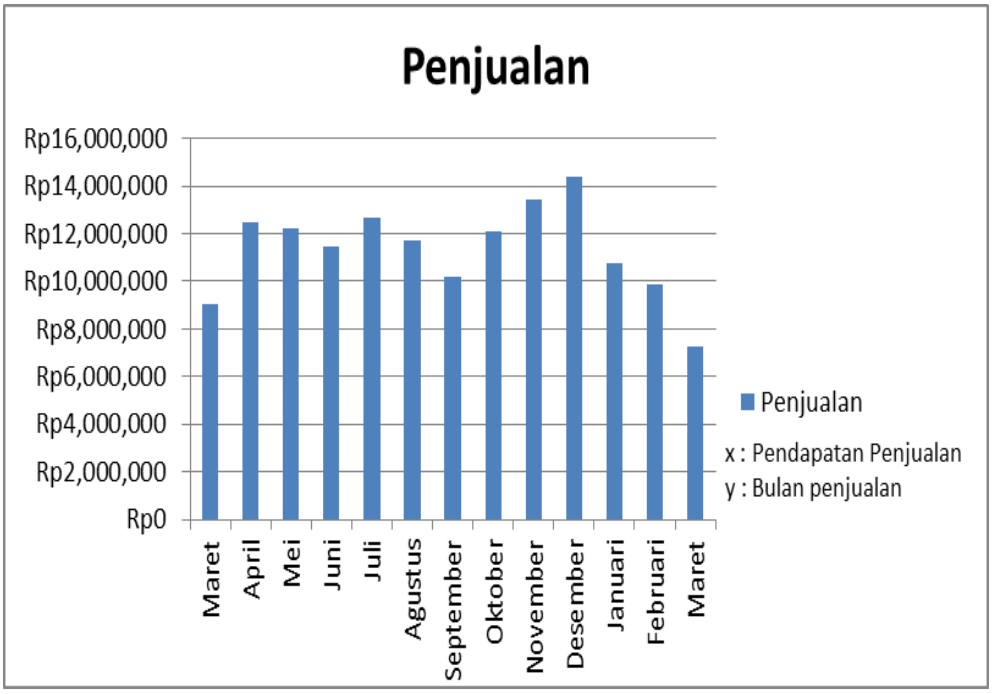
Penggunaan dan pemanfaatan internet sebagai suatu sarana informasi dan komunikasi dapat digunakan sebagai salah satu media bisnis untuk saat ini. Mulai dari pengusaha kecil hingga perusahaan yang besar memanfaatkan kemajuan teknologi internet sebagai *adversiting tool* yang berfungsi untuk mempromosikan produk atau iklan melalui internet.

Selain digunakan untuk media promosi, internet juga dapat digunakan sebagai media pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang disebut dengan *e-commerce.* Perubahan *e-commerce* di tandai dengan adanya perubahan aktifitas dari sektor bisnis yang semula berbasi dunia nyata *(real),* kemudian berkembang kedunia maya *(virtual)*.

Selama ini, masih banyak industri makanan yang masih melakukan promosi dan penjualan dengan menggunakan media cetak seperti memasang iklan di koran, memasang spanduk, penyebaran *flayer*, dll dan juga menggunakan media elektonik seperti memasang iklan di media televisi dan radio. Namun, itu semua membutuhkan biaya yang cukup besar, belum lagi informasi yang di hasilkan bisa meluas ke beberapa daerah yang menyebabkan produk yang dihasilkan kurang dikenal oleh masyrakat luas.

S28 merupakan salah satu industri yang bergerak di beberapa bidang, yaitu, *foodmart, cafe, bookstore* dan *rent office*. Bisnis *foodmart* bergerak di bidang makanan ringan dan minuman khas daerah Bandung, yang produknya bersumber dari beberapa supplier dan juga berasal dari titipan para pedagang dengan sistem *sharing profit. Besar sharing profit* itu sendiri sesuai dengan kesepakatan antara pihak S28 dan pihak

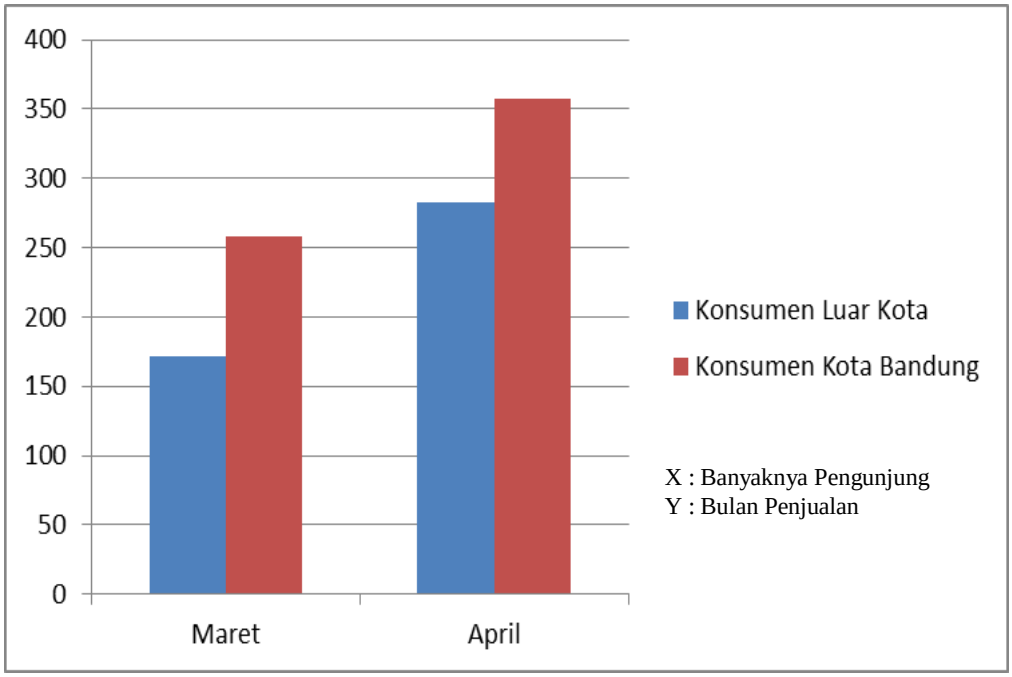
pedagang. Bisnis *cafe* bergerak dibidang penyajian aneka makanan dan minuman, dalam bidang ini makanan yang di produksi berasal produk S28 sendiri. Bisnis *bookstore* bergerak dibidang penjualan buku dan majalah, dimana buku dan majalah tersebut diperoleh dari beberapa toko buku. Bisnis *rent office* bergerak dibidang penyedian beberapa ruangan kerja dan *meeting room* yang dapat disewa oleh konsumen untuk keperluan bisnis mereka. Beberapa bulan setelah *lounching* yang menjadi fokus bisnis utama S28 adalah *foodmart*, namun karena kurangnya peningkatan keuntungan, S28 menjadikan *cafe* sebagai fokus utama dalam bisnisnya. Data ini digambarkan dalam grafik penjualan dibawah ini.




**Gambar 1.1** Grafik penjualan produk *foodmart* dalam 1 tahun terakhir

Konsep bisnis yang ditawarkan oleh S28 adalah sebuah tempat usaha dengan suasana yang nyaman untuk mencari segala sesuatu yang berhubungan dengan makanan, jajanan khas tanah Bandung dan cafe yang menyediakan makanan bervariasi mulai dari *Indonesian food*, *Western Food* hingga *Oriental food* dengan area *book store* sebagai pelengkap kenyamanan keluarga dalam menikmati suasana. Dari sekian bidang

bisnis yang ada di S28 yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah bidang bisnis *foodmart*, mengingat bisnis *foodmart* pernah menjadi fokus utama dalam bidang bisnis S28 dan menjadi salah satu icon S28. Foodmart juga mempunyai banyak produk yang menjadi *top* produk di S28. S28 juga mempunyai target kedepannya untuk memproduksi produk sendiri pada bidang *foodmart*. Karena *foodmart* bergerak dibidang penjualan oleh-oleh makanan dan minuman khas Bandung, mengalami penurunan penjualan karena bidang bisnis *foodmart* mempunyai sekitar 40% konsumen berasal dari luar kota bandung, data ini di survey oleh pegawai S28 dengan mencatat plat kendaraan konsumen yang membeli produk yang dijual di S28. Data ini digambarkan pada grafik dibawah ini

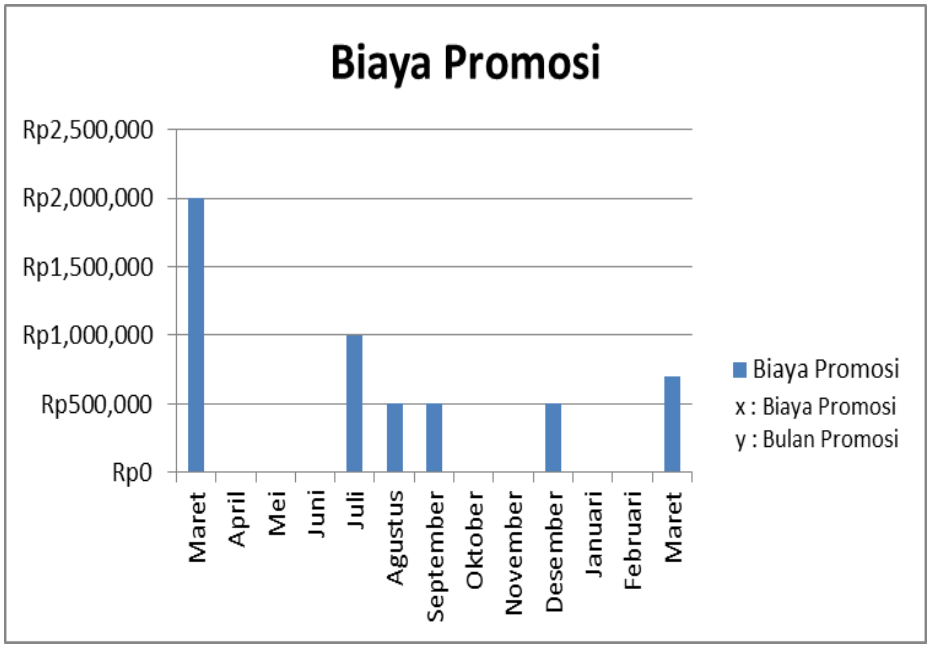



**Gambar 1.2.** Survey konsumen dalam 2 bulan pertama

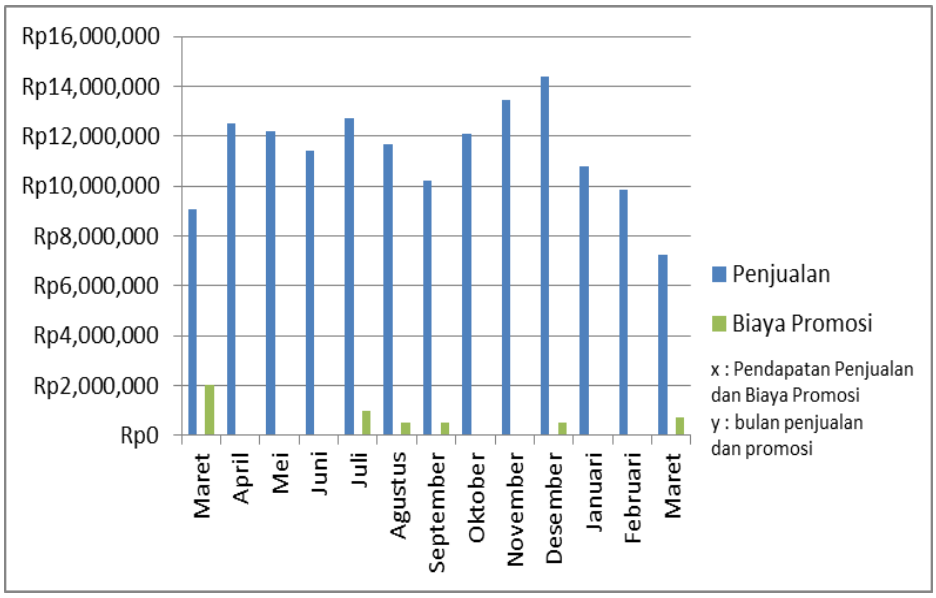
Sistem yang sedang berjalan di S28 untuk saat ini menggunakan aplikasi *point of sale* untuk melakukan pencatatan stok barang, penjualan secara langsung, laporan penjualan, serta retur barang. Apabila terjadi penjualan langsung, maka jumlah barang yang dibeli akan terhubung langsung dengan data barang yang ada digudang. Apabila

stok barang sudah berkurang atau habis, pihak S28 akan menghubungi pihak *supplier* untuk membeli barang sesuai dengan kebutuhan penjualan. dan apabila ada konsumen diluar kota Bandung yang ingin membeli produk makanan dan minuman yang ada di *foodmart* masih menggunakan telepon. Konsumen yang telah memesan produk makanan dan minuman yang ada di *foodmart* melakukan pembayaran melalui transfer antar bank ke rekening S28, dengan masa waktu 3x24 jam. Apabila telah melebihi batas waktu, maka transaksi pembelian di anggap batal, jika masih dalam jangka batas waktu yang telah ditentukan konsumen telah melakukan transfer maka produk *foodmart* yang telah dipesan akan dikirim dengan menggunakan jasa pengiriman.

Karena sulitnya konsumen memperoleh produk makanan dan minuman khas Bandung, dengan harus mendatangi langsung tempat S28 beroperasi dan sulitnya konsumen mengenal lebih banyak produk apa saja yang tersedia di S28, untuk itu S28 akan menggunakan teknologi dalam hal strategi pemasaran dan penjualan berbasis *website*. Mengingat S28 adalah bidang usaha yang masih terbilang muda, yang baru berjalan 1 tahun, yang mengeluarkan banyak biaya untuk melakukan promosi setiap kali ada informasi produk terbaru dan event yang akan dilaksanakan oleh S28, besarnya biaya yang dikeluarkan berkisar antara Rp.500.000 hingga 1 juta untuk pembuatan *flayer* ataupun penggunaan *sms blast* untuk memberikan informasi yang terbaru mengenai S28. Data ini digambarkan pada grafik dibawah ini.




**Gambar 1.3.** Grafik biaya promosi




**Gambar 3.** Grafik perbandingan penjualan dan promosi

Untuk itu dibutuhkan aplikasi berbasis *web* berupa *website e-commerce* yang mampu memberikan informasi yang ada di S28 kepada pelanggan secara cepat dan tersebar luas melalu internet. Dengan adanya *website* berbasis *e-commerce* pelanggan bisa melalukan transaksi pembelian produk *foodmart* secara *online* tanpa harus mendatangi langsung tempat S28 .

Berdasarkan fakta nyata *(real)* yang terdapat di S28 maka topik yang diambil untuk skripsi ini adalah "PERANCANGAN WEBSITE SISTEM INFORMASI PEMASARAN DAN PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE PADA S28".

## 1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di uraikan diatas, maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah yang sering terjadi dalam S28 sebagai berikut :

1. S28 telah menggunakan aplikasi *point of sale* sebagi media penunjang dari sistem informasi mulai dari pencatatan stok, return barang dan penjualan produk makanan dan minuman yang ada di S28 dengan menggunakan *visual basic* dan database *SQL*. Namun belum memiliki media alternatif untuk menyebarluaskan informasi produk *foodmart,* baik itu berupa promosi ataupun penjulan produk *foodmart* secara *online*.
2. Untuk proses pembelian via telepon, S28 mengalami kesulitan, baik itu menyangkut pencatatan informasi biodata konsumen, perhitungan besarnya biaya transaksi pemesanan, dan besarnya biaya pengiriman yang harus ditanggung oleh konsumen karena data transaksi di proses secara manual.
3. Sulitnya pihak konsumen yang melakukan transaksi via telepon dalam mengetahui *list-list* produk *foodmart* yang ada, mereka hanya terfokus pada produk yang sudah mereka kenal, sehingga produk *foodmart* yang lain sulit untuk dipromosikan untuk konsumen diluar kota Bandung.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun Rumusan masalah yang ada antara lain adalah :

1. Bagaimana sistem penyampaian informasi pemasaran dan penjualan yang sedang berjalan untuk saat ini di S28.

2. Bagaimana perancangan *website* yang interaktif sehingga menunjang peningkatan terhadap minat para pengunjung untuk tertarik terhadap produk yang di tawarkan.
3. Bagaimana implementasi aplikasi *website* sebagai penunjang sistem informasi pemasaran dan penjualan sehingga mempermudah pihak S28 lebih berkembang.
4. Bagaimana pengujian dan evaluasi aplikasi *website* S28 ketika sistem informasi pemasaran dan penjualan ini sudah berjalan .

## 1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

### 1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Untuk membangun sistem informasi pemasaran dan penjualan produk *foodmart* secara *online* di S28 berbasis website guna membantu perusahaan dalam memperluas daerah pemasaran dan meningkatkan penjualan produk *foodmar*t.

### 1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penilitian ini meliputi beberapa hal sebagai berikut ;

1. Mengetahui sistem informasi pemasaran dan penjualan yang sedang berjalan pada S28, kemudian mengevaluasi dan menemukan kendala dan kekurangan dari sistem yang sedang berjalan.
2. Merancang media penunjang informasi pemasaran dan penjualan berbasis *website* terkait dengan belum adanya penunjang pemasaran dan penunjang yang dapat mendukung komunikasi antara pengunjung dengan pihak S28.
3. Melakukan tahap implementasi sehingga aplikasi *website* yang di rancang bisa memenuhi kebutuhan dalam pencapaian visi misi S28.
4. Melakukan tahap pengujian sistem informasi pemasaran dan penjualan berbasis *website* agar aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

### 1.4.1 Kegunaan Akademis

Dalam bidang akademis, penelitian ini dapat memberikan beberapa kegunaan sebagai berikut;

1. Penelitian ini memberikan penegasan terhadap ilmu pengetahuan bahwa, sistem informasi dalam sebuah perusahaan harus selalu berkembang dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman agar memudahkan kelancaran bisnis dalam perusahaan.
2. Meningkatkan dan memperluas serta memanfaatkan sumber daya serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai pegangan untuk memasuki dunia usaha yang akan datang.
3. Mengaplikasikan ilmu yang telah di dapat di bangku kuliah ke dunia kerja yang nyata.

### 1.4.2 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dari penilitian ini bagi perusahaan adalah sebagai bahan masukan yang dapat di pertimbangkan untuk meningkatkan efektifitas dan kelancaran bisnis khususnya dalam meningkatkan layanan dan produksi demi tercapainya visi dan misi perusahaan.

## 1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam sebuah pembahasan, bertujuan agar dalam pembahasan masalah nantinya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan di capai dalam penelitian ini. Hal-hal yang menjadi batasan masalah dalam perancangan aplikasi *website* ini adalah ;

1. Sistem yang dibuat hanya untuk kebutuhan sistem informasi pemasaran dan penjualan produk *foodmart* secara online, serta interaksi antara konsumen dan pihak S28.
2. Sistem ini tidak membahas retur barang kepada konsumen, garansi barang dan pembelian barang ke *supplier* serta bagian gudang tidak membahas tentang pengadaan stok barang.
3. Pemesanan produk *foodmart* minimal total pembelian Rp.50.000 secara online, sedangkan transaksi pembayaran dilakukan melalui transfer antar bank, dalam batas waktu 3x24 jam. Jika melebihi batas waktu yang telah di tentukan, maka transaksi di anggap batal.
4. Besarnya biaya pengiriman dibebankan kepada konsumen sesuai dengan kota tujuan pengiriman barang dan total berat barang.
5. Sistem hanya akan melayani pembelian untuk wilayah indonesia saja sesuai dengan ketersedian kota tujuan pengiriman yang ada di pihak penyedia jasa pengiriman.
6. Untuk waktu lamanya pengiriman pesanan produk foodmart sampai ke tangan konsumen tergantung pada ketentuan yang telah ditentukan oleh penyedia jasa pengiriman.

## 1.6 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian di S28 yang bertempat di Jalan Sulanjana No.28 Bandung, Jawa Barat.

Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan dalam jangka waktu 6 bulan di mulai dari bulan februari 2011 sampai dengan juli 2011, untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel 1.1 ;

**Table 1.1** Jadwal Kegiatan Penelitian

| No | Aktifitas | 2011 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Feb | | Mar | | | | Apr | | | | Mei | | | | Jun | | | | Juli | |
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 |
| 1 | Pengurusan izin | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Pengumpulan Data | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Analisis Kebutuhan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Perancangan Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Pembuatan Program | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Pengujian | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Implementasi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Pendokumentasian Prototype | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |