BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Ditengah pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan bidang teknologi khususnya dibidang teknologi Informasi, perusahaan – perusahaan pemerintah maupun swasta semakin dipacu untuk menggunakan teknologi masa kini sebagai salah satu alat penunjang untuk tetap bertahan dan memenangkan persaingan yang kian hari semakin 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 dunia pada 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 informasi yang terjadi sekarang. Satu aspek yang boleh dibilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *electronic commerce* (*e-commerce*) dalam lingkungan bisnis. Dengan lahirnya *E-commerce*

ini memudahkan konsumen untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya.

Untitled roots clothing merupakan perusahaan dagang yang menyediakan barang berupa kaos, kaos polo, kemeja, celana, sweater dan jaket. Untitled roots Clothing dalam menjalankan kegiatan usahanya masih memakai sistem konvensional, yaitu pembeli harus datang langsung ke Untitled roots Clothing sehingga dapat menyita waktu pembeli yang berada jauh dari tempat penjualan. Untitled roots Clothing masih belum menerapkan sistem komputerisasi pada beberapa pengolahan datanya, hanya saja pada sistem transaksinya baru menggunakan program *Microsoft Excel* sebagai alat bantu hitung transaksi. Namun program transaksi ini dinilai belum bisa efektif dan efisien, dikarenakan masih terdapat kekurangan yaitu sering terjadinya kesalahan dalam memasukan kode barang maupun harga barangnya. Dilihat dari data penjualan pada tiga tahun terakhir, Untitled roots Clothing setiap tahunnya mengalami peningkatan jumlah penjualan dengan perincian rata-rata sebagai berikut:

Tabel 1.1 Penjualan produk di Untitled roots Clothing

Tahun	Jumlah Penjualan
2009	2.200 pcs /tahun (Kaos,Kaos Polo,Celana,kemeja,sweater)
2010	4.200 pcs /tahun (Kaos,Kaos Polo,Celana,kemeja,sweater)
2011	5.600 pcs /tahun (Kaos,Kaos Polo,Celana,kemeja,sweater)

Dari masalah yang terjadi, Untitled roots Clothing membutuhkan sistem informasi yang lebih baik lagi untuk mengurangi resiko kesalahan dalam pengolahan data barang, data transaksi, dan penjualan. Sistem Informasi yang terkomputerisasi akan menghasilkan pengolahan data yang dapat disimpan dalam suatu database, hal ini dikarenakan agar pada saat membutuhkan informasi tersebut dapat diakses dengan cepat dan mudah sehingga dapat meningkatkan kinerja .

Untuk dapat memudahkan konsumen dalam menentukan produk yang akan dibeli maka dibutuhkan sistem informasi yang lebih efisien dan efektif. Berdasarkan fenomena tersebut maka penulis bermaksud membuat penelitian dengan judul **Membangun *E-Commerce* Pada *Untitled roots Clothing* Bandung.**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitian bisa dikatakan paling penting diantara proses penelitian lainya karena akan menentukan kualitas dari penelitian itu sendiri. Sedangkan rumusan masalah adalah ungkapan yang dapat menegaskan apa yang menjadi ini permasalahan dari penelitian yang dilakukan.

1.2.1 Identifikasi Masalah

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

1. Sistem Informasi penjualan yang saat ini berjalan pada Untitled roots Clothing masih memakai sistem konvensional, yaitu pembeli harus datang langsung ke Untitled roots Clothing untuk memperoleh informasi yang tepat mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan sekaligus mempromosikan produk.
2. Belum adanya sistem berbasis web (*E-Commerce*) terutama dalam masalah proses penjualan secara *online*.
3. Pengarsipan data masih belum menggunakan sistem komputerisasi (*database*).
4. Belum diterapkannya sistem *delivery* pada sistem yang sedang berjalan.

1.2.2 Rumusan Masalah

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 Untitled roots Clothing?.
2. Bagaimana perancangan Sistem Informasi *E-Commerce* pada Untitled roots Clothing?
3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi *E-Commerce* pada Untitled roots Clothing?
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi *E-Commerce* pada Untitled roots Clothing?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Kegunaan dari penentu 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 dan pemesanan barang berbasis web sebagai sarana pemasaran dan penjualan pada Untitled roots Clothing sehingga diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan pemesanaan ke arah yang lebih baik dengan pemanfaatan sumber daya yang efektif.

1.3.2 Tujuan Penelitian

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

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

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

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

1. Bagi perusahaan

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

2. 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 akademis bagi penelitian sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

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

2. Bagi Peneliti Lain

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

3. 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. Aplikasi *E-commerce* ini hanya mengolah data – data transaksi penjualan barang secara *online.*
2. Aplikasi *E-commerce* yang dibangun dapat memberikan rekomendasi produk barang yang sangat diminati atau sedang *trend.*
3. Proses pembayaran dapat melalui proses *transfer* rekening.
4. Tidak menerima pembayaran secara kredit.
5. Aplikasi *E-commerce* ini tidak membahas tentang retur barang.
6. Aplikasi *E-commerce* yang dirancang hanya pemasaran area Indonesia.

1.6 Lokasi dan waktu penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di Untitled roots Clothing yang bertempat di Plaza Parahyangan Lt.2 R.17 jl. Dalem Kaum No.54 Bandung dan pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama 6 bulan. Dengan perincian seperti tertulis pada tabel 1.2 dibawah ini.

Tabel 1.2 Aktifitas dan Waktu Penelitian

Kegiatan Penelitian	**TAHUN 2011 - 2012**																			
	Agustus			**September**				**Oktober**				**November**				**Desember**				**Januari**	
	1	**2**	**3**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**
Analisis Data																					
Desain Program																					
Pembuatan Program																					
Pengujian Program																					
Implementasi																					