BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi yang akan mendorong manusia untuk mencari kemudahan dalam mendapatkan informasi yang cepat, tepat, dan akurat. Kemajuan teknologi dapat mendukung pengolahan informasi menjadi alat pemicu persaingan dunia bisnis dan ekonomi yang semakin kompetitif.

Dalam kemajuan teknologi ini dibutuhkan sebuah alat bantu yaitu komputer. Komputer adalah alat bantu untuk membantu sebuah sistem berjalan dengan baik untuk membantu proses-proses, menyimpan dan memperoleh data. Oleh karena itu, hampir semua perusahaan membutuhkan informasi yang akurat, aktual dan relevan untuk kegiatan di dalam perusahaan tersebut.

Dengan alat bantu komputer, maka suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi memerlukan sebuah sistem informasi. Sistem informasi ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang di terima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainya.

Saat ini sistem informasi sangat dibutuhkan oleh berbagai perusahaan dalam bidang bisnis. Oleh karena itu, perusahaan memerlukan sistem informasi yang berbasis *e-commerce*. *E-commerce* adalah proses pembelian, penyebaran, penjualan, pemasaran barang atau jasa dengan memanfaatkan media elektronik

seperti internet atau jaringan komputer lainnya. Pembangunan *e-commerce* diharapkan dapat membantu meningkatkan efisiensi biaya dan efektifitas perusahaan sehingga dapat meningkatkan kemampuan perusahaan dalam bersaing. *E-Commerce* yang akan di bangun bukan hanya berinteraksi sebagai transaksi penjualan kepada konsumen saja, melainkan sebagai media untuk pengoperasian perusahaan dalam memanajemen suatu informasi mengenai kegiatan-kegiatan yang ada pada perusahaan tersebut dan dari sisi konsumen, *E-Commerce* tersebut sebagai media transaksi pembelian barang-barang yang tersedia pada perusahaan CV. Lutfi Perkasa dan pengenalan mengenai barang yang ada kepada para konsumen sebagai media promosi.

CV. Lutfi Perkasa merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang penjualan kain. Jenis kain yang dijual adalah Carded, Innova, Lotto, Adidas, Pollyster, Body Size dan lain-lain. Sistem penjualan yang digunakan sekarang ini adalah sistem konvesional, yaitu konsumen harus datang langsung ke tempat tersebut untuk melihat barang yang ditawarkan. Dengan adanya sistem tersebut akan menyita waktu konsumen sehingga kesulitan memperoleh informasi mengenai spesifikasi barang yang ditawarkan.

CV. Lutfi Perkasa telah memiliki banyak pelanggan tetap, tetapi pasarnya hanya di dalam kota saja dan berkeinginan menjangkau lebih banyak pelanggan, dan relasi dengan mitra bisnis yang berada di luar wilayah. Selain itu, masih menerapkan dan memanfaatkan suatu teknologi informasi, dari manajemen stok kain, pemasaran sampai dengan transaksi penjualan, semua kegiatan dilakukan secara manual. Maka untuk memudahkan perusahaan dalam mengelola

manajemen informasi yang ada pada perusahaan berserta laporannya maka perlunya membangun suatu sistem informasi.

Salah satu aspek yang paling mendukung untuk meningkatkan kinerja perusahaan adalah adanya fasilitas *e-commerce* yang dapat membantu dalam proses penjualan atau penawaran barang. Dengan adanya *e-commerce* ini perusahaan dapat memasarkan secara *online* sehingga konsumen yang berada di luar wilayah bisa melihat dan memesan barang tanpa harus datang langsung ke toko.

Berdasarkan hasil wawancara dari pihak CV. Lutfi Perkasa serta mengacu dari permasalahan diatas, maka perlu dibuat suatu sistem yang dapat menyelesaikan semua permasalahan yang ada saat ini. Maka penulis membuat sebuah perangkat lunak sebagai alat pengembangan bisnis barang yaitu berupa layanan *E-Commerce* di CV. Lutfi Perkasa. Diharapkan dengan dibangunnya *E-Commerce* dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dan memberikan alternative dalam proses penjualan maupun pembelian di bandingkan sebelumnya. Oleh karena itu, penulis mengangkat tugas akhir dengan judul **"MEMBANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN KAIN BERBASIS *E-COMMERCE* PADA CV. LUTFI PERKASA DI MAJALENGKA"**.

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

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang dari Sistem *E-Commerce* pada CV. Lutfi Perkasa, yaitu sebagai berikut:

1. Media penjualan masih dilakukan secara konvensional, yaitu konsumen datang langsung ke toko untuk memesan barang.
2. Manajemen pengarsipan faktur masih belum tertata dengan baik sehingga terjadi faktur yang rusak atau hilang.
3. Banyak mengalami ketidaksesuaian antara dokumen dengan keadaan barang aslinya.

1.2.2. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana sistem informasi penjualan yang sedang berjalan di CV. Lutfi Perkasa.
2. Bagaimana merancang sistem *e-commerce* untuk penjualan pada CV. Lutfi Perkasa yang bisa menunjang kinerja perusahaan ketika menerima order pembelian barang kepada konsumen.
3. Bagaimana pengujian sistem *e-commerce* untuk penjualan pada CV. Lutfi Perkasa.

4. Bagaimana implementasi program sistem *e-commerce* untuk penjualan pada CV. Lutfi Perkasa.

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 *e-commerce* sebagai sarana pemasaran dan penjualan pada CV. Lutfi Perkasa.

Dengan dibangunnya sistem informasi ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja yang lebih baik dengan pemanfaatan sumber daya yang efektif.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem informasi penjualan yang sedang berjalan di CV.Lutfi Perkasa .
2. Untuk merancang sistem informasi penjualan yang berbasis *e-commerce* pada CV.Lutfi Perkasa.

3. Untuk menguji sistem informasi penjualan yang berbasis *e-commerce* pada CV.Lutfi Perkasa.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan yang berbasis *e-commerce* pada CV.Lutfi Perkasa.

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 Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Kegunaan akademis bagi jurusan Sistem Informasi adalah sebagai kajian untuk membandingkan antara teori yang didapat di bangku kuliah dengan yang berada di lapangan.

2. Bagi Peneliti Lain

   Kegunaan bagi peneliti lain diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pemahaman / pemikiran kapada peneliti lain dengan topik yang sama sebagai pembanding maupun untuk referensi bagi peneliti selanjutnya.

3. Bagi Penulis

   Kegunaan bagi penulis diharapkan dapat menambah wawasan atau pengetahuan baik teori atupun praktek dalam suatu sistem informasi yang berada di CV. Lutfi Perkasa.

1.4.2. Kegunaan Praktis

1. Bagi Perusahaan

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah terkait dalam peningkatan sistem informasi penjualan dan pemesanan baranf berbasis *E-Commerce* yang terjadi pada CV. Lutfi Perkasa di Kadipaten.

2. Bagi Pegawai

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas kerja dan pelayanan terhadap konsumen.

1.5 Batasan Masalah

Sejumlah batasan masalah dan asumsi yang ada dalam laporan ini adalah untuk menghindari permasalahan agar tidak meluas, dan pembahasan lebih terarah, maka permasalahan akan dibatasi pada :

1. *Website* yang dibangun dimaksudkan untuk melakukan proses *e-commerce* secara umum.
2. Barang yang dijual merupakan produk kain yang memiliki variasi warna.

3. Proses pembayaran dilakukan melalui transfer bank dan COD (*cash on delivery*),
4. Konfirmasi pembayaran dilakukan melalui fax dan sms.
5. Harga produk sudah termasuk ongkos pengiriman.
6. Jenis kain yang dibahas dalam skripsi ini seperti Carded, Body Size, Pollyester, Lotto, Adidas, Innova dan Hyget.
7. Untuk pengiriman barang min 5 roll (1 roll = 25 kg) untuk luar kota Majalengka, sedangkan dalam kota Majalengka min 3 roll.
8. Aplikasi ini hanya menyediakan fasilitas bertransaksi dengan metode transfer melalui bank BRI.
9. Proses pengiriman barang dilakukan apabila telah melakukan pembayaran terlebih dahulu yaitu melalui transfer bank selama 1x24 jam.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian di perusahaan CV. Lutfi Perkasa yang beralamat di Jl. Doar Utara No.3 Kadipaten, Majalengka. Adapun jadwal penelitian adalah sebagai berikut :

Table 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

NO	Waktu Kegiatan	Tahun 2011																		
		Agustus				September				Oktober				November				Desember		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
1.	Pengumpulan Data																			
2.	Analisis Sistem Berjalan																			
3.	Perancangan Sistem																			
4.	Pembuatan Sistem																			
5.	Testing																			