BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin pesat, dan kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat sangat penting bagi kehidupan manusia. Semua informasi itu dapat diberikan oleh teknologi komputer yang bekerja tidak mengenal tempat dan waktu, khususnya didunia maya penggunaan internet sekarang ini sudah menjadi *trend* dan kebutuhan yang sangat primer. Keberadaan internet saat ini memberikan keuntungan secara langsung kepada dunia bisnis, pendidikan, komunitas dan banyak lagi baik dari kalangan bawah, menengah maupun atas. Aktifitas bisnis melalui teknologi internet yang biasa disebut dengan *Electronic Commerce* (*E-commerce*) mewadahi aktifitas berupa transaksi jual beli secara elektronik atau *online*.

Pelaku bisnis pada umumnya masih melakukan transaksi bisnis secara manual melalui tatap muka secara langsung ataupun melalui telepon. Tetapi metode itu tidak cukup efektif, karena para konsumen menginginkan sesuatu cara pemesanan atau pembelian yang paling mudah. Tuntutan kerja mengharuskan produsen untuk aktif dalam memperluas jaringan pemasaran produknya kepada pelanggan. Dengan adanya *E-commerce* perdagangan bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Konsumen tidak perlu lagi datang ke tempat penjualannya tetapi konsumen hanya masuk ke jaringan internet dan melakukan transaksi pembelian melalui media internet tersebut.

Sebuah Butik sangatlah membutuhkan promosi guna meningkatkan pelayanan kepada konsumennya dan membantu mengelola informasi yang ada di butik mempermudah konsumen untuk melakukan transaksi pembelian. Tentunya teknologi komputer dan jaringan *Internet* akan sangat berguna dalam mengolah data dan menyampaikan informasi secara cepat dan akurat dengan cara menerapkan *E-commerce*.

Pada tahun 2009 didirikan Jinglepuff Butik yaitu sebuah toko yang bergerak dibidang perdagangan khususnya dalam dunia fashion yang beralamatkan di Komp.Ujung Berung Indah, Cipaganti Graha 2 Tahap 3 blok S.4 Bandung. Barang yang diproduksi ditoko ini seperti *Blazer, Cardigan, Dress, Jumpsuit, Shirt, Belt* dan lain sebagainya.

Promosi yang dilakukan oleh Jinglepuff Butik Bandung sekarang ini baru berupa penyebaran brosur. Kegiatan promosi yang selama ini dilakukan oleh Jinglepuff Butik Bandung kurang efektif untuk menarik banyak minat konsumen, karena konsumen kurang mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat mengenai produk - produk yang ditawarkan oleh Jinglepuff Butik Bandung.

Selain itu juga proses transaksi penjualan yang mengharuskan seorang konsumen datang langsung ke Jinglepuff Butik dan Konsumen memilih produk yang akan dibeli. Setelah konsumen memilih dan mendapatkan produk yang akan dibeli, konsumen memberikan produk tersebut ke Bagian Penjualan. Bagian Penjualan mengecek stok barang yang akan dibeli oleh konsumen apakah masih tersedia atau tidak. Bila tersedia Bagian Penjualan akan membuat Faktur Penjualan. Apabila tidak tersedia maka order pembelian dikembalikan kepada konsumen. Setelah itu Bagian Penjualan akan memproses pembayaran, dan membuat Kwitansi 2 rangkap, 1 rangkap diarsipkan

dan 1 rangkap lagi diberikan kepada Konsumen. Setelah itu Bagian Penjualan membuat Laporan Penjualan 2 rangkap, 1 rangkap diarsipkan dan 1 rangkap lagi diberikan kepada Pemilik Butik.Kegiatan pengelolaan data laporan bulanan pada Jinglepuff Butik masih dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Office Excel*.

Rekapitulasi yang dilakukan di Jinglepuff Butik Bandung, dimana seluruh struk transaksi setiap hari disimpan untuk pembuatan laporan data transaksi penjualan yang akan dibuat setiap bulan. Dengan banyaknya jumlah data barang yang dikelola dan jumlah transaksi penjualan yang terjadi setiap harinya bukan tidak mungkin muncul permasalahan.

Permasalahan yang timbul sekarang ini data barang dan struk transaksi itu bisa hilang atau mengalami kerusakan. Hal ini akan menyulitkan karyawan dalam mengelola data produk, data transaksi penjualan dan juga dalam pembuatan laporan. Selain itu kendala dari pihak konsumen yaitu sulitnya mengetahui informasi tentang produk dikarenakan kurang adanya media penyampaian informasi yang mudah diakses kapan dan dimanapun tanpa harus datang langsung ke Butik. Upaya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada Jinglepuff Butik Bandung adalah menyediakan suatu aplikasi *web* yang terintegrasi dengan jaringan *Internet* yang sangat luas cakupannya. Melalui aplikasi *E-commerce* maka penyampaian informasi penjualan dari Butik akan lebih mudah karena tidak mengenal batas ruang dan waktu. Dimanapun konsumen berada, selama dapat mengakses jaringan *internet* maka dapat menggunakan aplikasi *E-commerce* untuk memperoleh informasi yang ada pada butik. Pihak butik juga akan dimudahkan transaksi penjualan dengan adanya aplikasi *E-commerce* yang

memiliki *database* daya tampung lebih banyak, lebih mudah dalam melakukan pencarian data dan dari segi sistem keamanan datanya lebih baik dari sebelumnya. Dari masalah yang timbul maka penulis menetapkan judul **"Membangun Aplikasi *E-commerce* pada Jinglepuff Butik Bandung".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka dapat diidentifikasikan beberapa permasalahan yang terjadi pada Jinglepuff Butik adalah sebagai berikut:

1. Jinglepuff Butik Bandung mengalami kesulitan dalam promosi dimana promosi yang sekarang dilakukan baru berupa penyebaran brosur, tanpa adanya *catalog*.
2. Jinglepuff Butik Bandung mengalami kesulitan dalam pengolahan data produk dan transaksi penjualan.
3. Jinglepuff Butik Bandung mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan transaksi dan laporan data produk sehingga kurang efektif.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dapat disusun perumusan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Bagaimana Sistem Penjualan yang berjalan saat ini di Jinglepuff Butik.
2. Bagaimana merancang Aplikasi *E-commerce* pada Jinglepuff Butik .
3. Bagaimana melakukan pengujian terhadap Aplikasi *E-commerce* yang dibuat untuk Jinglepuff Butik.
4. Bagaimana mengimplementasikan *E-commerce* di Jinglepuff Butik agar dapat memperluas jangkauan pemasaran.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Kegiatan Penelitian ini diteliti dengan maksud untuk Membangun Aplikasi *E-commerce* pada Jinglepuff Butik sehingga dapat membantu pihak terkait dalam mendapatkan informasi yang tepat, cepat dan akurat dan mempermudah dalam pelayanan yang ada pada Jinglepuff Butik.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan juga atas tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Sistem Penjualan yang berjalan saat ini di Jinglepuff Butik.
2. Untuk merancang Aplikasi *E-commerce* pada Jinglepuff Butik .

3. Untuk melakukan pengujian terhadap Aplikasi *E-commerce* yang dibuat untuk Jinglepuff Butik.
4. Untuk mengimplementasikan Aplikasi *E-commerce* agar dapat memperluas jangkauan pemasaran.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan yang terjadi pada Jinglepuff Butik diantaranya :

1. Bagi Karyawan Jinglepuff Butik

   Aplikasi *E-commerce* ini diharapkan dapat mempermudah karyawan Butik dalam mengelola informasi yang ada di Butik dan juga menyampaikan setiap informasi yang dibutuhkan oleh konsumen.

2. Bagi Konsumen

   Aplikasi *E-commerce* ini diharapkan dapat mempermudah para konsumen dalam pengaksesan berbagai informasi yang ada pada Jinglepuff Butik tanpa harus datang langsung ke Butik atau menghubungi *via* telepon.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yaitu :

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan ilmu di bidang informatika, terutama mengenai Sistem Informasi Penjualan *Online*.

Dengan demikian akan dapat meningkatkan kualitas dari ilmu di bidang informatika tersebut sehingga lahirlah inovasi baru hasil dari pengembangan yang dapat berguna dan diterima di lingkungan masyarakat.

2. Bagi Peneliti Lain

   Dapat membantu peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang atau masalah yang sama dengan penulis, sebagai bahan referensi untuk perbaikan dan diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan peneliti lain tersebut.

3. Bagi Penulis

   Dapat meningkatkan pengetahuan penulis dalam melakukan penelitian dan mengukur tingkat kompetensi dan kemampuan penulis dalam mengimplementasikan Sistem Informasi Penjualan *Online* ini ke dunia nyata atau kehidupan sehari-hari.

1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dibuat suatu batasan masalah agar ruang lingkup aplikasi *E-commerce* ini lebih terarah, adapun batasan masalahnya dalam membangun aplikasi ini yaitu :

1. Manajemen pembayaran yang digunakan ada dua yaitu :
   - Pembayaran offline dilakukan melalui transfer bank langsung melalui rekening.
   - Pembayaran online menggunakan fasilitas *Payment Gateway* yaitu *Paypal*.

Bila dalam jangka waktu 3 hari uang tidak dikirimkan maka barang tidak akan dikirim dan transaksi dibatalkan.

2. Konsumen yang akan melakukan transaksi pembelian harus melakukan registrasi terlebih dahulu.
3. Dalam aplikasi *E-commerce* ini tidak tersedia pembuatan retur penjualan – pembelian.
4. Sistem order produk pada Aplikasi *E-commerce* ini hanya dapat digunakan di Indonesia.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada :

Nama Perusahaan : Jinglepuff Butik

Lokasi : Komp.Ujung Berung Indah, Cipaganti Graha 2 Tahap 3 blok S.4 Bandung.

Butik ini merupakan Butik yang bergerak dibidang perdagangan, khususnya dalam dunia fashion.

Waktu Penelitian dilaksanakan sejak bulan Februari 2011. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel estimasi kegiatan sebagai berikut :

Tabel 1.1. Jadwal penelitian

NO	KEGIATAN	TAHUN 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	Mendengarkan pelanggan																								
	a. Observasi																								
	b. Wawancara																								
	c. Studi Pustaka																								
	d. Analisis Kebutuhan Sistem																								
2	Uji pelanggan, mengendalikan market																								
	a. Perancangan Proses																								
	b. Perancangan Basis Data																								
3	Membangun, memperbaiki market																								
	a. Struktur Program																								
	b. Struktur Menu																								
	c. Kodefikasi																								
	d. Desain Input / Output																								
	e. Pengujian Perangkat lunak																								