BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi informasi, internet bukanlah hal yang asing lagi bagi masyarakat luas. Penggunaan internet ini sudah banyak digunakan masyarakat berbagai kalangan, internet merupakan sumber segala informasi. Dengan semakin maraknya penggunaan Internet, perdagangan secara elektronik (*e-commerce*) banyak dilakukan oleh bisnis-bisnis dengan berbagai ukuran.

E-commerce merupakan salah satu pemanfaatan teknologi informasi dibidang perdagangan. *E-commerce* atau *Electronic commerce* dapat diterjemahkan sebagai suatu transaksi jual-beli yang dilakukan melalui media elektronik. Penggunaan *E-commerce* ini sangat efektif karena sistem telah mengambil alih semua kegiatan operasional yang selama ini dilakukan secara manual.

Clothing Cikapayang Idea Label & Distribution merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan baju, jaket, topi dan tas. Kegiatan yang dilakukan pada perusahaan ini adalah mengolah suatu bahan mentah menjadi barang jadi yaitu berupa baju, jaket, topi dan tas.

Pangsa pasar yang yang ada pada Clothing Cikapayang Idea Label & Distribution hanyalah sedikit, hal tersebut dikarenakan kurangnya promosi yang dilakukan sehingga para konsumen kurang mengenali produk pada perusahaan

Clothing Cikapayang Idea Label & Distribution. Untuk meningkatkan *market exposure* (pangsa pasar) dan memudahkan perusahaan dalam mengelola manajemen informasi yang ada pada perusahaan maka perlunya membangun suatu sistem informasi.

Ditinjau dari kegiatan yang ada pada perusahaan ini belumlah menerapkan dan memanfaatkan suatu teknologi informasi, dari manajemen stok barang, pemasaran sampai dengan transaksi penjualan, semua kegiatan dilakukan secara manual. Sehingga sering menimbulkan lambatnya informasi yang dihasilkan. Oleh karena itu sangat perlu menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam mengolah data agar laporan yang dihasilkan cepat, akurat dan tepat.

Diharapkan dengan di bangunnya sistem informasi *E-commerce* pada Clothing Cikapayang Idea Label & Distribution bisa memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi dan memudahkan bagi pegawai untuk pengecekan stok barang yang masih tersedia serta bisa memperluas pangsa pasar.

Berdasarkan permasalahan yang ada di Clothing Cikapayang Idea Label & Distribution, maka hal inilah yang menjadi latar belakang terciptanya keinginan untuk membuat sebuah perangkat lunak sebagai alat pengembangan bisnis produk yaitu berupa layanan *E-commerce* di Clothing Cikapayang Idea Label & Distribution. 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 “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI

PENJUALAN BAJU DAN AKSESORIS BERBASIS *E-COMMERCE* PADA CLOTHING CIKAPAYANG IDEA *LABEL & DISTRIBUTION*".

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

Setelah melakukan penelitian di Clothing Cikapayang Idea Label & Distribution, maka ditemukan masalah-masalah sebagai berikut :

1. Media penjualan masih konvensional, yaitu konsumen datang langsung ke Clothing Cikapayang Idea Label & Distribution untuk membeli suatu barang.
2. Belum diterapkannya sistem *delivery* pada sistem yang sedang berjalan.
3. Manjemen pengarsipan faktur penjualan yang masih berupa berkas-berkas atau belum terkomputerisasi, sehingga dapat mengakibatkan faktur penjualan bisa rusak atau hilang.

1.2.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana sistem informasi penjualan yang sekarang berjalan di Clothing Cikapayang Idea Label & Distribution.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan barang berbasis *e-commerce* di Cikapayang Idea Label & Distribution yang bisa menunjang seluruh aktifitas yang ada.
3. Bagaimana pengujian sistem inforamasi penjualan berbasis *e-commerce* di Clothing Cikapayang Idea Label & Distribution.
4. Bagaimana implementasi program sistem informasi penjualan berbasis *e-commerce* di Clothing Cikapayang Idea Label & Distribution.

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 barang berbasis *e-commerce* sebagai sarana pemasaran dan penjualan pada Clothing Cikapayang Idea Label & Distribution

sehingga diharapkan dapat meningkatkan penjualan ke arah yang lebih baik dengan pemanfaatan sumber daya yang efektif.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Sistem Informasi Penjualan yang sedang berjalan di Clothing Cikapayang Idea Label & Distribution.
2. Untuk merancang Sistem Informasi Penjualan Berbasisi *e-commerce* di Clothing Cikapayang Idea Label & Distribution.
3. Untuk menguji sistem informasi penjualan berbasis *e-commerce* di Clothing Cikapayang Idea Label & Distribution.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan berbasis *e-commerce* di Clothing Cikapayang Idea Label & Distribution.

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

1. Bagi Perusahaan

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang terkait dengan peningkatan sistem informasi penjualan barang berbasis *e-commerce* yang terjadi pada Clothing Cikapayang Idea Label & Distribution.

2. Bagi Pegawai

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan serta memotifasi semangat para pegawai untuk dapat lebih meningkatkan kualitas kerja dan pelayanan terhadap konsumen.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembang Ilmu

   Kegunaan akademis bagi jurusan Sistem Informasi, sebagai sumbangsih pemikiran ilmiah dari ilmu yang telah dapat dijurusan tersebut. Sebagai kajian dalam membandingkan antara teori yang didapat di bangku kuliah dan di lapangan agar dapat menguntungkan berbagai pihak.

2. Bagi Penulis

   Kegunaan bagi penulis, dapat mengenal lebih jauh mengenai situasi dan kondisi suatu sistem informasi yang ada di Clothing Cikapayang Idea Label & Distribution khususnya sistem informasi penjualan

barang agar dapat mengekspresikan ilmu pengetahuan yang telah didapat di bangku perkuliahan dengan konsep nyata di dunia industri yang akan ditekuni.

3. Bagi Penelitian Lain

   Kegunaan bagi penenelitian lain, dapat mendalami konsep penelitian yang sama, baik sebagai referensi maupun sebagai bahan pembanding untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Batasan Masalah

Setelah melihat paparan di atas, maka batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan *website* dibuat berdasarkan permintaan dan kebutuhan Clothing Cikapayang Idea Label & Distribution.
2. Pembayaran hanya dilakukan secara offline menggunakan rekening bank BCA, BNI dan Mandiri dan tidak melayani pembayaran secara sistem online (PayPal, e-Gold, Internet Banking, dll).
3. Tidak melayani retur barang.
4. Tidak membuat laporan keuangan, baik harian, mingguan atau bulanan.
5. Penjualan barang hanya dibatasi untuk dalam negri saja.
6. Pengiriman barang melalui pihak JNE dengan paket kilat.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis melakukan penelitian di Perusahaan dan dengan waktu tertentu.

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Clothing Cikapayang Idea Label & Distribution yang beralamat di Jl. Dipati Ukur No. 49 C Bandung.

1.6.2 Waktu Penelitian

Adapun waktu yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

NO	KEGIATAN	WAKTU																			
		Agustus				September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																				
	a. Observasi																				
	b. Wawancara																				
	c. Studi Pustaka																				
2	Analisis Kebutuhan Sistem																				
3	Perancangan Sistem																				
	a. Perancangan Prosedur																				
	b. Perancangan Flowmap																				
	c. Perancangan DFD																				
	d. Perancangan Kamus Data																				
4	Pembuatan Perangkat Lunak																				
	a. Struktur Program																				
	b. Struktur Menu																				
	c. Pengkodean																				
5	Pengujian Perangkat Lunak																				