BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Globalisasi, global menurut kamus besar Indonesia ialah keseluruhan, bersangkut-paut hingga meliputi dunia secara garis besar. Meminjam istilah yang dipakai dalam sebuah majalah komputer ternama di Indonesia, zaman dimana kuda menggigit prosesor, kemajuan teknologi sangatlah berkembang amat sangat cepat, menyebabkan pertukaran informasi menjadi sebuah kebutuhan. Strategi untuk bertahan hidup dalam kehidupan yang masyarakat yang kompleks sekarang ini menjadikan informasi sesuatu hal utama dalam bertukar informasi dalam setiap interaksi social, baik itu langsung maupun tak langsung, baik lisan maupun non-lisan.

Tidak terkecuali juga dengan bidang penjualan.saat ini hampir semua perusahaan menggunakan komputer baik mulai dari pemasaran, penjualan maupun sistem pembayaran. Salah satu elemen yang penting dalam perusahaan adalah pemasaran atau penjualan. Dalam perusahaan yang berskala kecil biasanya masih menggunakan sistem manual. Sales perusahaan menawarkan produknya secara manual dan apabila ada konsumen yang tertarik bisa langsung memesan dan hanya terbatas pada tempat dan waktu tertentu tidak bisa mencakup secara lebih luas. Akan tetapi seiring berkembangnya perusahaan dan hasil produk yang lebih banyak dengan jumlah permintaan yang meningkat dalam jumlah yang besar.

Untuk menyelesaikan permasalahan ini di buat suatu aplikasi penjualan berbasis web.aplikasi berbasis web ini merupakan solusi yang tepat untuk di terapkan dalam perusahaan. Karena dengan aplikasi yang berbasis web aplikasi ini cukup di *install* pada computer *server* saja dan tidak perlu di *install* satu persatu di computer yang akan menggunakan aplikasi ini. Dan juga dengan membuatnya berbasis web akan memungkinkan aplikasi ini diakses dari luar perusahaan. Aktifitas bisnis melalui teknologi internet yang biasa disebut dengan *Electronic Commerce* (*E-commerce*) mewadahi aktifitas berupa transaksi jual beli secara elektronik atau *online*. 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 2010 didirikan Michelle Belanjayuk Butik yaitu sebuah toko yang bergerak dibidang perdagangan khususnya dalam dunia fashion yang beralamatkan di Jl. Letnan Arsyad No. 27 Bekasi Selatan, yang diproduksi ditoko ini seperti *Baju, Celana, Spring Bed, Kerudung,* dan lain sebagainya.

Promosi yang dilakukan oleh Michelle Butik sekarang ini hanya melalui jejaring sosial, dan toko di pinggir jalan. Kegiatan promosi yang selama ini dilakukan oleh Michelle Butik kurang efektif untuk menarik banyak minat konsumen, karena konsumen mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat mengenai produk - produk yang ditawarkan oleh Michelle Butik.

Upaya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada Michelle Butik 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* maka daya tampung akan 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 penlitian ini,

"Membangun Aplikasi *E-commerce* di Butik Michelle Belanjayuk Bekasi".

Batasan Masalah

Batasan masalah berisi batasan pembahasan masalah terhadap penelitian yang dilakukan. Masalah yang akan dibahas pada penelitian dibatasi seputar hal – hal :

1. Sistem yang dibuat hanya membuat sistem informasi aplikasi penjualan perangkat komputer secara online di Butik Michelle Belanjayuk.
2. Seorang yang belum terdaftar sebagai *Customer* hanya bisa melihat barang dan informasi yang ada, jika ingin melakukan pembelian harus terdaftar sekaligus melakukan transaksi.
3. Ruang lingkup sistem berfokus pada aplikasi berbasis web sebagai media penyampaian informasi, promosi dan transaksi penjualan. Tidak melayani proses sesudah pembelian barang yaitu, pengiriman barang.
4. Pengiriman barang di lakukan oleh pihak Michelle Belanjayuk.
5. Konfirmasi pembatalan order ialah 3 x 24 jam, dilakukan oleh pihak Michelle Belanjayuk.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian ini yaitu Membangun Aplikasi *E-commerce* pada Michelle Belanjayuk, maka jadwal penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Agustus 2011				September 2011				Oktober 2011				November 2011				Desember 2011			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan kebutuhan : a) Mengidentifikasi Kebutuhan User. b) pengumpulan data primer. c) pengumpulan data skunder.																				
2.	Perancangan sistem informasi penjualan berbasis *website.*																				
3.	Evaluasi sistem informasi penjualan berbasis *website.*																				