BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Kemajuan ilmu pengetahuan yang berorientasi pada pengembangan teknologi informasi merupakan bagian dari kehidupan masyarakat dunia saat ini. Seperti sekarang ini komputer menjadi salah satu alat yang mendukung teknologi informasi untuk pengolahan data secara cepat dan penyediaan informasi yang akurat. Dengan kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan dalam pengolahan data baik mudah maupun rumit sekalipun, menjadikan komputer tidak bisa dilepaskan dari kegiatan sehari-hari. Betapa besar peran dari komputer dan manfaat yang dihasilkan olehnya juga sangatlah besar di masa sekarang. Keberadaan komputer dan internet yang semakin hari semakin berkembang merupakan hal yang paling mendorong dalam kemajuan teknologi informasi.

Teknologi internet mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam dunia ekonomi khususnya dalam hal transaksi penjualan, pembelian dan pemasaran produk . Transaksi jual beli yang dilakukan melalui internet ini sering disebut dengan *e-Commerce* (Electronic Commerce). *E-Commerce* semakin diminati karena beberapa keunggulan, seperti biaya operasional yang relatif lebih murah, proses transaksi antara penjual dan pembeli dapat menjadi lebih efisien dengan kecepatan jangkauan dan kemudahan yang diberikan dalam layanan *e-Commerce*. Sehingga dapat memberikan keuntungan pada semua pihak.

Harijaya Anugerah adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang trading dimana perusahaan ini menyediakan berbagai macam alat - alat konveksi yang kemudian akan dijual ke konsumen. Berdasarkan analisa di lapangan bahwa transaksi penjualan yang terjadi pada perusahaan Harijaya Anugerah saat ini adalah konsumen datang ke perusahaan untuk memilih produk mana yang akan dibeli, selain itu marketing juga melakukan pemasaran dengan mendatangi langsung pihak konsumen. Kendala lain muncul ketika melakukan pengiriman produk yang diminta oleh konsumen membutuhkan waktu terlalu lama dan biaya operasional terlalu besar, karena proses transaksi jual beli harus dilakukan secara tatap muka antara penjual dan pembeli. Hal tersebut menjadi permasalahan baik bagi pihak perusahaan ataupun konsumen dikarenakan kebanyakan konsumen berasal dari luar kota Bandung.

Persaingan antara perusahaan-perusahaan yang menjual produk yang sama menjadi alasan utama. Setiap perusahaan mengupayakan berbagai cara untuk menjadi lebih unggul dalam persaingan dengan perusahaan yang lainnya.

Persaingan berbagai perusahaan yang semakin ketat mambuat pihak perusahaan memerlukan inovasi baru terutama untuk media informasi dan media transaksi agar perusahaan dapat bertahan ditengah persaingan yang sangat ketat diantara perusahaan lainnya, oleh karena itu Harijaya Anugerah ingin mencoba memasarkan produk mereka dengan menggunakan media internet, karena media tersebut dirasakan cepat untuk proses penjualan, pembelian dan pemasaran produk yang ada pada perusahaan Harijaya Anugerah.

Strategi pemasaran yang paling unggul dengan media internet yaitu dengan menggunakan *e-commerce* yang sudah mencakup berbagai proses bisnis seperti penjualan, pembelian dan pemasaran. Dengan pemanfaatan *e-commerce* maka konsumen dapat membeli produk yang di jual diperusahaan dengan melihat model gambar, spesifikasi produk, melakukan transaksi jual beli tanpa harus mendatangi perusahaannya berada, hal tersebut menjadi suatu keuntungan bagi semua pihak dimana kepuasan konsumen sangat diutamakan, terutama proses transaksi jual beli akan mempercepat waktu, sehingga dapat meningkatkan jumlah konsumen.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis menuangkan ide tersebut untuk dijadikan sebuah penelitian dengan tema: **"SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA HARIJAYA ANUGERAH"**.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Sebagai hasil kajian terhadap latar belakang munculnya permasalahan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan yang menjadi beberapa pertanyaan untuk dijawab dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi.

Permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Proses transaksi penjualan masih bersifat standard.
2. Media pemasaran produk masih secara manual yaitu dengan mengunjungi pihak konsumen.

3. Tidak adanya media bagi konsumen untuk melihat model gambar dan spesifikasi produk yang ditawarkan.
4. Pembuatan laporan dan database yang belum terintegrasi secara otomatis.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses transaki penjualan pada perusahaan Harijaya Angerah?
2. Bagaimana sistem yang selama ini berjalan dalam penyebaran informasi dan pemasaran produk pada perusahaan Harijaya Anugerah?
3. Bagaimana pembuatan laporan dan database pada Harijaya Anugerah?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi *e-commerce* pada Harijaya Anugerah, guna mempermudah proses penjualan, pembelian dan pemasaran sehingga dapat manghasilkan informasi yang efektif dan efisien, sedangkan tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses transaksi penjualan pada Harijaya Anugerah.
2. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan dalam penyebaran informasi dan pemasaran produk pada Harijaya Anugerah.
3. Untuk mengetahui pembuatan laporan dan database pada Harijaya Anugerah.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi Perusahaan

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan penjualan pada perusahaan Harijaya Anugerah.

2. Bagi Karyawan

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai informasi tentang Sistem Informasi *E-Commerce* dimana produk yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi semua pihak.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan Akademis dari penelitian ini secara Akademis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya :

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pembandingan antara ilmu Manajemen yang didapat pada Universitas Komputer Indonesia dengan keadaan sesungguhnya yang terjadi langsung di lapangan. Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu Manajemen Informatika yang sudah ada untuk ditahapkan pada dunia nyata dan dapat mengutungkan bagi semua pihak.

2. Bagi Peneliti Lain

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis sebagai bahan referensi bacaan bagi yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama.

3. Bagi Penulis

   Berguna dalam menambah dan memperkaya wawasan pengetahuan baik secara teori maupun praktek, serta menjadi pengalaman dalam belajar menganalisa dan melatih daya fikir untuk mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada didalam perusahaan, khususnya pada perusahaan Harijaya Anugerah.

1.5. Batasan Masalah

Mengingat sangat luasnya masalah, maka penulis perlu memberikan batasan masalah yang akan dibahas dalam laporan tugas akhir ini, diantaranya :

1. Sistem yang dibangun adalah mengenai *e-commerce* penjualan produk yang ada pada perusahaan Harijaya Anugerah.
2. Pembayaran tidak dilakukan transaksi secara online, melainkan melalui transfer ke rekening Bank yang ditentukan, yaitu Bank BNI dan MANDIRI.
3. Usulan rancangan sistem tidak membahas sistem keamanan yang digunakan.
4. Objek penelitian hanya kepada karyawan Harijaya Anugerah.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang dilakukan untuk objek penelitian adalah Harijaya Anugerah yang beralamat di Jalan Pluto Blok C No. 42 Perumahan Margahayu Raya Bandung 40286.

Adapun rencana penelitian ini akan berlangsung selama 3 periode selama 3 bulan terhitung dari bulan Agustus 2011 sampai Oktober 2011, sedangkan jadwal penelitian akan disesuaikan waktunya dikarenakan yang bersangkutan adalah kelas karyawan sehingga waktu penelitian disesuaikan dengan kondisi pekerjaan.

Tabel 1.1

Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Aktifitas	2011											
		Agustus				September				Oktober			
		Minggu											
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penyusunan Proposal												
2.	Survei Objek Penelitian												
3.	Desain Sistem												
4.	Metode Pengumpulan Data												

5.	Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem												
6.	Pembuatan Produk												
7.	Pengujian Software												