# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Penelitian

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

Pelaku bisnis pada umumnya masih melakukan transaksi bisnis secaramanual melalui tatap muka secara langsung ataupun melalui telepon. Tetapimetode itu tidak cukup efektif, karena para konsumen menginginkan sesuatu carapemesanan atau pembelian yang paling mudah. Tuntutan kerja mengharuskanprodusen untuk aktif dalam memperluas jaringan pemasaran produknya kepadapelanggan.Dengan adanya *E-commerce* perdagangan bisa dilakukan dimana sajadan kapan saja.Konsumen tidak perlu lagi datang ke tempat penjualannya tetapikonsumen hanya masuk ke jaringan internet dan melakukan transaksi pembelianmelalui media internet tersebut.

Sebuah distro sangatlah membutuhkan promosi guna meningkatkanpelayanan kepada konsumennya dan membantu mengelola informasi yang ada didistro mempermudah konsumen untuk melakukan transaksi pembelian. Tentunyateknologi komputer dan jaringan *Internet* akan sangat berguna dalam mengolahdata dan menyampaikan informasi secara cepat dan akurat dengan caramenerapkan *E-commerce*.CV. Pratiwi Mandiriyaitu sebuah prusaan yang bergerak dibidang perdagangan khususnya dalam dunia fashion yangmeiliki merk MONSTER KID beralamatkan di komplek gempol asri 1 no 19 Bandung yang berdiri pada tahun 2009 didirikan. Produk yang diproduksi oleh CV. Pratiwi Mandiri ini seperti *Blazer, Cardigan, Dress,Jumpsuit, Shirt*, *Belt* dan lain sebagainya.

Promosi yang dilakukan oleh CV. Pratiwi Mandirisekarang ini baruberupa penyebaran brosur.Kegiatan promosi yang selama ini dilakukan olehCV. Pratiwi Mandiri kurang efektif untuk menarik banyak minat konsumen,karena konsumen kurang mendapatkan informasi yang lengkap dan akuratmengenai produk - produk yang ditawarkan oleh CV. Pratiwi Mandiri.Selain itu juga proses transaksi penjualan yang mengharuskan seorangkonsumen datang langsung ke tempat penjualan dan Konsumen memilih produk yangakan dibeli. Setelah konsumen memilih dan mendapatkan produk yang akan dibeli,konsumen memberikan produk tersebut ke Bagian Penjualan. Bagian Penjualanmengecek stok produk yang akan dibeli oleh konsumen apakah masih tersedia atau tidak.Bila tersedia Bagian Penjualan akan membuat Faktur Penjualan. Apabila tidak tersediamaka order pembelian dikembalikan kepada konsumen. Setelah itu Bagian Penjualanakan memproses

pembayaran, dan membuat Kwitansi 2 rangkap, 1 rangkap diarsipkandan 1 rangkap lagi diberikan kepada Konsumen. Setelah itu Bagian Penjualan membuatLaporan Penjualan 2 rangkap, 1 rangkap diarsipkan dan 1 rangkap lagi diberikan kepadaPemilik disto.Kegiatan pengelolaan data laporan bulanan pada CV. Pratiwi Mandirimasih dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Office Excel*.Rekapitulasi yang dilakukan di CV. Pratiwi Mandiri, dimana seluruhstruk transaksi setiap hari disimpan untuk pembuatan laporan data transaksipenjualan yang akan dibuat setiap bulan. Dengan banyaknya jumlah data produkyang dikelola dan jumlah transaksi penjualan yang terjadi setiap harinya bukantidak mungkin muncul permasalahan.Permasalahan yang timbul sekarang ini data produk dan struk transaksi itubisa hilang atau mengalami kerusakan. Hal ini akan menyulitkan karyawan dalammengelola data produk, data transaksi penjualan dan juga dalam pembuatanlaporan. Selain itu kendala dari pihak konsumen yaitu sulitnya mengetahuiinformasi tentang produk dikarenakan kurang adanya media penyampaianinformasi yang mudah diakses kapan dan dimanapun tanpa harus datang langsungke tempat penjualan.Upaya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada CV. Pratiwi Mandiriadalah menyediakan suatu aplikasi *web* yang terintegrasi denganjaringan *Internet* yang sangat luas cakupannya. Melalui aplikasi *E-commerce*maka penyampaian informasi penjualan akan lebih mudah karena tidakmengenal batas waktu. Dimanapun konsumen berada, selama dapatmengakses jaringan *internet* maka dapat menggunakan aplikasi *E-commerce*untuk memperoleh informasi yang ada. Pihak **butik** juga akandimudahkan transaksi penjualan dengan adanya aplikasi *E-commerce* yangmemiliki *database* daya tampung lebih banyak,

lebih mudah dalam melakukanpencarian data dan dari segi sistem keamanan datanya lebih baik dari sebelumnya.

Dari masalah yang timbul maka penulis menetapkan judul **"MembangunAplikasi *E-commerce* pada CV. Pratiwi Mandiri".**

## 1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dihadapi oleh CV.PRATIWI MANDIRI, maka penulis mengidentifikasikan beberapa masalah dengan tujuan untuk memberikan solusi yang efektif dan efisien, diantaranya :

### 1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka dapat diidentifikasikan beberapa permasalahan yang terjadi pada CV. Pratiwi Mandiriadalah sebagai berikut:

1. CV. Pratiwi Mandirimengalami kesulitan dalam promosi dimanapromosi yang sekarang dilakukan baru berupa penyebaran brosur, tanpaadanya *catalog*.
2. CV. Pratiwi Mandirimengalami kesulitan dalam pengolahan data produkdan transaksi penjualan.
3. CV. Pratiwi Mandirimengalami kesulitan dalam pembuatan laporantransaksi 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 CV. Pratiwi Mandiri.
2. Bagaimana merancang Aplikasi *E-commerce* pada CV. Pratiwi Mandiri.
3. Bagaimana melakukan pengujian terhadap Aplikasi *E-commerce* yangdibuat untuk CV. Pratiwi Mandiri.
4. Bagaimana mengimplementasikan *E-commerce* di CV. Pratiwi Mandiriagardapat memperluas jangkauan pemasaran.

### 1.3. Maksud dan Tujuan

Kegiatan Penelitian ini diteliti dengan maksud untuk Membangun Aplikasi*E-commerce* pada CV. Pratiwi Mandiri sehingga dapat membantu pihak terkait dalammendapatkan informasi yang tepat, cepat dan akurat dan mempermudah dalampelayanan.

Kegiatan penelitian ini dilakukan juga atas tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Sistem Penjualan yang berjalan saat ini di CV. Pratiwi Mandiri.
2. Untuk merancang Aplikasi *E-commerce* pada CV. Pratiwi Mandiri.
3. melakukan pengujian terhadap Aplikasi *E-commerce* yang dibuatuntuk CV. Pratiwi Mandiri.
4. Untuk mengimplementasikan Aplikasi *E-commerce* agar dapat memperluasjangkauan pemasaran.

## 1.4. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka hasil dari penelitian ini diharapkan, memberikan informasi kepada masyarakat untuk menjadi pelanggan di CV.PRATIWI MANDIRI dengan keberadaan website ini nantinya.Juga dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan tentang dunia bisnis khusunya bisnis online dan elektronik yang lagi marak dan mengglobal didunia khususnya di Indonesia.Adapun kegunaan dari penelitian ini dapat berguna di lingkungan praktis dan lingkungan akademis.

### 1.4.1. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan yangterjadi pada CV. Pratiwi Mandiri diantaranya :

1. Bagi Karyawan

Aplikasi *E-commerce* ini diharapkan dapat mempermudah karyawan CV. Pratiwi Mandiri dalam mengelola informasi yang ada dan juga menyampaikan setiapinformasi yang dibutuhkan oleh konsumen.

2. Bagi Konsumen

Aplikasi *E-commerce* ini diharapkan dapat mempermudah para konsumendalam pengaksesan berbagai informasi yang ada pada CV. Pratiwi Mandiri tanpaharus 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 dibidang informatika, terutama mengenai Sistem Informasi Penjualan *Online*.Dengan demikian akan dapat meningkatkan kualitas dari ilmu di bidanginformatika tersebut sehingga lahirlah inovasi baru hasil dari pengembanganyang dapat berguna dan diterima di lingkungan masyarakat.

2. Bagi Peneliti Lain

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

3. Bagi Penulis

Dapat meningkatkan pengetahuan penulis dalam melakukan penelitian danmengukur tingkat kompetensi dan kemampuan penulis dalammengimplementasikan Sistem Informasi Penjualan *Online* ini ke dunia nyataatau kehidupan sehari-hari.

## 1.5. Batasan Masalah

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

1. Pembayaran dilakukan melalui transfer bank langsung melaluirekening.
2. Bila dalam jangka waktu 3 hari uang tidak dikirimkan maka produk tidakakan dikirim dan transaksi dibatalkan.
3. Konsumen yang akan melakukan transaksi pembelian harus melakukanregistrasi terlebih dahulu.
4. Dalam aplikasi *E-commerce* ini tidak tersedia pembuatan retur penjualan – pembelian.
5. Sistem order produk pada Aplikasi *E-commerce* ini hanya dapat digunakandi Indonesia.

## 1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

### 1.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian pada CV.PRATIWI MANDIRI yang berada di komp. Gempol Asri 1 no 19 Bandung Jawa Barat Indonesia 40215 . Adapun jadwal penelitiannya sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Jadwal Penelitian 2012**

| | KEGIATAN | AGUSTUS | | | SEPTEMBER | | | | OKTOBER | | | | NOVEMBER | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | MINGGU | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Pengumpulan Data | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Observasi | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Wawancara | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Analisis sistem | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Analisis Dokumen | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Analisis Kebutuhan | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Perancangan Sistem | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Pembuatan Prosedur | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Pembuatan | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Pembuatan DFD | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Pembuatan Kasus | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Pengembangan Sistem | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Identifikasi | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Membuat *Prototype* | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Menguji *Prototype* | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Memperbaiki | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Mengembangkan versi Produksi | | | | | | | | | | | | | | | |