BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Bandung dikenal dengan juga dengan kota *fashion*, itulah salah satu alasan kenapa Bandung dijuluki sebagai *Paris van Java*, *Paris* yang merupakan parameter *fashion* dunia, dan *van Java*, yang berarti dari Jawa. Tidak heran kalau di kota ini terdapat banyak galeri, distro, butik, *factory outlet*, dan semacamnya yang menawarkan berbagai macam *fashion* seperti t-shirt, aksesoris, dan sebagainya.

Dari sekian banyak galeri yang ada, Dear Factory adalah salah satunya. Namun, dikarenakan masih dalam tahap merintis, maka Dear Factory ini belum banyak diketahui oleh masyarakat, khususnya masyarakat Bandung. Selain itu Dear Factory juga belum dapat memaksimalkan teknologi yang ada untuk mempermudah proses penjualan produknya, salah satunya ditandai dengan masih digunakannya nota tertulis sebagai bukti terjadinya transaksi penjualan dengan konsumen. Untuk itulah, diperlukan pemanfaatan teknologi yang dapat mengatasi hal tersebut.

Kehadiran internet sebagai salah satu teknologi komunikasi, terlebih dengan adanya jejaring sosial *(social network)* dan forum-forum jual beli *online* menjadikan harapan besar bagi Dear Factory untuk dapat mengembangkan usahanya secara lebih cepat dan efisien sehingga dapat dikenal oleh masyarakat lebih cepat dan dengan biaya yang lebih terjangkau. Namun, pilihan untuk

menggunakan media jejaring sosial dirasakan masih kurang optimal bagi Dear Factory untuk dapat memasarkan produknya dan juga memproses transaksi yang terjadi. Alasannya antara lain dilihat dari proses pemesanan yang masih mengandalkan *order by email, order by phone* maupun *order by SMS*. Selain itu mengenai laporan transaksi penjualan dan stok barang pun tidak tertata dengan rapih dan jelas dikarenakan masih tertulis terpisah-pisah. Disamping itu, penggunaan jejaring sosial dan forum jual beli *online* yang ada kurang mampu membentuk *brand image* suatu perusahaan. Oleh karena itu, pemanfaatan media internet lainnya dan komputer sebagai alat bantu dalam mengolah data agar laporan yang dihasilkan lebih cepat, akurat dan tepat sangatlah diperlukan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diambillah keputusan untuk mencoba alternatif lain, yaitu dengan membuat sebuah sistem sebagai alat bantu untuk mengembangkan usaha penjualan produk berupa e-*ommerce*. Dengan dibangunnya sistem *e-commerce* ini, diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.

Oleh karena itulah, maka dalam pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **"MEMBANGUN SITUS *WEB E-COMMERCE* PADA DEAR FACTORY"** dengan harapan semoga apa yang penulis bangun ini dapat memberikan efek positif terhadap pengembangan usaha galeri Dear Factory.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitian yang bisa dikatakan paling penting diantara proses penelitian lainnya, sebab dari proses identifikasi

inilah masalah-masalah yang ada dapat penulis ketahui apa yang dibutuhkan dari objek penelitian ini. Sedangkan rumusan masalah adalah ungkapan yang dapat menegaskan apa yang menjadi permasalahan dari penelitian yang dilakukan.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, di bawah ini adalah beberapa permasalahan yang dapat penulis indentifikasi.

1) Belum adanya penggunaan teknologi dalam proses penjualan, sehingga sering terjadi kesulitan dalam penanganan transaksi, seperti penulisan dan penghitungan harga yang salah, penulisan nama barang yang salah, dan sebagainya.
2) Belum dikenalnya Dear Factory oleh masyarakat luas, sehingga diperlukan media untuk meluaskan pangsa pasarnya secara cepat dan dengan biaya yang semurah mungkin.
3) Laporan transaksi penjualan dan stok barang tidak tertata dengan rapih, di mana laporan tersebut hanya tertulis pada buku. Hal ini menyebabkan kesulitan dalam penghitungan jumlah dari penjualan, baik dalam periode per hari, per minggu, per bulan, maupun per tahun.
4) Informasi produk yang dijual kurang dapat diketahui oleh konsumen, misalnya setiap ada produk baru, konsumen tidak dapat langsung mengetahuinya.

1.2.2. Rumusan Masalah

Setelah mengidentifikasi masalah yang ada, selanjutnya penulis merumuskan masalah untuk menegaskan apa yang sebenarnya menjadi inti dari penelitian yang penulis lakukan. Dan berikut adalah rumusan masalahnya :

1) Bagaimana sistem yang sedang berlaku di Dear Factory ?
2) Bagaimana memanfaatkan teknologi dalam mendukung proses transaksi penjualan pada Dear Factory ?
3) Bagaimana merancang sistem yang baru untuk mengoptimalkan proses penjualan di Dear Factory ?
4) Bagaimana mengimpelementasikan *web e-commerce* pada Dear Factory ?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian dalam sebuah penelitian adalah untuk menentukan arah dari penelitian yang dilakukan agar proses penelitian menjadi lebih mudah dan terfokus.

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menganalisis sitem yang ada, mengevaluasinya, serta memberikan alternatif solusi dengan memanfaatkan teknologi internet dengan membangun *web e-commerce* yang diharapkan dapat memberikan efek positif terhadap perkembangan usaha penjualan produk pada Dear Factory.

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1) Mengetahui sistem yang sedang berjalan di Dear Factory.
2) Memanfaatkan teknologi guna mendunkung proses penjualan.

3) Merancang sistem yang baru yang dapat mengoptimalkan proses penjualan di Dear Factory.
4) Mengimplementasikan *web e-commerce* pada Dear Factory.

1.4. Kegunaan Penelitian

Hasi dari sebuah penelitian sudah semestinya mempunyai kegunaan. Dan dari penelitian ini, penulis berharap apa yang menjadi pembahasan pada skripsi ini dapat memberikan kegunaan sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kagunaan praktis dari hasil penelitian ini yaitu dapat bermanfaat untuk membantu Dear Factory meningkatkan usaha pemasaran dan penjualan produknya, terutama pada pengelolaan transaksi yang terjadi.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akademis dari penelitian ini antara lain :

1) Bagi Penulis

   Dengan adanya penulisan ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman bagi penulis terutama dalam pembuatan sistem yang berbasis pada *web e-commerce*.

2) Bagi Penelitian Lain

   Dapat digunakan sebagai referensi maunpun pembanding untuk penelitian selanjutnya dengan topik yang sama.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah sangat penting dibuat karena dapat menentukan hasil akhir dari penelitian ini, menimbang keterbatasan penulis untuk mengembangkan diluar dari kemampuan penulis, waktu yang tersedia untuk melakukan penelitian dan alat penunjang penelitian maka untuk menghindari permasalahan agar tidak meluas, dan agar pembahasan lebih terfokus, maka permaslahan dalam pembangunan *web e-commerce* pada Dear Factory akan dibatasi pada :

1) *Web e-commerce* yang dibangun hanya untuk Dear Factory.
2) Hanya menyediakan fasilitas pembayaran dengan metode transfer melalui rekening bank.
3) Hanya membahas tentang proses transaksi penjualan saja beserta konfirmasi pembayaran.
4) Stok barang terbatas karena produk yang dijual adalah produksi sendiri dalam edisi terbatas *(limited edition).*
5) Tidak menyediakan fasilitas retur, karena barang yang sudah dibeli tidak dapat dikembalikan ataupun ditukar.
6) Hanya konsumen yang sudah terdaftar *(user/member)* yang dapat melakukan pembelian produk di *web e-commerce* ini.
7) Ongkos pengiriman barang disesuaikan tiap kota dengan biaya pengiriman mengacu kepada pihak jasa pengiriman (JNE).
8) Berlaku hanya untuk wilayah Indonesia.
9) Waktu pembatalan order adalah 3 hari terhitung sejak tanggal dilakukannya order.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian penulis ambil pada Dear Factory yang terletak di Jalan Tubagus Ismail Dalam No. 05, Bandung. Dan berikut ini adalah jadwal penelitiannya :

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Nama Aktivitas	Tahun 2012															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Koleksi kebutuhan																
2.	Analisis kebutuhan																
3.	Desain program																
4.	Testing																
5.	Implementasi																
6.	Laporan																