BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan pesat yang dipicu oleh temuan dalam bidang rekayasa material mikroelektronik. Perkembangan ini berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan bahkan perilaku dan aktivitas manusia. Sehingga banyak manusia yang kini tergantung pada teknologi informasi dan komunikasi. Dalam dunia bisnis, teknologi informasi mempunyai pengaruh yang nyata, transaksi bisnis dicatat secara *online*, diolah dan pada saat bersamaan (*real time*) hasil pengolahaan dapat dilihat secara langsung.

Pada saat ini informasi menjadi hal yang sangat penting dalam kegiatan bisnis. Dengan dukungan dari teknologi informasi, informasi semakin mudah diperoleh tanpa di batasi ruang dan waktu. Informasi sangat dibutuhkan oleh masyarakat bahkan informasi adalah suatu hal yang harus dipenuhi dalam perkembangan pembangunan di masyarakat.

Di dalam teknologi informasi dan sistem informasi kehadiran aplikasi sangat membantu masyarakat dalam mendapatkan suatu informasi yang bermanfaat atau boleh dibilang aplikasi merupakan bagian dari teknologi informasi dan sistem informasi. Peranan teknologi dalam pencapaian tujuan *financial* perusahaan melalui modifikasi dan efisiensi proses bisnis yaitu dengan memanfaatkan aplikasi penjualan dan pemesanan berbasis web. Kemampuan

internet untuk menjangkau pelanggan baru dan penghematan biaya yang cukup signifikan untuk distribusi dan pelayanan pelanggan merupakan keuntungan yang bisa didapat perusahaan dengan memindahkan roda nilai *commerce* ke media internet.

Electronic Commerce atau perdagangan elektronik merupakan salah satu keunggulan dari internet. Bagian yang terdapat dalam perdagangan elektronik adalah adanya penjualan dan pemesanan melalui internet. Aktivitas penjualan dan pemesanan dapat dilakukan dengan aplikasi yang berbasis web. Hal ini didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Pertukaran informasi dalam penjualan dan pemesanan produk berbasis web dilakukan dalam format digital sehingga kebutuhan akan pengiriman data dalam bentuk cetak cepat dihilangkan. Dengan menggunakan sistem komputer yang saling terhubung melalui jaringan telekomunikasi, transaksi bisnis dapat dilakukan secara otomatis dan dalam waktu yang singkat jika dibandingkan dengan kecepatan transaksi jual beli secara konvensional. Akibatnya informasi yang dibutuhkan untuk keperluan transaksi bisnis tersedia pada saat diperlukan. Bahkan kepemilikan website menentukan kredibilitas suatu perusahaan. Dengan melakukan bisnis secara elektronik, perusahaan dapat menekan biaya yang harus dikeluarkan untuk keperluan pengiriman informasi. Proses transaksi yang berlangsung secara cepat juga mengakibatkan meningkatnya produktifitas perusahaan.

Everglow Concept Store merupakan salah satu distro yang bergerak di bidang penjualan baju/*T-Shirt*. Semua distro pasti memiliki ciri khas tersendiri baik itu dari model, design ataupun dari bahan baku yang digunakan. Produk yang dipasarkan dari *Everglow Concept Store* sendiri memiliki ciri khas yang berbeda dengan distro-distro yang lainnya yaitu dari bahan baku dan design. *Everglow Concept Store* juga memasarkan produk merchandise *T-Shirt* band internasional.

Everglow Concept Store belum memiliki sarana yang dapat memasarkan produk, mengenalkan produk, serta membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap mengenai produk dan melakukan transaksi jual beli. Pada dasarnya dokumen yang digunakan oleh *Everglow Concept Store* hanya menggunakan nota/kuitansi sebagai tanda bukti pembelian, nota/kuitansi tersebut oleh pihak *everglow* diarsipkan dengan menggunakan media konvensional. Kelemahan dari pengarsipan tersebut adalah sering hilangnya nota/kuitansi atau dokumen jual-beli yang sangat penting karena setiap akhir bulan sering diadakan pendataan atau pengecekan kembali barang-barang yang sudah terjual dengan pendapatan selama sebulan untuk mengetahui keuntungan dan kerugiannya. Kehilangan dokumen tersebut bisa dikarenakan oleh kecerobohan pegawainya itu sendiri sehingga akan mengalami dampak kerugian bagi perusahaan. Pelanggan merasa kesulitan dalam proses pemesanan produk karena mereka harus menghubungi melalui telepon ataupun datang langsung ke *Everglow Concept Store*.

Berdasarkan permasalahan yang ada di *Everglow Concept Store*, hal inilah yang melatarbelakangi terciptanya keinginan untuk membuat sebuah perangkat

lunak sebagai alat pengembangan bisnis distro. Maka peneliti membuat suatu usulan penelitian **"APLIKASI PENJUALAN DAN PEMESANAN PADA *EVERGLOW CONCEPT STORE* BANDUNG BERBASIS *WEB*".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasikan menjadi beberapa masalah yaitu sebagai berikut :

1. Perusahaan belum memiliki sarana yang dapat memasarkan produk, mengenalkan produk, serta membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap mengenai produk dan melakukan transaksi jual beli.
2. Pengolahan data penjualan barang masih menggunakan media konvensional atau pengumpulan nota/kuitansi secara manual, sehingga sering terjadi kerusakan dan kehilangan data penjualan barang.
3. Pelanggan merasa kesulitan dalam melakukan proses pemesanan produk karena mereka harus menghubungi melalui telepon ataupun datang langsung ke perusahaan.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem penjualan dan pemesanan yang sedang berjalan di *Everglow Concept Store* Bandung.
2. Bagaimana membangun aplikasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* yang diusulkan pada *Everglow Concept Store* Bandung.

3. Bagaimana pengujian aplikasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* yang telah dibangun pada *Everglow Concept Store* Bandung.
4. Bagaimana implementasi aplikasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* yang telah dibangun pada *Everglow Concept Store* Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari usulan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari usulan penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem atau aplikasi yang dapat memudahkan proses penjualan dan pemesanan di *Everglow Concept Store* Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari usulan penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem penjualan dan pemesanan yang sedang berjalan saat ini di *Everglow Concept Store* Bandung.
2. Untuk membangun aplikasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* yang diusulkan pada *Everglow Concept Store* Bandung.
3. Untuk menguji aplikasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* pada *Everglow Concept Store* Bandung.
4. Untuk mengimplementasikan aplikasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* di *Everglow Concept Store* Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut

1.4.1 Kegunaan Akademis

Manfaat akademis dibagi menjadi tiga yaitu bagi pengembangan ilmu, bagi peneliti lain dan bagi penulis.

1. **Bagi Pengembang Ilmu**

   Dapat memberikan informasi bagi pengembang ilmu, terutama mengenai sistem informasi terkait dengan penjualan dan pemesanan berbasis *web*.

2. **Bagi Peneliti Lain**

   Dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti lain yang akan meneliti sistem informasi yang sama dan meng-*upgrade*-nya apabila terjadi perubahan sistem informasi yang baru. Selain itu diharapkan bagi peneliti selanjutnya menggunakan metode perancangan yang berbeda agar lebih bervariatif.

3. **Bagi Penulis**

   Agar dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman sekaligus dapat menerapkan teori yang didapat diperkuliahan dalam perusahaan atau dunia kerja nantinya.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Manfaat praktis terbagi menjadi dua yaitu bagi perusahaan dan bagi pelanggan.

1. **Bagi Perusahaan**

   Dapat menggunakan aplikasi penjualan dan pemesanan yang diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan kemajuan perusahaan menjadi lebih

besar, baik bagi pemilik perusahaan maupun pegawainya, karena dengan sistem berbasis komputer pekerjaan akan menjadi lebih ringan dan mudah. Perusahaan dapat memangkas pengeluaran yang biasa dikeluarkan dalam sistem lama.

2. Bagi Pelanggan

Dapat meningkatkan kepuasan pelayanan terhadap pelanggan menjadi lebih cepat dan akurat. Waktu yang dibutuhkan oleh pelanggan dalam melakukan transaksi pembelian lebih efektif.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah sangat diperlukan dalam membuat sebuat aplikasi, agar aplikasi yang dibuat lebih terarah. Untuk itu penulis membuat batasan-batasan dalam perancangan aplikasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* di *Everglow Concept Store*. Adapun batasan masalahnya yaitu :

1. Aplikasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* ini hanya digunakan oleh *user*/pelanggan, admin dan bagian produksi dari *Everglow Concept Store*.
2. Aplikasi penjualan dan pemesanan yang dibangun, meliputi penambahan dan pengubahan data produk, pengolahan data pemesanan produk dan konfirmasi pembayaran.
3. Aplikasi penjualan penjualan dan pemesanan berbasis *web* yang dibangun tidak membahas tentang pembelian barang ke *supplier*.
4. Sistem hanya melayani transaksi di Indonesia bagian barat yaitu Pulau Sumatera, Pulau Jawa dan Pulau Bali.

5. Transaksi pembayaran hanya dilakukan melalui transfer ATM, dimana pembeli melakukan transfer uang secara manual pada rekening Bank BNI dan Mandiri yang ditetapkan.
6. Produk yang telah dipesan akan dikirim setelah 2x24 jam setelah pembayaran, tetapi apabila dalam waktu yang ditetapkan produk belum di bayar, maka pemesanan dianggap batal dan stok barang akan kembali seperti semula.
7. Tidak melayani pembayaran melalui *PayPal*, *e-Gold*, Internet Banking, Master Card, Visa Card.
8. Produk yang dipesan oleh pelanggan akan dikirim melalui jasa pengiriman JNE.
9. Biaya ongkos pengiriman barang tergantung dari jauhnya pengiriman dan di tanggung oleh pelanggan.
10. PPN sudah termasuk di dalam harga produk.
11. Stok minimum pemesanan barang tidak dibatasi, tergantung dari produk yang tersedia.
12. Tidak membahas mengenai retur baik retur dari pelanggan maupun dari *supplier*.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada *Everglow Concept Store* yang terdapat di Jl. Geger Kalong Hilir No. 156 Bandung Telepon 085721172096. Adapun jadwal

penelitian dilaksanakan mulai bulan September 2012 – Januari 2013. Jadwal dan jenis kegiatan akan dilakukan seperti pada tabel berikut:

Table 1.1

Rancangan Waktu Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	2012																2013			
		September				Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	**Identifikasi & kebutuhan pemakai**																				
	Observasi & Wawancara																				
	Data Perusahaan																				
	Studi Pustaka																				
2	**Membuat Prototype**																				
	Perancangan Prosedur																				
	Perancangan Diagram																				
	Perancangan Program																				
3	**Menguji Prototype**																				
4	**Memperbaiki Prototype**																				
5	**Mengembangkan Versi Produksi**																				