BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pada era globalisasi saat ini, pemakaian teknologi komputer dalam segala bidang dan kehidupan sehari-hari tidak akan dapat dihindari. Bahkan, penggunaan teknologi komputer tersebut akan menjadi syarat utama untuk menunjukkan kualitas sesuatu bidang dan menjadi modal terpenting dalam memenangkan persaingan. Komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan output berupa informasi.

Informasi sangat dibutuhkan oleh masyarakat bahkan informasi adalah suatu hal yang harus dipenuhi dalam perkembangan pembangunan di masyarakat. Untuk memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi, maka kita bisa memanfaatkan komputer melalui aplikasi internet.

Kehadiran internet yang walaupun masih merupakan industri baru dalam fase pertumbuhan, yang masih terus berubah serta penuh ketidak pastian, telah memperkokoh keyakinan akan pentingnya peranan teknologi dalam pencapaian tujuan financial perusahaan melalui modifikasi dan efisiensi proses bisnis yaitu dengan memanfaatkan *E-Commerce*. Kemampuan internet untuk menjangkau pelanggan baru dan penghematan biaya yang cukup signifikan untuk distribusi

dan pelayanana pelanggan merupakan keuntungan yang bisa didapat perusahaan dengan memindahkan roda nilai *commerce* ke media internet.

E-Commerce merupakan salah satu keunggulan dari internet. *Electronic Commerce (E-Commerce)* didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Pertukaran informasi dalam *e-commerce* 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 konvensiaonal. 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.

Lenna Shoes merupakan salah satu perusahan yang bergerak di bidang penjualan dan pengrajin sepatu. Saat ini penjualan sepatu sudah banyak di jumpai baik itu di kota besar maupun kota kecil. Semua perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan sepatu pasti memiliki ciri khas tersendiri baik itu dari model, warna ataupun dari bahan baku yang digunakan. Sepatu yang dihasilkan dari Lenna Shoes sendiri memiliki ciri khas yang berbeda dengan sepatu-sepatu yang

lainnya yaitu dari bahan baku, model dan harga yang terjangkau dari produk yang dikeluarkan.

Berikut ini adalah tabel penjualan yang terdapat di Lenna Shoes selama satu tahun terakhir.

Tabel 1.1 Data Penjualan Lenna Shoes

Periode Januari – Agustus 2012

No.	Bulan	Unit
1	Januari	800
2	Februari	960
3	Maret	1500
4	April	700
5	Mei	1000
6	Juni	750
7	Juli	1200
8	Agustus	900
Total		7810

Sumber : Dokumen Lenna Shoes

Dilihat dari tabel penjualan di atas, dapat disimpulkan bahwa di Lenna Shoes terjadi pasang surut penjualan tergantung pada banyaknya konsumen yang membeli atau memesan sepatu. Dengan rata-rata pendapatan dalam setahun seperti tabel di atas sangat disayangkan jika perusahaan masih menggunakan penjualan konvensional yaitu dengan cara para pembeli (konsumen) harus datang

langsung ke tempat penjualannya. Dikarenakan informasi yang disampaikan tidak mengunakan media apapun, misalnya media masa dan media komunikasi.

Pada dasarnya dokumen yang digunakan oleh pihak penjual hanya menggunakan nota/ kwitansi sebagai tanda bukti pembelian, nota / kwitansi tersebut oleh pihak penjual di simpan kedalam sebuah arsip. Kelemahan dari pengarsipan tersebut adalah sering hilangnya nota / kwitansi 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. Dokumen-dokumen yang ada pada perusahaan saat ini belum terintegrasi sehingga mengakibatkan terhambatnya dalam pengecekan produk dan pembuatan laporan yang telah terjual.

Kehilangan dokumen tersebut bisa dikarenakan oleh kecerobohan pegawainya itu sendiri sehingga akan mengalami dampak kerugian bagi perusahaan. Ketidakhadiran dari salah satu pegawai pun akan menjadi sebuah kendala, karena pegawai yang tidak biasa mengurusi tugasnya akan mengalami kesulitan, akibatnya pelayanan kepada konsumen yang lain menjadi terhambat.

Berdasarkan data penjualan dan permasalahan yang ada di Lenna Shoes, hal inilah yang melatar belakangi terciptanya keinginan untuk membuat sebuah perangkat lunak sebagai alat pengembangan bisnis sepatu. Maka peneliti membuat suatu usulan penelitian **"APLIKASI *E-COMMERCE* PADA LENNA *SHOES* BANDUNG".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Penulis mengindentifikasikan dan merumuskan masalah yang ada untuk bisa mengetahui dan menjawab permasalahan yang ada pada latar belakang masalah.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis mengidentifikasikan masalah – masalah yang ada sebagai berikut :

1. Sistem penjualan barang masih bersifat konvensional, dalam artian konsumen atau pembeli harus datang langsung ke tempat tersebut sehingga akan menyulitkan konsumen yang berada jauh dari tempat penjualan tersebut.
2. Tidak dimilikinya sistem aplikasi yang dapat diakses oleh konsumen yang berada jauh dari tempat penjualan sehingga penyampaian informasi terhambat.
3. Dokumen-dokumen yang ada pada perusahaan saat ini belum terintegrasi sehingga mengakibatkan terhambatnya dalam pengecekan produk dan pembuatan laporan yang telah terjual.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi yang telah diajukan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana aplikasi *e-Commerce* yang sedang berjalan di Lenna *Shoes* Bandung.
2. Bagaimana merancang aplikasi *e-Commerce* yang di ajukan ke Lenna *Shoes* Bandung.
3. Bagaimana pengujian *e-Commerce* dalam menunjang penjualan dan pembelian produk secara online di Lenna *Shoes* Bandung.
4. Bagaimana implementasi *e-Commerce* di Lenna *Shoes* Bandung.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian yang diambil penulis dalam penyusunan skripsi ini, yaitu :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun *e-commerce* penjualan dan pemasaran sepatu dan sandal di Lenna Shoes Bandung.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dapat diperoleh dengan dilakukannya penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana Sistem Informasi Penjualan dan Pemasaran yang sedang berjalan saat ini di Lenna Shoes.
2. Untuk membuat perancangan aplikasi *e-commerce* untuk pemasaran dan penjualan sesuai dengan kebutuhan pelanggan, karyawan dan pihak yang berkaitan dengan Lenna Shoes.

3. Untuk Melakukan pengujian terhadap aplikasi *e-commerce* pada Lenna Shoes.
4. Untuk Melakukan tahap implementasi yang sesuai untuk menentukan kualitas dari aplikasi *e-commerce* pada Lenna Shoes.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegiatan penelitian di Lenna Shoes ini mempunyai beberapa kegunaan yang diharapkan dapat membantu semua pihak yang dituju. Kegunaan dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis, dan penjelasannya seperti pada sub bab berikut :

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi Lenna Shoes, dengan adanya sistem informasi pengelolaan pemasaran ini diharapkan dapat meningkatkan pemasaran dan penjualan bagi perusahaan.
2. Bagi konsumen Mempermudah untuk melihat model-model sepatu yang tersedia pada Lenna Shoes dan mempermudah konsumen untuk memesan secara onlie.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dari penelitian ini adalah bagi penulis dalam melaksanakan penelitian untuk menyelesaikan laporan tugas akhir, penulis dapat memperoleh ilmu pengetahuan tentang masalah-masalah yang dihadapi oleh suatu perusahaan khususnya perusahaan yang bersangkutan.

1.5. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, mudah dalam pengumpulan dan pengolahan data, analisa serta menarik kesimpulan, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi *e-commerce* yang dibuat mencakup proses pendaftaran pelanggan, pemasaran produk, pemesanan produk dan penjualan produk
2. Sistem informasi ini hanya membahas mengenai penggunaan media yang digunakan untuk membangun hubungan antara pelanggan dengan perusahaan, penggunaan basis data dimaksudkan untuk memberikan promosi produk baru dari perusahaan untuk pelanggan.
3. Untuk pembatalan pemesanan produk dilakukan apabila ada permintaan dari pelanggan.
4. Proses pembayaran produk hanya dilakukan secara *off-line* yaitu melalui transfer rekening melalui Bank.
5. Tidak menangani masalah pajak (PPN).
6. Stok minimum pemesanan barang tidak dibatasi, tergantung dari produk yang tersedia.
7. Pengunjung hanya dapat melihat informasi produk yang ditawarkan
8. Aplikasi yang digunakan untuk membangun aplikasi *e-comm*erce ini meggunakan aplikasi pemrograman *Adobe Dreamwaver CS5* dengan bahasa pemrograman *php* dan *database* menggunakan *MySQL*.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada Lenna Shoes yang terdapat di Jl. Cibaduyut Lama No. 18 Bandung Telepon 022-5414746. Adapun jadwal penelitian dilaksanakan mulai bulan September 2012 – Januari 2013. Jadwal dan jenis kegiatan akan dilakukan seperti pada tabel berikut

Table 1.2 Rancangan Waktu Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Tahun 2012																Tahun 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																				
2	**Membuat Prototype**																				
	Perancangan Prosedur																				
	Perancangan Diagram																				
	Perancangan Program																				
3	**Menguji Prototype**																				
4	**Memperbaiki Prototype**																				
5	**Mengembangkan Versi Produksi**																				