BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin pesatnya perkembangan teknologi dan tingginya tingkat persaingan dalam dunia perdagangan, menjadi tantangan yang harus dihadapi oleh semua pihak, terutama dalam dunia industri yang tidak bisa lepas dari teknologi elektronika dan informasi. Perubahan serta perkembangan yang sudah dicapai seperti otomatisasi dan komputerisasi kini telah berkembang cukup luas di berbagai bidang & pihak.

Terkait dengan era globalisasi dan era modern yang selalu diiringi dengan perkembangan teknologi begitu pesat, telah dibuktikan dengan mudahnya mencari berbagai informasi dan fasilitas hidup melalui internet. Gaya hidup masyarakat saat ini lebih cenderung mengutamakan efektifitas dan fleksibilitas untuk memperoleh sesuatu dikarenakan mereka disibukan dengan segala aktifitas yang dibebankan baik dengan keperluan maupun dengan kebutuhan pribadi, mereka mulai mencari solusi untuk mendapatkan barang yang dicarinya secara tepat dan cepat.

Dalam hal ini peran media internet sangat dibutuhkan yang didalamnya terdapat pasar bisnis modern yang dapat diakses oleh siapa saja dan dimana saja istilah ini dinamakan dengan *bisnis elektronik*.

Anugrah shop telah melaksanakan bisnis elektronik ini dengan memanfaatkan fasilitas komunitas forum terbesar di indonesia yaitu *kaskus.* Penjual menjualkan barangnya dengan cara melelangnya kepada komunitas forum

tersebut. Namun, efektifitas penjualan masih belum cukup baik karena masih mengandalkan *lapak* yang disediakan pihak forum yang mana pembeli harus mengikuti regulasi-regulasi yang telah diciptakan oleh pemilik forum.

Penjual ingin memperluas penjualannya tanpa ada batasan regulasi dari pihak lain, dan penjual ingin memiliki *website* penjualan sendiri untuk mempromosikan barang dagangannya.

Melihat dari permasalahan-permasalahan tersebut, maka dapat di berikan solusi bahwa perlu dibangunnya sebuah media yang dapat menangani masalah penyampaian informasi dan promosi barang yang terjual, juga sebagai media untuk memperluas jangkauan penjualan produk. Dapat disimpulkan bahwa media yang paling tepat dan efisien adalah dengan membangun sebuah *website.*

Diharapkan dengan dibangunnya *website,* Anugrah shop dapat memperluas jangkauan penjualan produk, mengefektifkan penyampaian informasi barang yang dipasarkannya.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Pada pembahasan ini terdapat identifikasi dan rumusan masalah sebagai berikut :

a. Identifikasi Masalah

Terdapat masalah-masalah yang penulis temukan pada saat penulis melakukan penelitian, masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Belum efektifnya penyampaian informasi dan promosi pada Anugrah Shop sehingga keberadaan perusahaan kurang diketauhi oleh masyarakat luas.

2. Penjualan masih mengandalkan fasilitas forum yang memiliki regulasi-regulasi tertentu sehingga penjual memiliki keterbatasan dalam memasarkan produknya.
3. Belum adanya media sistem penjualan yang lebih sistematis dan terintegrasi untuk memasarkan produk-produk yang ada.

b. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, maka muncul rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sistem informasi yang dapat memperluas promosi Anugrah Shop.
2. Bagaimana merancang fasilitas pribadi yang lebih fleksibel dalam memasarkan produknya.
3. Bagaimana membuat sistem penjualan yang lebih sistematis dan terintegrasi.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah, untuk membantu mencari jalan keluar atau solusi dari permasalahan yang terjadi dalam sistem pemasaran perusahaan ini. Adapun tujuan dari penelitian website ini adalah :

1. Menghasilkan sistem informasi penjualan di Anugrah Shop.
2. Menghasilkan sistem informasi penjualan berbasis web di Anugrah Shop.
3. Menghasilkan perangkat lunak sistem informasi.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah agar kinerja pemasaran dan sistem yang telah diterapkan oleh perusahaan dapat lebih maksimal. Selain itu juga agar masyarakat atau konsumen atau pelanggan dapat mengetauhi produk-produk yang tersedia di perusahaan, dan untuk memberikan pelayanan maksimal kepada konsumen melalui layanan fasilitas-fasilitas yang ada di website.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan kekurangan-kekurangan dan kesulitan-kesulitan yang terjadi di perusahaan dapat diminimalisir dan bahkan dihilangkan. Selain itu juga pelanggan dan penjual mendapatkan metode penjualan alternatif yang lebih sistematis dan terintegrasi.

1.4.1 Kegunaan Akademis

1. Bagi perguruan tinggi. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi sivitas akademika.
2. Bagi Anugrah Shop. Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi dokumen dan motivasi untuk terus memberikan informasi kepada masyarakat.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di Anugrah Shop, maka penulis menetapkan beberapa batasan yaitu :

1. Sistem pembayaran masih melalui via transfer antar bank. Sehingga transaksi dilakukan melalui fasilitas bank seperti ATM, SMS banking, dll.
2. Aplikasi hanya berperan sebagai media pembelian online, penyampaian informasi seputar produk dan penjual. Namun tidak dapat melakukan pencetakan ke dokumen fisik.
3. Ongkos pengiriman tidak termasuk, ini dikarenakan ongkos pengiriman kurir yang setiap daerahnya berbeda-beda, dan tarifnya pun sering berubah-ubah biayanya.
4. Aplikasi yang dibangun tidak menyediakan layanan interaktif secara langsung dari konsumen kepada *costumer service*, seperti : Yahoo! Messenger, chatango, dll.

1.6 Lokasi dan Waktu

Lokasi pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di :

Nama Perusahaan : **CV Anugrah**

Alamat : Tanjung RT04/RW07, Desa Tanjungsari Kec. Cangkuang

Sedangkan untuk waktu penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1.1 Waktu Kegiatan Penelitian

No	Aktivitas	2012																			
		Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	System Enginering																				
2	Analysis																				
3	Design																				
4	Coding																				
5	Testing																				
6	Maintenance																				