BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini berkembang begitu pesat, mulai dari aspek kehidupan manusia semua menggunakan teknologi. Teknologi menjadi sebuah kebutuhan yang tidak bisa lepas dari gaya hidup, bahkan pada perkembangannya manusia semakin tergantung dengan teknologi. Dalam bidang usaha, perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak yang cukup berarti dalam meningkatkan kegiatan usaha khususnya dalam hal pengelolaan data yang memberikan dukungan terhadap pengambilan keputusan bisnis dan dalam hal peningkatan pelayanan.

Banyak perusahaan terbatas dalam memasarkan dan menjual produknya, biasanya hanya mencakup pada daerah perusahaan itu sendiri, ini disebabkan oleh pemasaran yang terbatas. Salah satu cara meningkatkan luas daerah pemasaran yaitu dengan menggunakan media internet.

Dengan adanya internet maka semua orang dari seluruh penjuru dunia dapat terhubung secara mudah, murah dan cepat. Internet yang digunakan sebagai insfrastruktur teknis, merupakan sekumpulan jaringan global yang terhubungkan satu dengan yang lain untuk digunakan sebagai sarana penyebaran informasi dengan menggunakan seperangkat protocol. Disamping itu, saat ini internet juga merupakan jaringan luas manusia dan informasi sehingga memungkinkan internet dapat digunakan sebagai media bisnis dalam menjalankan usahanya, yaitu

menjual jasa dan produk secara online, serta memungkinkan pelanggan potensial, calon pelanggan dan mitra bisnis dapat mengakses informasi-informasi yang berkaitan dengan produk-produk dan layanan mereka sehingga pada akhirnya melakukan pembelian terhadap produk-produk serta layanan tersebut. (H. Dadang Munandar, S.E, M.Si (2011:3)).

Aplikasi web dan browser internet sudah banyak digunakan sebagai media perdagangan antara perusahaan ataupun badan usaha dengan konsumen. Salah satunya yaitu E-Commerce (Electronik Commerce).

Electronic Commerce (E-Commerce) menekankan pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam transaksi antarbisnis dan antarorganisai dan transaksi antar bisnis dengan konsumen. (H. Dadang Munandar, S.E, M.Si (2011:2).

Dan seiring dengan perkembangan teknologi mobile, media pemasaran produkpun mulai merambah ke perangkat mobile yang terus dikembangkan, salah satunya m-commerce. M-Commerce yang berasal dari mobile commerce merupakan suatu sistem perdagangan (e-commerce) yang dilakukan melalui media protabel seperti ponsel, PDA, dll Pada dasarnya, M-Commerce ini merupakan gabungan dari e-commerce dan mobile computing.

Pempek Rendy adalah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan makanan khas dari Palembang seperti pempek, model, tekwan, dan kemplang. Pempek Rendy sendiri ingin mengembangkan usahanya agar masyarakat luas dapat mengenalnya. Untuk promosi Pempek Rendy masih menggunakan brosur dan spanduk, biaya yang diperlukan pun cukup tinggi. Saat ini sistem penjualan di

Pempek Rendy belum menggunakan suatu sistem yang terkomputerisasi, pengerjaan masih secara manual dimana masih menggunakan system penulisan tangan untuk merekap data-data konsumen ,produk yang dipesan dan proses penjualan. Dengan masih menggunakan sistem yang manual tersebut, maka kinerja pegawai tidak optimal. Hal ini akan menyebabkan kurang efektifitas dalam melayani para konsumen, yang akhirnya akan muncul keluhan-keluhan dari konsumen terhadap pelayanan yang diberikan oleh Pempek Rendy, selain itu dalam pencarian dan pengolahan data penjualan produk masih memerlukan waktu yang lama, disebabkan tidak teraturnya data dalam penyimpanan arsip karena masih ditulis dalam nota manual. Selain kendala diatas ada lagi kendala yang disebabkan sistem masih manual, kendala yang dimaksudnya yaitu, proses transaksi yang masih manual, dengan setiap pembeli harus berkunjung langsung ke Pempek Rendy atau melalui via telepon untuk memesan, kendala yang sering terjadi jika melalui via telepon yaitu sering terjadinya kesalahan pengiriman barang yang dipesan, jumlah barang yang diterima tidak sesuai dengan pesanan, harga yang tidak sesuai, tempat pengiriman yang salah serta dokumen pemesanan yang tidak ada.Berdasarkan dari uraian di atas maka perlu dibuatkan sebuah system yang dapat menangani permasalahan di atas, yaitu dengan membangun sebuah aplikasi yang berbasis web untuk mempermudah dan mengenalkan produk Pempek Rendy kepada konsumen.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengambil skripsi ini dengan judul :

“PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB PADA PEMPEK RENDY” .

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka penulis mengidentifikasi permasalahan yang ada yaitu :

1. Sistem penjualan masih besifat manual, dengan cara pembeli harus datang langsung ke tempat Pempek Rendy sehingga menyulitkan konsumen yang berada di luar kota.
2. Pencarian dan pengolahan data penjualan produk masih memerlukan waktu yang lama, disebabkan tidak teraturnya data dalam penyimpanan arsip karena masih ditulis dalam nota manual.
3. Belum tersedianya media promosi yang baik untuk memberikan informasi tentang produk yang dijual Pempek Rendy.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka kita dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana system penjualan yang sedang berjalan pada Pempek Rendy.
2. Bagaimana merancang system aplikasi e-commerce yang diusulkan yang dapat membantu dalam pengolahan data penjualan dengan berbasiskan web.

3. Bagaimana pengujian aplikasi e-commerce berbasis web yang diusulkan pada Pempek Rendy.
4. Bagaimana implementasi aplikasi yang akan dibuat.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dilakukan pembangunan website *E-Commerce* di Pempek Rendy yaitu:.

1.3.1 Maksud

1. Ingin lebih mengenalkan tentang keberadaan Pempek Rendy kepada masyarakat luas melalui website.
2. Ingin membangun system yang lebih baik dari system sebelumnya.

1.3.2 Tujuan

1. Untuk mengetahui Sistem Informasi Penjualan yang berjalan pada Pempek Rendy.
2. Untuk merancang, meimplementasikan, dan menguji aplikasi e-commerce yang berbasis web pada Pempek Rendy.
3. Untuk memudahkan promosi dan pengelolaan perusahaan. Serta memudahkan konsumen dalam pemesanan produk.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian dan perancangan system ini, maka mahasiswa dapat membandingkan antara teori yang didapat dalam perkuliahan dan praktek yang sesungguhnya. Pada prinsipnya penelitian merupakan suatu penerapan antara teori menjadi praktek, maka berikut diuraikan kegunaan penelitian bagi akademis dan praktis.

1.4.1 **Kegunaan Praktis**

Kegunaan praktis dari hasil penelitian yang dilakukan penulis bagi Pempek Rendy yaitu dengan adanya perancangan dan pembuatan aplikasi e-commerce berbasis web dapat membantu :

1. Pempek Rendy dalam mempromosikan produknya.
2. Pempek Rendy dalam meningkatankan pelayanan kepada konsumen.
3. Pempek Rendy dalam pengolahan data penjualan.

1.4.2 **Kegunaan Akademis**

Penelitian dan perancangan system ini berguna untuk:

1. Pengembangan Ilmu

   Hasil penelitian dan perancangan ini diharapkan menjadi perbandingan antara Sistem Informasi dengan keadaan yang terjadi di lapangan.

2. Peneliti Lain

   Dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian dan pengembangan yang lebih lanjut dari skripsi ini.

3. Penulis

   Sebagai bahan perbandingan antara hasil teori yang didapat di perkuliahan dengan penerapan dalam system nyata terutama dalam merancang aplikasi e-commerce berbasis web di Pempek Rendy. Serta menambah wawasan, pengalaman, pengetahuan terutama yang berkaitan dengan masalah informasi pemesanan.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibatasi pada pengerjaan skripsi ini yaitu meliputi system informasi pemesanan yang dibahas dan dijabarkan khususnya mengenai pembuatan:

1. Aplikasi penjualan dan promosi Pempek Rendy menggunakan bahasa pemograman PHP dan MySQL untuk database.
2. Sarana pembayaran melalui via transfer ke bank yang telah dicantumkan dan tidak melayanin pembayaran secara online atau kartu kredit..
3. Produk yang dipesan minimal 1 Kg.
4. Ongkos kirim dihitung 1 Kg, baik banyak produk yang dibeli kurang ataupun lebih dari 1 Kg, Biaya Ongkir dihitung berdasarkan jarak dimana produk yang dipesan akan dikirim.
5. Tidak membahas retur penjualan.
6. Penjualan di khususkan buat konsumen yang berada di Jawa Barat
7. Waktu pembayaran 2 hari setelah pemesanan, jika sudah lewat dari 2 hari pesanan dianggap batal.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan penulis dapat disebutkan sebagai berikut :

1.6.1 Lokasi Penelitian

Nama Perusahaan : Pempek Rendy

Alamat : Jalan Kolonel Ahmad Syam No. 175 Sayang Jatinangor, Kab. Sumedang

No Telepon : 081278666106

Email : pempekrendy86@ymail.com

1.6.2 **Waktu Penelitian / Jadwal Penelitian**

No	Tahap Penelitian	Tahun 2013																			
		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	Pengumpulan Data Kebutuhan User																				
	a. Observasi			■	■																
	b. Wawancara			■	■	■	■														
	c. Studi Pustaka	■	■	■	■	■	■														
2	Perancangan Sistem Operasional																				
	a. Perancangan Sistem							■	■												
	b. Perancangan Aplikasi							■	■												
3	Evaluasi Sistem Operasional								■	■											
4	Mengkodekan Sistem Operasional																				
	a. Struktur Program										■	■									
	b. Struktur Menu											■	■								
	c. Kodifikasi												■	■							
	d. Desain Input / Output													■	■	■	■				
6	Menguji Sistem Operasional																	■	■	■	■

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian