BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Meningkatnya penggunaan internet oleh masyarakat yang ditandai dengan melonjaknya costumer maupun pebisnis yang mendorong munculnya suatu tuntutan pelayanan internet melebihi dari apa yang bisa diperoleh di dunia nyata. Ini meliputi kesempatan untuk menjual barang-barang komoditi secara online. Salah satu hal terpenting dalam bisnis melalui internet adalah bagaimana keuntungan dapat diperoleh secara aman dan mudah. Saat ini muncul beberapa sistem pembayaran secara online melalui internet untuk melayani kebutuhan bisnis online.

Beholder Cloth berdiri sejak tahun 2013 di Bandung. Beholder merupakan clothing yang fokus bergerak di bidang fashion.menjual tshirt, backpack, slingbag,jaket, flanel,snapback dll. Beholder memproduksi merch band seperti t shirt dan hoodie dll. Selama ini sistem penjualan yang dilakukan oleh Beholder masih dilakukan secara konvensional dan COD (cash on delivery).

Pelanggan yang berada di luar kota kesulitan untuk membeli produk Beholder dikarenakan faktor jarak,sedangkan untuk peluang pasar diluar kota sangatlah menarik akan tetapi Beholder sampai saat ini belum memiliki

cabang di luar kota dan untuk membuka cabang baru biayanya terhitung mahal.

Untuk pengolahan data produk masih dilakukan secara manual dengan mencatat pada buku sehingga Beholder kesulitan untuk mengelola data produk yang ada. Untuk laporan transaksi penjualan dibuat manual dan masih ditulis tangan yang ditulis di tabel.. Semakin banyak transaksi penjualan di Beholder maka semakin menyulitkan Beholder untuk membuat laporan transaksi penjualan.

Beholder masih kesulitan dalam hal promosi karena konsumen hanya dapat mengetahui informasi mengenai produk berdasarkan rekomendasi dari teman saja sehingga dinilai kurang baik karena konsumen tidak langsung mengetahui informasi mengenai produk baru, dan terutama ketika ada perubahan dari harga produk. Cara mengatasi berbagai macam masalah diatas, maka Beholder memerlukan sistem penjualan yang dapat mempermudah konsumen untuk melakukan transaksi, mempermudah dalam melakukan promosi, dan juga dapat membantu dalam mengelola data produk dan laporan transaksi penjualan.

Terkait dengan masalah diatas maka e-commerce merupakan suatu solusi yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah di Beholder dengan beberapa keunggulan diantaranya yaitu mempunyai fasilitas transaksi online yang dapat mempermudah konsumen untuk melakukan transaksi secara online melalui media internet tanpa harus datang langsung ke Beholder Cloth. E-commerce mempunyai keunggulan dengan adanya fasilitas katalog online yang dapat

membantu Beholder untuk melakukan promosi dengan memberikan informasi kepada konsumen untuk mendapatkan informasi yang lengkap dari suatu produk. E-commerce juga dapat membantu Beholder untuk mengolah data produk dengan sistem manajemen produk otomatis dan membuat laporan transaksi penjualan dengan sistem pengumpulan data otomatis. Sehingga untuk permasalahan diatas dan beberapa penjelasan keunggulan dari e-commerce sebagai solusinya maka dipilih judul skripsi yaitu "**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE PADA BEHOLDER CLOTH** ".

1.2.Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berikut ini adalah identifikasi dan rumusan masalah yang dapat di identifikasikan.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti mengidentifikasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut

1. Beholder belum mempunyai fasilitas untuk melakukan transaksi penjualan barang bagi costumer yang jauh dan berada di luar kota sehingga dalam melakukan setiap penjualan barang yang masih dilakukan dengan cara pelanggan datang langsung ke tempat penjualan.

2. Pertukaran informasi dengan pelanggan tentang informasi produk terbaru kurang efektif karena memerlukan waktu yang lama, terutama pelanggan yang berada di luar kota.
3. Sistem transaksi penjualan masih menggunakan metode pencatatan serta penyimpanan data transaksi penjualan masih bersifat manual, yaitu dengan mencatat satu persatu setiap transaksi.
4. Belum efektifnya media promosi untuk mempromosikan produk yang dijual.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan di Beholder.
2. Bagaimana perancangan dan pembangunan sistem informasi pada Beholder berbasis Web.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pada Beholder berbasis Web.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pada Beholder berbasis Web.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berikut ini maksud dan tujuan dari penelitian di Beholdercloth yaitu :

1.3.1 Maksud

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi e-commerce pada toko Beholder secara on-line.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari pembangunan aplikasi e-commerce pada Beholdercloth adalah:

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada Beholdercloth dalam melakukan transaksi penjualan barang
2. Untuk merancang dan membangun sistem informasi pada Beholdercloth berbasis Web.
3. Untuk menguji Sistem informasi pada Beholdercloth berbasis Web.
4. Untuk melakukan implementasi sistem informasi pada Beholdercloth berbasis Web.

1.4 Kegunaan penelitian

Penelitian ini terbagi menjadi dua jenis keguaan penelitian, yakni:

1.4.1. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Usulan penelitian ini diharapkan berguna bagi peneliti sendiri khususnya dalam menambah dan memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisis dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalah yang ada didalam lapangan, khususnya dalam perancangan dan pembangunan e commerce dalam suatu perusahaan .

b. Bagi Peneliti Lain

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil penelitian tentang perancangan dan pembuatan sistem informasi harga kebutuhan pokok berbasis web sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

1.4.2. Kegunaan Akademis

a. Bagi Dinas Perindustrian dan Perdagangan

Pembangunan e-commerce dalam setiap perusahaan dapat mengurangi polusi dan pencemaran lingkungan yang ditimbulkan oleh pembangunan store atau pabrik baru di setiap tempat, meningkatkan kualitas SDM

b. Bagi Pelaku bisnis

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan Manfaat besar bagi pelaku bisnis. E-Commerce ini adalah dapat menekan biaya barang dan jasa, serta dapat meningkatkan kepuasan konsumen sepanjang yang menyangkut kecepatan untuk mendapatkan barang yang dibutuhkan dengan kualitas yang terbaik sesuai dengan harganya. Proses yang cepat tentunya akan meningkatkan pendapatan.

1.5. Batasan Masalah

Pembuatan website e-commerce di Beholdercloth ini mempunyai batasan masalah, diantaranya yaitu:

1. Sistem informasi berbasis Web ini tidak mencakup pembuatan laporan keuangan Beholdercloth
2. Beholder bekerja sama dengan pihak ekspedisi bernama JNE, untuk proses pengiriman dengan JNE dilakukan oleh Beholdercloth dan lama pengiriman barang tergantung tujuan pengiriman
3. Pengiriman barang hanya untuk kota-kota besar yang ada di Indonesia dan untuk ongkos kirim disesuaikan dengan tujuan yang ditetapkan oleh JNE sehingga diluar harga barang yang dipesan
4. Barang akan dikirim jika konsumen sudah melunasi semua total biaya

5. Untuk proses pembayaran dilakukan langsung melalui rekening bank, tidak secara online serta tidak melayani transaksi layanan kredit.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1.6.1. Lokasi

Lokasi penelitian ini dilakukan pada Beholder Office yang beralamat di Jl. Surapati Ruko PME No 235A Bandung

1.6.2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian terdapat dalam tabel 1.1 dibawah ini:

		2014																2015	
No	Nama Kegiatan	September				Oktober				November				Desember				Januari	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	Mengidentifikasi																		
2	Membuat protype																		
3	Mengadakan Sistem Operasional																		
4	Menguji Sistem operasional																		
5	Prototype dapat diterima																		

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini terbagi dalam beberapa pokok bahasan, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan tugas akhir, ruang lingkup dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi kumpulan studi pustaka yang berhubungan dengan topik tugas akhir. Dasar teori ini meliputi pengertian e-commerce, Internet, WWW, Bahasa Pemrograman dan Teknik Pemrograman Pembangun Sistem, Konsep Dasar Basis Data, flowmap dan Pengembangan Sistem.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang objek penelitian, metode penelitian, dan analisis system yang berjalan, identifikasi kebutuhan sistem, membuat prototype.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas proses pengembangan perangkat lunak dan hasil yang didapat pada tahap implementasi. Selain itu berisi rincian pengujian sistem yang dibangun dengan metode *black box*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan yang diambil berkaitan dengan sistem yang dikembangkan dan saran-saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut.