# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Keberadaan Teknologi Informasi dan perkembangannya yang pesat menjadikan Teknologi Informasi menjadi suatu hal yang primer untuk memenuhi kebutuhan informasi. Dalam perkembangannya, Teknologi Informasi memberikan kemudahan dalam mengakses informasi secara akurat, *real time*, tepat guna dan lebih efisien. Dari kemudahan-kemudahan tersebut Teknologi Informasi telah merubah saluran informasi, sistem perekonomian dan gaya hidup sebagian besar orang-orang di seluruh belahan dunia saat ini

Penggunaan Teknologi Informasi meliputi berbagai bidang, diantaranya seperti bidang ekonomi, sosial budaya, politik, kesehatan, usaha, pendidikan, dan bidang lainnya. Berbagai instansi ataupun perusahaan telah merata di berbagai tingkat disiplin kerja dalam hal penggunaan sistem komputer. Salah satu contoh, bahwa setiap instansi ataupun perusahaan membutuhkan banyak data untuk diolah menjadi sebuah informasi yang diperlukan.

Salah satu Teknologi Informasi yang saat ini sering digunakan oleh sebagian besar orang adalah internet. Internet memberikan kemudahan bagi para penggunanya untuk mendapatkan informasi-informasi tertentu maupun sebagai saluran komunikasi yang tanpa mengenal batas jarak, wilayah maupun negara. Oleh karena itu, internet telah menjadi sarana yang sangat penting bagi banyak orang dari berbagai kalangan dan juga berbagai tujuan, seperti penyebaran &

pengaksesan ilmu pengetahuan untuk kepentingan pendidikan atau bagi para pelaku bisnis yang ingin memperkenalkan produk mereka.

Perkembangan internet juga telah mempengaruhi perkembangan sistem perekonomian. Berbagai transaksi jual beli yang sebelumnya hanya bisa dilakukan dengan cara tatap muka (dan sebagian sangat kecil melalui pos atau telepon), kini sangat mudah dan sering dilakukan melalui internet. Karena kemudahannya untuk menyebarkan dan menerima informasi dengan cepat dan efisien membuat internet semakin banyak dimanfaatkan oleh para pelaku bisnis sebagai salah satu strategi untuk memperluas target penjualannya.

All-Age Merch merupakan sebuah perusahaan yang menyediakan merchandise original dari musisi-musisi *indie* internasional yang sedang digemari kalangan muda mulai dari baju, jaket, switer, dan lain-lain. Perusahaan ini menjual *original merchandise* yang termasuk langka untuk ditemukan di Indonesia karena untuk membeli barang-barang ini harus dipesan langsung melalui web luar dimana bagi sebagian orang proses pemesanan dan pembayarannya masih dirasa rumit. Kegiatan perusahaan ini mulai dari proses pembelian ke website supplier lalu didatangkan ke Indonesia hingga akhirnya dipasarkan. Mereka memasarkan barang dengan memanfaatkan jejaring sosial Facebook dan forum jual-beli agar dapat dilihat pembeli secara online. Dari Facebook dan forum-forum jual-beli ini pembeli memesan barang yang dikehendaki melalui sms, setelah mendapat sms balasan mengenai ketersediaan barang pembeli melakukan pembayaran dengan transfer bank lalu mengkonfirmasi pembayaran dan barang akan dikirim menggunakan jasa

pengiriman JNE. Dari konsep dan barang-barang yang dijual oleh All-Age Merch ini penulis melihat bahwa perusahaan ini mempunyai prospek yang baik jika dikembangkan sistem penjualannya.

Keberadaan All-Age Merch masih terbatas untuk diketahui banyak orang dikarenakan kegiatan pemasaran yang dirasa kurang optimal. Pembeli biasanya mengetahui dari mulut ke mulut dan transaksi dilakukan secara tatap muka langsung ditempat yang telah dijanjikan oleh pihak pembeli (*Cash on Delivery*). Mereka juga memasarkan dengan cara menitipkan barang-barang mereka pada beberapa distro (*Distribution Outlet*), hal ini dikarenakan mereka belum memiliki fasilitas berupa tempat yang memadai untuk menjual barang-barang mereka secara langsung sehingga masih harus mengandalkan relasi-relasi mereka untuk penjualan dan pemasaran. Kurangnya promosi yang lebih luas dan terorganisasi menyebabkan pangsa pasar pada All-Age Merch menjadi sangat terbatas karena pembeli tidak menemukan informasi mengenai perusahaan ini maupun barang-barang yang mereka jual. Oleh karena itu perusahaan ini perlu meningkatkan kegiatan promosi mereka dengan meningkatkan pangsa pasar dan mempermudah pengelolaan manajemen informasi beserta laporannya, maka perlu dibangun sistem informasi yang lebih baik lagi.

Kegiatan-kegiatan yang ada pada perusahaan ini baik pemasaran, manajemen stok barang, sampai dengan transaksi penjualan masih belum memanfaatkan dan menerapkan teknologi informasi dengan optimal, walaupun kegiatan penjualan mereka sudah memanfaatkan situs-situs jejaring sosial dan forum jual beli di internet. Melihat dari pengolahan data dan informasi mereka

bisa dikatakan kurang optimal, yang sebagian besar hanya mengandalkan proses manual dikelola didalam bentuk Ms.Excel dan tulisan tangan seperti dalam pencatatan data transaksi penjualan dan data stok barang misalnya sangat tidak begitu jelas dan termanajemen dengan baik. Maka diperlukan media internet dan komputer untuk penanganan data agar lapoan yang dihasilkan akurat, cepat, dan tepat.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ditemukan di All-Age Merch inilah yang menjadi dasar terciptanya sebuah ide untuk membuat sebuah perangkat lunak sebagai alat pengembangan bisnis berupa E-Commerce di All-Age Merch. Diharapkan pembangunan E-Commerce ini dapat membantu mengembangkan dan mempermudah proses bisnis perusahaan dibandingkan sebelumnya.

Oleh karena itu penulis mengangkat tugas akhir dengan judul **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE PADA ALL-AGE MERCH"**.

## 1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah proses penelitian yang boleh dikatakan paling penting diantara proses lainnya karena akan menentukan kualitas dari penelitian, bahkan juga menentukan apakah sebuah kegiatan bisa disebut penelitian atau tidak. Sedangkan rumusan masalah merupakan pertanyaan yang lengkap dan rinci mengenai ruang lingkup masalah yang akan diteliti didasarkan atas identifikasi masalah.

### 1.2.1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang dari Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce pada All-Age Merch adalah sebagai berikut:

1. Pangsa pasar pada All-Age Merch sangat terbatas dikarenakan kurangnya promosi yang lebih luas dan terorganisasi dengan baik.
2. Pengolahan data dan informasi sebagian besar hanya mengandalkan proses manual seperti dalam pencatatan data transaksi penjualan dan data stok barang.
3. Mengenai laporan transaksi penjualan dan stok barang tidak tertata dengan rapi dan jelas dikarenakan masih tertulis terpisah-pisah.

### 1.1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem penjualan merchandise yang sekarang berjalan di perusahaan All-Age Merch.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan berbasis E-Commerce secara online di All-Age Merch
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan berbasis E-Commerce secara online di All-Age Merch.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan berbasis E-Commerce secara online di All-Age Merch.

## 1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi penjualan pada All-Age Merch, dimana sistem ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perusahaan sebagai sarana pemasaran dan penjualan sehingga dapat meningkatkan penjualan dari tahun ke tahun.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan media promosi dan pemasaran secara elektronik dengan bantuan internet sehingga pembeli mengenal jenis-jenis dan kategori barang yang ditawarkan oleh perusahaan All-Age Merch.
2. Memudahkan konsumen dalam proses pembelian sehingga pembeli dapat melakukan transaksi kapanpun dan dimanapun berada sehingga proses transaksi tidak terbatas oleh tempat dan waktu.
3. Mengubah pengorganisasian berkas-berkas seperti laporan stok barang dan data transaksi menjadi data yang lebih terstruktur yang dimasukan kedalam database *website* tersebut.

## 1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian adalah hal-hal penting yang ingin dicapai dari dilakukannya sebuah penelitian. Penelitian yang dilakukan diharapkan bisa memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

### 1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi perusahaan, dengan adanya sistem penjualan barang secara online diharapkan dapat meningkatkan pelayanan bagi pembeli, meningkatkan sektor penjualan dan dapat membantu perusahaan dalam memasarkan penjualan lebih luas.
2. Bagi pembeli, membantu untuk mencari informasi jenis dan kategori barang dan memudahkan melakukan transaksi dan pemesanan.

### 1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembang Ilmu

   Kegunaan akademis bagi jurusan Sistem Informasi, sebagai sumbangsih pemikiran ilmiah dari ilmu yang telah didapat di jurusan tersebut. Sebagai kajian dalam membandingkan antara teori yang didapat di bangku kuliah dan di lapangan agar dapat menguntungkan berbagai pihak.
2. Bagi Penulis

   Kegunaan bagi penulis, dapat mengenal lebih jauh mengenai situasi dan kondisi suatu sistem informasi yang ada di lapangan langsung khususnya di All-Age Merch terlebih untuk sistem informasi penjualan dan pemesanan barang agar dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah didapat di bangku perkuliahan dengan konsep nyata di dunia kerja.

3. Bagi Peneliti Lain

   Sebagai salah satu bahan referensi bagi penulis maupun pembaca untuk pengembangan sistem informasi dan ilmu pengetahuan.

## 1.5. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan yang disesuaikan dengan kemampuan yang ada, kesesuaian kebutuhan yang dibutuhkan pada objek penelitian, waktu yang tersedia untuk melakukan penelitian dan alat penunjang penelitian. Maka untuk menghindari permasalahan agar tidak meluas, dan agar pembahasan lebih terarah permasalahan dibatasi pada:

1. Sistem informasi tentang pembelian ke supplier tidak dibahas dalam skripsi ini.
2. Perancangan website dibuat berdasarkan permintaan dan kebutuhan perusahaan All-Age Merch yaitu penjualan *merchandise*.
3. Aplikasi E-Commerce pada All-Age Merch ini berbasis Web.
4. Aplikasi ini hanya menyediakan fasilitas bertransaksi dengan metode transfer bank dan PayPal.
5. Proses pengiriman barang dilakukan apabila telah melakukan pembayaran terlebih dahulu yaitu dengan media transfer bank dan pembayaran online PayPal
6. Biaya pengiriman barang ditanggung oleh konsumen dan jasa pengiriman yang digunakan adalah JNE.
7. Tidak menerima retur penjualan.

## 1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di All-Age Merch yang beralamat di Jl. Sariasih No. 43 Sarijadi, Bandung, 40151, dengan waktu yang akan ditentukan..

**Tabel 1.1.** Jadwal Penelitian

| Nama Kegiatan | Tahun 2012 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Februari | | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | |
| | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. Identifikasi | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| a. Observasi | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| b. Wawancara | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. Membuat Prototype | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| a. Analisis Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| b. Perancangan Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| c. Pembuatan Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. Testing | | | | | | | | | | | | | | | | | | |