BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Dalam lingkup bisnis, penjualan dan pemasaran merupakan komponen yang sangat penting untuk kelangsungan hidup perusahaan, baik perorangan maupun kelompok. Sehingga banyak cara yang ditempuh oleh perusahaan untuk memperbaiki strategi penjualan dan pemasaran yang mereka miliki. Mulai dari cara tradisional sampai cara yang moderen.

Perusahaan pada umumnya masih melakukan transaksi dan promosi bisnis melalui sms, telepon, jejaring sosial atau tatap muka secara langsung. Terkadang metode seperti ini tidak begitu efektif. Terlebih pangsa pasar Flicker Jersey didominasi oleh pasar anak muda yang sangat menginginkan transaksi penjualan yang serba cepat mudah dan praktis, hingga kini konsumen Flicker Jersey tersebar di berbagai kota besar di pulau jawa dan sumatera. Dan kendala yang dihadapi adalah, pegawai dituntut senantiasa siap bekerja ekstra dan harus siap sedia berada di toko untuk memenuhi permintaan pemesanan dari konsumen terlebih pegawai harus membuat laporan penjualan dengan cara menulis tangan yang pasti memakan banyak waktu.

Melihat dari permasalahan di atas, Penjualan elektronik atau *e-commerce* (electronic commerce) merupakan satu konsep yang sangat bisa mengembangkan sayap perusahaan yang lebih besar lagi. Perkembangan *e-commerce* ini membawa banyak perubahan terhadap aktifitas bisnis yang selama ini dilakukan. Penggunaan *e-commerce* ini sebenarnya menguntungkan banyak pihak, baik konsumen, produsen maupun penjual. *E-commerce* menyediakan banyak

kemudahan dan kelebihan di bandingkan dengan konsep pemasaran konvensional. Selain bisa menjadi lebih cepat dan efisien, penjualan barang dan jasa yang disediakan biasanya lebih komplit. Selain itu, dalam *e-commerce* pembeli atau pengunjung sekalipun bisa mendapatkan banyak informasi penting dan akurat dalam memilih atau hanya melihat suatu produk atau jasa yang diinginkan. Diperlukan dalam pembangunan suatu teknologi informasi dan komunikasi yang berupa *e-commerce*, sehingga dapat memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh pihak perusahaan dan mengangkatnya sebagai skripsi dengan judul : "***E-COMMERCE* DI FLICKER JERSEY**"

1.2. Identifikasi dan rumusan masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas dan hasil penelitian yang telah dilakukan di FLICKER JERSEY, maka identifikasi masalah yang tersusun diantaranya :

1. dibutuhkan media alternatif untuk promosi barang dan jasa untuk merangkul lebih besar lagi profit perusahaan.
2. Penjual mengalami kesulitan dalam memasarkan produk yang akan dijual. Karena minimnya promosi yang dilakukan.
3. Kesulitan dalam pengolahan laporan transaksi dialami oleh perusahaan.

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

1. Bagaimana sistem sarana penjualan Flicker Jersey sebelum menggunakan media internet.
2. Bagaimana Implementasi *E-Commerce* untuk mengetahui stok persediaan barang di Flicker Jersey dengan sarana *database* yang tidak baik
3. Bagaimana sistem layanan pemesanan produk di Flicker Jersey untuk setiap konsumenya.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk membangun aplikasi e-commerce pada FLICKER JERSEY. Yang bisa lebih memudahkan perusahaan dalam mengakses data penjualan dan menjadikan pengarsipan data lebih efisien.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari pembangunan aplikasi e-commerce pada Perusahaan FLICKER JERSEY adalah :

1. Untuk mempermudah konsumen dalam mendapatkan informasi tentang macam-macam baju bola edisi terbaru di FLICKER JERSEY.

2. Untuk mengurangi penumpukan dokumen-dokumen pengarsipan di FLICKER JERSEY.
3. Untuk melakukan pengkajian *e-commerce* di FLICKER JERSEY dalam memberikan kemudahan layanan kepada konsumen.

1.3.4. KEGUNAAN PENELITIAN

Dari tujuan penelitian yang penulis paparkan, maka kegunaan yang akan diperoleh dalam penelitian yang dilakukan adalah :

1.4.3.4.1. Kegunaan Praktis

1.4.1.1. Bagi Perusahaan

Memudahkan perusahaan dalam mengolah data dan informasi perusahaan. Memudahkan perusahaan dalam mendeskripsikan diri dan produk jasa yang dijual serta dapat mamperluas cakupan pangsa pasar.

1.4.1.2. Bagi Umum

Dari penelitian ini diharapkan konsumen semakin mudah dalam mengakses barang yang diinginkan dan konsumen menjadi lebih aman dalam bertransaksi karena informasi tentang perusahaan lebih jelas.

1.4.3.4.2. Kegunaan Akademis

1.4.2.1. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi awal lahirnya buah pikir yang bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

1.4.2.2. Bagi Pembaca

semoga apa yang penulis curahkan di penelitian ini menjadikan manfaat bagi yang membaca.

1.5. BATASAN MASALAH

Agar penelitian dalam skripsi ini menjadi lebih mudah dan terarah dalam pembahasan, maka perlu adanya pembahasan masalah, diantaranya :

1. Dalam skripsi ini penulis hanya menampilkan sistem yang membahas tentang pemesanan, penjualan dan persedian barang.
2. Sistem ini tidak membahas mengenai laporan keuangan secara detail maupun laba / rugi perusahaan.
3. Dalam *E-Commerce* ini tidak dibahas tentang retur penjualan atau pengembalian barang yang telah dikirim.
4. Proses penjualan dilakukan secara *offline* transfer antar bank via Bank BCA dan Bank Mandiri saja.
5. Proses pengiriman menggunakan JNE.
6. Alamat pelanggan yang terlampir di registrasi adalah patokan alamat tujuan barang.
7. Pemesanan barang secara online hanya dapat dilakukan oleh pelanggan yang telah mendapatkan hak akses dan transaki pembayaran yang dilakukan secara transfer melalui Bank.

1.6. LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN

1.6.1.1. Lokasi Penelitian

Penulis mengadakan objek penelitian di FLICKER JERSEY beralamat di Jln. Tubagus Ismail Dalam (Kubangsari II) No.20 Bandung.

1.6.1.2. Waktu Penelitian

Tabel 1.2 *Jadwal Penelitian*

NO	KEGIATAN	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	Mengidentifikasi kebutuhan Pemakai																				
	A Pengumpulan data																				
	N Membangun Prototype																				
	Pengambilan Dokumen yang dibutuhkan																				
2	Evaluasi Prototype																				
	Coding																				
	Penerapan Prototype																				
3	Testing																				
	Dokumentasi																				