BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kondisi lingkungan global saat ini kerap mengalami perubahan dikarenakanpengaruh perkembangan teknologi yang sangat cepat. Persaingan yang semakin kompetitif dalam dunia bisnis terutama bagi pelaku bisnis yang dikelola oleh masyarakat baik peorangan ataupun kelompok, menuntut pihak pelaku bisnis untuk mengembangkan atau membangun sistem informasi dalam membantu aktifitas bisnis untuk mencapai tujuan perusahaan dan sebagai layanan bagi pelanggan.

Pengelolaan terhadap data dan informasi yang baik akan memberikan akses yang luas terhadap jaringan data yang terhubung secara global. Perusahaan sebagai salah satu organisasi tentunya juga memerlukan suatu sistem informasi bagi para pemiliknya yang menunjang mereka dalam memantau kegiatan operasional bisnis sehari-hari dan juga untuk membantu dalam proses pengambilan keputusan bagi kesinambungan dan keberhasilan proses bisnis.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih, memberikan kemudahan dalam berbagai bidang terutama dibidang penjualan atau pemesanan barang. Dengan seiringnya waktu banyak berbagai bidang yang mulai beralih ke komputerisasi terutama dalam pengolahan data, penyimpanan data serta pengaturan sistem yang biasa dilakukan secara manual.

Semakin berkembangnya Teknologi Informasi (IT), kini internet bukan lagi suatu yang baru dan mahal. Kini internet sudah menjadi kebutuhan penting sama hak-nya dengan telephon, internet memang telah diuji sebagai fasilias yang cukup efektif melalui internet berbagai macam informasi terhangat atau aktual dari berbagai macam bidang dapat diperoleh secara cepat, tak terkecuali hal yang bersifat profil seperti iklan atau profil perusahaan, sekolah, organisasi, bahkan penjualan bersifat online pun bisa dilakukan di jaringan internet ini, bahkan penjualan bersifat online pun bisa dilakukan di jaringan internet ini, Dengan kata lain, internet menjadi bagian yang penting sebagai wadah atau sarana promosi.

Internet memiliki beberapa sumber daya diantaranya adalah *World Wide Web* (WWW) atau biasa disebut *Web* yang berkembang pesat. Saat ini, informasi web didistribusikan melalui pendekatan *hyperlink*, yang memungkinkan suatu teks, gambar, ataupun objek yang lain menjadi acuan untuk membuka halaman web yang lain. Halaman-halaman yang diakses pun dapat tersebar diberbagai jaringan komputer dan mesin, dan bahkan di berbagai negara. Dengan semakin berkembangnya teknologi, *Web* berkembang menjadi alat bantu yang tidak hanya mampu menyediakan informasi, tetapi juga mampu untuk mengolah informasi. Proses pengolahan informasi yang menggunakan teknologi web menyebabkan web menjadi media informasi yang dinamis.

Perdagangan dengan teknologi internet *atau E-Commerce (Electronic Commerce)* memberikan peluang pasar yang sangat besar. Hal ini sangatlah sayang jika dilewatkan, terutama bagi perusahaan atau badan usaha yang memiliki

keinginan untuk memasarkan (menjual) produknya secara global, tidak hanya dalam satu wilayah tertentu.

Huskie's Foot wear merupakan sebuah toko yang berbisnis dalam penjualan sepatu kulit. Kurang efektifnya media promosi yang digunakan menyebabkan konsumen kesulitan untuk mengetahui keberadaan Huskie's Foot wear itu sendiri sehingga penjualan produk yang terjadi sulit untuk mengalami peningkatan. Sistem yang digunakan pada Huskie's Footwear dalam melakukan setiap pemesanan barang yang masih dilakukan secara manual yaitu dengan pelanggan datang langsung ke tempat penjualan sehingga pelanggan masih mengalami kesulitan dan transaksi berjalan lambat. Pertukaran informasi dengan pelanggan untuk informsi terbaru kurang efektif karena memerlukan waktu yang lama, terutama pelanggan yang berada di luar kota. Belum adanya laporan-laporan seperti laporan stok barang, laporan barang yang dipesan dan laporan barang yang terjual.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis merasa tertarik untuk merancang suatu aplikasi *Web* yang digunakan pada jaringan Internet untuk melakukan suatu bisnis secara *online* sehingga dapat menarik konsumen lebih banyak dan mempercepat proses pemasaran**.** Judul yang akan diambil penulis ialah **"*PERANCANGAN SISTEM E-COMMERCE BERBASIS WEB PADA HUSKIE'S FOOTWEAR*".**

1.2 Identifikasi Masalah 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. Sistem yang digunakan pada Huskie's Footwear dalam melakukan setiap penjualan barang yang masih dilakukan secara manual yaitu dengan pelanggan datang langsung ke tempat penjualan sehingga pelanggan masih mengalami kesulitan dan transaksi berjalan lambat.
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 identifikasi masalah maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan di Huskie's Footwear.
2. Bagaimana perancangan dan pembangunan sistem *E-Commerce* pada Huskie's Footwear berbasis *Web*.
3. Bagaimana implementasi sistem *E-Commerce* pada Huskie's Footwear berbasis *Web*.
4. Bagaimana pengujian sistem *E-Commerce* pada Huskie's Footwear berbasis *Web*.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berikut ini maksud dan tujuan dari penelitian ini.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sistem *E-Commerce* berbasis *Web* pada Huskie's Footwear, guna memberikan jalan keluar dan kemudahan untuk Huskie's Footwear dalam melakukan promosi dan penjualan secara *online* sehingga Huskie's Footwear dapat memberikan pelayanan yang terbaik kepada pelanggan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Berikut ini tujuan penelitian dalam membangun sistem *E-Commerce* berbasis *Web* di Huskie's Footwear**:**

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada Huskie's Footwear dalam melakukan transaksi penjualan barang.
2. Untuk merancang dan membangun sistem E-Commerce pada Huskie's Footwear berbasis *Web*.
3. Untuk mengetahui implementasi sistem *E-Commerce* pada Huskie's Footwear berbasis *Web*.
4. Untuk menguji Sistem E-Commerce pada Huskie's Footwear berbasis *Web*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Berikut ini kegunaan praktis dan kegunaan akademis dalam pembangunan sistem *E-Commerce* berbasis *Web* pada Huskie's Footwear:

1.4.1 Kegunaan Praktis

Dengan menggunakan sistem *E-Commerce* berbasis *Web* ini diharapkan bisa dimanfaatkan secara maksimal oleh pengguna untuk dapat mendukung kegiatan promosi yang lebih luas dari pada sebelumnya dan untuk memudahkan konsumen untuk melakukan penjualan melalui internet sehingga dapat meningkatkan produktifitas dan efektifitas kerja di Huskie's Footwear.

1.4.2 Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi perbandingan antara ilmu manajemen (teori) dengan keadaaan yang terjadi langsung di lapangan (praktek).

Sehinga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan Ilmu Sistem Informatika yang sudah ada untuk ditahapkan pada dunia nyata dan dapat menguntungkan berbagai pihak.

b. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

c. Kegunaan bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada di dalam perusahaan, khususnya di Huskie's Footwear.

d. Kegunaan bagi Universitas

Bagi universitas, khususnya Jurusan Sistem Informasi UNIKOM, penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan tentang sistem *E-Commerce* berbasis *Web*.

1.5 Batasan Masalah

Dalam Huskie's Footwear terdapat berbagai masalah yang mungkin dihadapi, akan tetapi pada kesempatan ini penulis membatasi ruang lingkup perancangan sistem*E-Commerce* berbasis *Web*, agar terarah pada pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Sistem *E-Commerce* berbasis *Web* ini tidak mencakup pembuatan laporan keuangan dan laporan pembelian Huskie's Footwear.
2. Huskie's Footwear bekerja sama dengan pihak ekspedisi bernama JNE, untuk proses pengiriman dengan JNE dilakukan oleh Huskie's Footwear 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. Implementasi hanya berupa cara mengoperasikan Sistem *E-Commerce* berbasis *Web*.
6. Untuk proses pembayaran dilakukan langsung melalui rekening bank, tidak secara online serta tidak melayani transaksi layanan kredit.
7. Ketersediaan produk yang dijual berdasarkan ukuran, diluar produk yang di posting produk tidak tersedia.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data sebagai syarat penulisan skripsi, penulis memilih tempat servis dan penjualan Sepatu " Huskie's Footwear" Bandung di Jl. Sirnagalih No. 44 / 181, Bandung HP.089657333308

Penelitian ini dilaksanakan di Huskie's Footwear mulai bulan Maret sampai dengan bulan Juni 2013.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan																
2	Analisis Kebutuhan Sistem																
3	Perancangan Sistem																
4	Pembuatan Perangkat Lunak																
5	Pengujian Perangkat Lunak																