BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada jaman yang modern ini penggunaan dan pemanfaatan internet sebagai sarana informasi dan komunikasi secara global dapat digunakan sebagai media bisnis. Mulai dari pengusaha kecil sampai pengusaha besar banyak yang sudah memanfaatkan kemajuan teknologi internet untuk meningkatkan bisnis mereka. Salah satu kegunaan internet dalam dunia bisnis yaitu untuk mempromosikan produk atau iklan melalui internet.

Selain digunakan sebagai media promosi, internet juga digunakan sebagai proses jual dan beli produk, jasa dan informasi secara online yang disebut dengan *e-commerce*. Perkembangan *e-commerce* banyak membawa perubahan terhadap sektor aktivitas bisnis yang selama ini dijalankan di dunia nyata. Perubahan tersebut ditandai dengan adanya sejumlah upaya dari sektor aktivitas bisnis yang semula berbasis di dunia nyata (*real*), kemudian mengembangkan ke dunia maya (*virtual*).

Selama ini bisnis industri pakaian semakin berkembang terutama di Negara kita, terbukti dari semakin banyaknya outlet dan distro yang menjual berbagai jenis pakaian. Maka dari itu dengan dibuatnya website *e-commerce* sebagai media untuk mempermudah pelanggan mencari informasi tentang pakaian yang diinginkan, baik mengenai harga, gambar dan ukuran. Sehingga Perusahan

pakaian pun mempunyai strategi pemasaran yang berbeda yang dapat memperluas jangkauan pemasarannya dan dapat mendatangkan banyak pelanggan baru.

Crossover Merch merupakan salah satu industri yang bergerak dibidang penjualan pakaian yang akan menggunakan teknologi dalam hal strategi pemasaran dan penjualanya. Untuk itu dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis web berupa website *e-commerce* yang mampu memberikan informasi mengenai produk mereka kepada pelanggan dengan cepat melalui internet. Dengan adanya website *e-commerce* pelanggan bisa melakukan pembelian dan pemesanan secara online tanpa harus mendatangi tempat industri pakaian itu berada. Selain melakukan pembelian dan pemesanan secara *online*, fasilitas yang dapat dimiliki sebuah website *e-commerce* adalah adanya transaksi pembayaran dengan cara online maupun off-line melalui transfer antar rekening bank.

Sistem penjualan yang dipakai di Crossover Merch masih memakai sistem konvensional yaitu konsumen yang harus datang langsung ke toko Crossover Merch untuk memilih dan membeli produk yang diinginkan. Setelah konsumen mendapatkan produk yang diinginkannya, maka konsumen melakukan transaksi pembayaran ke kasir dan mengambil produk yang telah dibelinya, setelah selesai melakukan transaksi pembayaran. Dalam system pengelolaan data barang dan pembuatan laporan keuangan pada Crossover Merch ini juga masih sering terdapat kesalahan karena sistem yang digunakan masih secara manual. Dalam sistem promosi dan pemasaran Crossover Merch juga masih menggunakan cara manual seperti penyebaran brosur, sarana penyebaran informasi tersebut sangat banyak kekurangannya seperti dalam keefektifan, efisiensi informasi, juga

jangkauan informasinya. Sebagai contoh banyak konsumen diluar kota yang kesulitan memesan barang-barang yang disediakan Crossover Merch dikarenakan keterbatasan komunikasi dan informasi stok, juga model desain baru yang dipasarkan. Sehingga dibutuhkan sebuah media online yang nantinya dapat lebih memperkenalkan Crossover Merch dan juga dapat memberikan keefektifan waktu kepada konsumen dalam melakukan pemesanan dan pembayaran barang. Sasaran dari pemasaran barang Crossover Merch ini adalah kalangan anak-anak muda berumur 17-25 tahun. Munculnya *Electronic Commerce* (*E-commerce*) dalam lingkungan bisnis yang berbasis web sangat membantu dalam penyelesaian masalah dan pencapain target penjualan di Crossover Merch, sehingga kedepannya dapat membantu toko ini menjadi toko yang besar dan dapat menguasai pasar penjualan barang-barang distro dikalangan anak muda sekarang ini.

Berdasarkan realita tersebut maka topik yang diambil untuk skripsi ini adalah "**PEMBANGUNAN APLIKASI *E-COMMERCE* DI CROSSOVER MERCH BANDUNG**".

Tabel 1.1 Hasil Data Transaksi Penjualan di Crossover Merch 2011 -2013

NO	NAMA BARANG	PENJUALAN												TOTAL
		2011	2012	2013										
				Januari	Febuari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	
1	T-shirt	1400	1450	150	190	100	120	124	100	180	240	120	110	4284
2	Jaket	200	156	32	20	20	18	23	19	30	40	22	18	598
3	Topi	40	162	24	12	18	12	10	13	24	32	20	20	387
4	Tas	35	30	13	7	6	10	5	10	6	18	10	6	156

Sumber : Crossover Merch

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat di identifikasikan permasalahan yang muncul pada Crossover Merch adalah sebagai berikut:

1. Transaksi hanya bisa dilakukan di toko yang mengharuskan konsumen datang mengunjungi toko.
2. Masih sering terjadi kesalahan dalam pengelolaan data penjualan barang.
3. Belum efektifnya media promosi dan pemasaran terhadap produk yang di jual karena kurangnya media promosi.
4. Masih belum tercapainya target penjualan di Crossover Merch.

1.2.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan di Crossover Merch.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan berbasis web pada Crossover Merch.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan berbasis web pada Crossover Merch.
4. Bagaimana implementasi sitem informasi penjualan berbasis web di Crossover Merch.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diteliti, maka maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk membuat website *e-commerce* penjualan pakaian online. Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tugas akhir ini adalah:

a. Memudahkan pihak perusahaan dalam mengelola data transaksi penjualan.
b. Membuat website *e-commerce* dengan tampilan desain yang menarik.
c. Memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melakukan pemesanan secara *online* serta mendapatkan informasi tentang produk Crossover Merch.
d. Membuat website *e-commerce* dengan halaman administrator yang lengkap dan memudahkan administrator dalam mengelola konten website.

1.4. Kegunaan Penelitian

Dari penulisan penelitian ini penulis mengharapkan dapat memberikan beberapa manfaat antara lain sebagai berikut:

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi perusahaan

   Hasil pembuatan web ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dari penjualan yang ada di Crossover Merch. Dan menjadi sarana promosi bagi Crossover Merch.

2. Bagi pelanggan

   Hasil pembuatan web ini diharapkan mempermudah pelanggan untuk melakukan pemasan dan mendapatkan informasi tentang barang yang ada Crossover Merch dengan cepat dan tanpa perlu datang ke toko.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Peneliti Lain

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi atau sumbangan pemkiran bagi penulis lain yang akan menyusun Tugas Akhir atau Skripsi

2. Bagi Penulis

   Diharapkan dapat menambah wawasan luas dan melatih kemampuan penulis dalam membangun sebuah sistem informasi berbasis web serta melatih daya pikir dari penysusn.

1.5. Batasan Masalah

Agar dalam pembuatan website berbasis *e-commerce* ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka permasalahan yang ada dibatasi sebagai berikut:

a. Pemesanan dilakukan hanya sekitar Indonesia saja. Hanya membahas tentang proses pemesanan dan pembayarannya juga.
b. Barang dikirim melalui perusahaan jasa pengiriman pihak ke-3.
c. Pembayaran transaksi dilakukan secara *offline*, dimana pembeli melakukan transfer uang secara manual pada rekening yang ditetapkan.
d. Ongkos kirim disesuaikan dengan jarak, lokasi, dan berat barang yang dipesan.

e. Sistem *e-commerce* ini mengirimkan informasi pemesanan melalui *e-mail*.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi penelitian

Pelaksanakan penelitian dilakukan pada Crossover Merch yang berlokasi di jalan Rancabali no 20, Gunung batu Cimahi, 40514 Jawa Barat Telp: (022) 91946387.

b. Waktu Penelitian

Table 1.2 Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	WAKTU PELAKSANAAN															
		SEPTEMBER 2013				OKTOBER 2013				NOVEMBER 2013				DESEMBER 2013			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																
2	Analisis																
3	Perancangan																
4	Pembuatan Program																
5	Pengujian Sistem																
6	Perawatan / Maintenance																

7	Evaluasi															