BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Meningkatnya penerimaan internet oleh masyarakat yang ditandai dengan melonjaknya pelanggan, baik pebisnis maupun konsumen yang mendorong munculnya 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 murah. Saat ini muncul beberapa sistem pembayaran secara online melalui internet untuk melayani kebutuhan bisnis *online*.

Dalam era informasi ini, media elektronik menjadi salah satu media andalan untuk melakukan komunikasi dan bisnis. *E-commerce* merupakan *extention* (bagian) dari *commerce* dengan mengeksploitasi media eletronik. *E-commerce* pertamakali diperkenalkan pada tahun 1994, pertama kali dipakai untuk tujuan promosi dan periklanan disuatu halaman website. *E-commerce* merupakan pengembangan dari *commerce* dengan mengeksploitasi media elekteronik. Meskipun penggunaan media eletronik masih belum banyak di mengerti, akan tetapi desakan bisnis menyebabkan para pelaku bisnis mau tidak mau harus menggunakan media elektronik ini. Sebagai contoh, usaha bisnis harus memiliki website.

Kepemilikan website ini mementukan kredibilitas dari perusahaan, hampir sama dengan kepemilikan telepon bagi usaha bisnis. Meledaknya penggunaan intenet dan teknologi *word wide web* menyebabkan munculnya teknologi *e-commerce* yang berbasis *web*. Namun Distro All Age Merch sendiri belum mempunyai website berbasis *e-commerce*.

Distro All Age Merch yang berdiri pada tahun 1 Oktober 2010 dikota Bandung ini ingin konsumen atau masyarakat lebih mengenal dan mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh perusahaan, akan tetapi dalam hal pemasaran produk-produknya masih memiliki beberapa kendala, diantaranya konsumen tidak dapat mengenal dimana lokasi distro ini terlebih lagi produk produk dari distro ini sendiri, dan konsumen harus menunggu bila ingin mengetahui detail informasi barang atau produk dari Distro All Age Merch.

Upaya untuk mempermudah konsumen dengan produk-produk yang ditawarkan dan membantu menyelesaikan kendala dalam memperluas pengenalan produk, agar konsumen lebih mengenal produk yang ditawarkan perusahaan ini, maka solusi yang baik untuk perusahaan ini adalah dengan membangun system yang dapat menangani permasalahan yang ada yaitu dengan membangun system perdagangan secara *online* atau yang lebih dikenal dengan *E-commerce* dengan perangkat keras sebagai penunjang system ini seperti computer dan fasilitas internet sebagai penunjang yang penting, maka memungkinkan untuk dibangunnya suatu applikasi seperti perdagangan online atau *E-commerce* yang dipandang dapat lebih memajukan kegiatan bisnis dan perdagangan serta dapat dijadikan sebagai alat pemasaran dan media promosi.

Saat ini pelaku bisnis pada umumnya masih melakukan transaksi bisnis secara manual melalui tatap muka secara langsung atau pun melalui telepon. Sayangnya kadang-kadang metode seperti ini tidak begitu efektif. Kemudian dari sisi pegawai, mereka dituntut senantiasa berada di tempat untuk memenuhi permintaan dari pihak *customer*. Sedangkan di sisi lain, yaitu tuntutan kerja mengharuskan mereka untuk aktif dalam memperluas jaringan pemasaran produknya kepada *customer*. Proses transaksi pada Distro All Age Merch dilakukan dengan cara tunai, namun terdapat kendala pada saat transaksi pembayaran. Ada beberapa *customers* menginginkan transaksi pembayarannya melalui media lain seperti Paypal, hal ini karena Paypal telah dipercaya masyarakat dunia sebagai alat untuk bertransaksi secara *online* dengan aman. Keamanan pada saat transaksi sangat diperlukan dalam *E-commerce*. Melihat potensi perkembangan usahanya, maka Distro All Age Merch merasa perlu untuk melakukan perubahan terhadap system yang selama ini telah berjalan. Distro All Age Merch membutuhkan suatu sarana pemasaran dan Penjualan yang cepat dan aman, serta mampu mengelola data produk dan layanannya dengan baik.

Dari permasalahan yang diuraikan, maka penulis bermaksud memberikan solusi dengan dibangunnya suatu sistem informasi penjualan berbasis *E-commerce*, diharapkannya dengan dibangunnya oleh *E-commerce* ini dapat membantu perusahaan ini untuk lebih berkembang dalam penjualan, oleh karena itu, penulis tertarik untuk membangun suatu teknologi informasi dan komunikasi yang berupa *E-commerce,* sehingga dapat memberikan solusi dari permasalahan

yang dihadapi oleh pihak perusahaan seperti yang telah disebutkan. Maka penulis mengajukan untuk dijadikan sebagai Skripsi dengan judul yaitu **"RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE DI DISTRO ALL AGE MERCH".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitian bisa dikatakan paling penting diantara proses penelitian lainya karena akan menentukan kualitas dari penelitian itu sendiri. Sedangkan rumusan masalah adalah ungkapan yang dapat menegaskan apa yang menjadi ini permasalahan dari penelitian yang dilakukan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Setelah melakukan observasi di Distro All Age Merch maka ditemukan masalah-masalah sebagai berikut :

1. Konsumen masih kesulitan untuk mendapatkan informasi tentang produk yang ditawarkan oleh Distro All Age Merch.
2. Perusahaan tidak mempunyai sarana untuk mempromosikan dan mengenalkan produk-produk kepada konsumen.
3. Pada proses transaksi kebanyakan costumers menginginkan melalui media lain seperti transfer bank atau paypal.

1.2.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana sistem penjualan dan pemasaran produk yang sekarang berjalan di Distro All Age Merch.
2. Bagaimana merancang system informasi penjualan berbasis E-commerce di Distro All Age Merch sebagai media untuk mempromosikan dan mengenalkan produk-produknya kepada konsumen.
3. Bagaimana pengujian program Sistem Informasi penjualan berbasis E-commerce secara online di Distro All Age Merch.
4. Bagaimana implementasi program Sistem Informasi penjualan berbasis E-commerce secara online di Distro All Age Merch.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Kegunaan dari penentu maksud dan tujuan penelitian dalam sebuah penelitian adalah untuk menentukan arah dari penelitian yang dilakukan agar proses penelitian menjadi lebih mudah dan terfokus.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menganalisa dan membangun suatu sistem informasi penjualan dan pemesanan barang berbasis web sebagai sarana pemasaran dan penjualan pada Distro All Age Merch sehingga diharapkan dapat

meningkatkan penjualan dan pemesanaan ke arah yang lebih baik denganpemanfaatan sumber daya yang efektif.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Sistem Informasi Penjualan dan pemasaran produk pada Distro All Age Merch yang sedang berjalan
2. Untuk merancang Sistem Informasi Penjualan berbasis *e-commerce* pada Distro All Age Merch sehingga mempermudah mempromosikan dan mengenalkan produk kepada konsumen.
3. Untuk melakukan pengujian Sistem Informasi Penjualan pada Distro All Age Merch.
4. Untuk melakukan implementasi Sistem Informasi Penjualan pada Distro All Age Merch

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 pihak-pihak yang berkepentingan.

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang terkait dengan peningkatan system informasi penjualan dan pemesanan barang yang berbasis E-commerce yang terjadi pada Distro All Age Merch di Kota Bandung.

2. Bagi Pegawai

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan serta memotivasi semangat para pegawai untuk dapat lebih meningkatkan kualitas kerja dan pelayanan terhadap konsumen.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembang Ilmu

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

a. Bagi Penulis

Kegunaan bagi penulis, dapat mengenal lebih jauh mengenai situasi dan kondisi suatu sistem informasi yang ada di Distro All Age Merch khususnya sistem informasi penjualan dan pemesanan barang agar dapat mengekspresikan ilmu pengetahuan yang telah didapat di bangku perkuliahan dengan konsep nyata di dunia industri yang akan ditekuni.

b. Bagi Penelitian Lain

Kegunaan bagi penenelitian lain, dapat mendalami konsep penelitian yang sama, baik sebagai referensi maupun sebagai bahan pembandinguntuk penelitian selanjutnya

1.5 Batasan Masalah

Setelah melihat paparan diatas, maka batasan masalah dalam Skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini hanya menampilkan rancangan system yang membahas tentang pemesanan, penjualan dan persediaan barang.
2. Sistem ini tidak membahas tentang retur penjualan atau pengembalian barang yang telah dikirim.
3. Proses penjualan dilakukan dengan offline transfer antar bank via Bank BCA atau Bank Mandiri.
4. Untuk saat ini pengiriman hanya menerima pulau Jawa & Bali.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Berdasarkan lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan penulis dapat dijelaskan sebagai berikut :

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Distro All Age Merch yang beralamat di Jl. Sarijadi Blok 02 No 43 Bandung.

1.6.2 Waktu Penelitian

Adapun jadwal yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

Table 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

Kegiatan Proposal	Tahun 2013 – 2014																			
	September				Oktober				November				Desember				Januari			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Penyusunan proposal																				
Survei objek penelitian																				
Pengumpulan Data																				
a. Observasi																				
b. Wawancara																				
Analisis dan perancangan																				
a. Analisis prosedur																				
b. Analisis dokumen																				
c. Perancangan data base																				
d. perancangan interface																				
Pengkodean																				
Uji coba program																				