BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Dalam era memasuki dunia globalisasi, manusia mengenal teknologi yang semakin maju untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan. Kemajuan di bidang transportasi, komunikasi, kesehatan, pendidikan, dan bidang lainnya merupakan contoh-contoh bahwa manusia semakin memerlukan teknologi dalam kehidupan ini. Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang disebut dengan internet. Dengan *internet* semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada di berbagai belahan dunia. Melalui *internet*, setiap orang dapat memperoleh dan menyampaikan berbagai informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja. Kini dengan hadirnya internet, manusia dapat melakukan bisnis lebih mudah.

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, ukuran dan juga jangkauan pemasarannya tidak mencakup kota bandung saja. Sehingga Perusahan pakaian pun mempunyai strategi pemasaran yang berbeda yang dapat memperluas jangkauan pemasarannya seindonesia dan dapat mendatangkan banyak pelanggan baru di kota-kota lain di indonesia.

OneVision Merch adalah salah satu industry yang bergerak di bidang penjualan pakaian yang akan menggunakan teknologi dalam hal strategi pemasaran dan penjualannya. Dalam kegiatan pemesanannya produk OneVision Merch hanya dapat di beli langsung ke toko, sehingga pembeli yang memiliki lokasi cukup jauh dari toko akan kesulitan mencari alamat toko sehingga menyebabkan penjualan produk tersebut lama untuk mengalami peningkatan.

Seringkali pembeli kebingungan dalam memilih produk yang akan dibelinya, karena kurangnya informasi penyampaian dari pegawai toko kepada pembeli, sehingga pembeli tidak mengetahui kualitas dan harga dari setiap produk tersebut.

Tabel 1.1
Hasil data transaksi penjualan di OneVision Merch 2012- Oktober 2013

No	Nama Barang	PENJUALAN											Total
		Tahun 2012	Tahun 2013										
			jan	feb	mar	apr	mei	jun	jul	agt	sept	okt	
1	T-shirt	1052	67	90	100	105	107	100	97	223	113	110	1112

2	Hoodie	456	32	20	20	18	23	19	30	40	22	18	518
3	Patch	162	14	12	18	12	10	13	14	32	20	10	127
4	Hat	130	13	7	6	10	5	10	6	18	10	6	156
Total di thn 2012		**1800 pakaian**								**Total di thn 2013**			**1913 pakaian**

Sumber : OneVision Merch

Tabel 1.1 merupakan hasil data transaksi yang menggambarkan jumlah penjualan produk OneVision Merch per akhir tahun. Terlihat lama untuk mengalami peningkatan penjualan produk yang terjual di OneVision Merch. Jumlah pakaian yang terjual di tahun 2012 berkisaran 1800 pakaian pertahun Sedangkan pada tahun 2013, jumlah pakaian yang terjual yakni 1913 pakaian. Dari total penjualan tersebut OneVision Merch hanya mendapatkan kenaikan jumlah penjualan yang tidak terlalu jauh dari tahun sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan suatu sistem infomasi yang dapat digunakan untuk mempermudah pembeli dalam melakukan proses Pemesanan produk agar bisa lebih efektif dan efisien selain itu untuk menciptakan penjualan produk yang pesat dan terus meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mempunyai gagasan untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam penelitian yang berjudul **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS *WEB* PADA ONEVISION MERCH BANDUNG”.**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut penulis dapat mengidentifikasi masalah dan menentukan rumusan masalah yang ada. Berikut adalah identifikasi masalah dan rumusan masalah yang dibuat oleh penulis.

1.2.1 Identifikasi Masalah :

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

1. Sulitnya konsumen untuk mengetahui produk yang dijual oleh OneVision Merch sehingga harus mendatangi langsung toko OneVision Merch.
2. Belum efektifnya media promosi terhadap produk yang di jual oleh OneVision Merch sehingga sulit menyebarkan dan memperluas jangkauan pemasaran ke kota-kota besar lainnya di indonesia.
3. Kemungkinan besar masih sering terjadi kesalahan dalam pengelolaan data penjualan barang akibat terlalu banyaknya data, sehingga menyebabkan keterlambatan dan ketidaksesuaian dalam menyajikan data barang.
4. Masih sering terjadinya selisih persediaan barang akibat transaksi dilakukan secara manual.

1.2.2 Rumusan Masalah :

Ruang lingkup rumusan masalah pada sistem informasi penjualan di OneVision Merch Bandung adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan di OneVision Merch.

2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan berbasis *web* pada OneVision Merch.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan berbasis *web* pada OneVision Merch.
4. Bagaimana implementasi sitem informasi penjualan berbasis *web* di OneVision 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:

1. Memudahkan pihak perusahaan dalam mengelola data transaksi penjualan.
2. Membuat *website e-commerce* dengan tampilan desain yang menarik.
3. Memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melakukan pemesanan secara *online* serta mendapatkan informasi tentang produk OneVision Merch.
4. Membuat *website e-commerce* dengan halaman administrator yang lumayan 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 OneVision Merch. Dan menjadi sarana promosi bagi OneVision Merch.

2. Bagi pelanggan

   Hasil pembuatan *web* ini diharapkan mempermudah pelanggan untuk melakukan pemasan dan mendapatkan informasi tentang barang yang ada OneVision 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 penyusun.

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 :

1. Sistem yang akan dibangun berupa *website e-commerce* untuk OneVision Merch yang menyediakan informasi produk yang dijual seperti kaos, topi, jaket, patch.
2. Sistem informasi *website* yang di bangun hanya menyediakan pembayaran dengan cara transfer via rekening.
3. Media komunikasi antara pengelola dan pelanggan bisa menggunakan *e-mail*, telepon, *Short Message Service* (SMS), dan *BlackBerry Messenger (BBM)*.
4. Sistem informasi *website* yang di bangun tidak membahas mengenai *supplier* maupun pembelian.
5. Sistem informasi *website* yang dibangun hanya sebagai media promosi saja sekaligus media penjualan *online* keseluruh kota-kota besar di indonesia.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini penulis lakukan di OneVision Merch yang berlokasi di Jl. Terusan Cibiuk Rt 01/05 (belakang Komp.Cibaduyut Indah) Moh Toha Bandung. Waktu penelitian yang dilakukan penulis adalah kurang lebih dari bulan september 2013 sampai dengan bulan desember 2013.

Tabel 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	Mendengarkan kebutuhan User : a. Wawancara b. Observasi c. Pengambilan																

	dokumen															
2	Membangun Sistem : a. Desain Aplikasi b. Pengcodingan															
3	Pengujian Sistem : a. Pengujian Proses Pemesanan b. Pengujian Proses Konfirmasi															
4	Perawatan / Maintenance															