BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah menjadi peranan penting dalam kehiupan manusia. Dengan teknologi informasi setiap mansia mampu meningkatkan kinerja serta memungkinkan setiap kegiatan dapat diselesaikan secara cepat, tepat, akurat, dan menigkatkan produktifitas kerja. Pada saat ini penerapan tekologi informasi telah banyak diterapkan dalam berbagai bidang bisnis dalam suatu perusahaan.

Teknologi informasi telah banyak mengubah proses bisnis pada suatu perusahaan. Salah satunya pada perusahaan yang bergerak dibidang perdagangan. Dalam bisnis perdagangan diperlukan suatu strategi penjualan agar barang yang ditawarkan dapat diketahui dan diminati oleh kosumen, serta mampu mencapai sasaran yang ditentukan. Pada saat ini strategi penjualan yang sangat populer adalah dengan menggunakan sistem informasi penjualan online atau disebut sebagai sistem informasi *electronic commerce.*

Electronic Commerce (*E-Commerce*) di definisikan sebagai proses pembelian dan penjualan barang, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan computer. *E-Commerce* dapat memberikan informasi untuk meningkatkan efektifitas dan memberikan pelayanan komunikasi yang lebih baik dari segi internal maupun eksternal. *E-Commerce* bukan hanya berintraksi sebagai transaksi penjualan kepada konsumen saja,

melainkan sebagai media untuk memperkenalkan barang yang ada kepada para konsumen dan pengoperasian perusahaan dalam memanajemen suatu informasi mengenai aktifitas-aktifitas yang ada dalam perusahaan tersebut, dan dari sisi konsumen, *e-commerce* dapat menjadi sebuah media yang digunakan untuk mencari dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan serta sebagai media dalam melakukan suatu transaksi pemesanan barang yang ditawarkan oleh suatu perusahaan.

Nugraha *Sport* merupakan perusahaan menengah yang bergerak di bidang penjualan. Barang yang ditawarkan Nugraha *Sport* adalah berbagai perlengkapan olagraga dan alat-alat musik seperti bola basket, bola poli, gitar akustik, dan barang lainnya. Barang yang ditawarkan merupakan barang baru dan mempunyai kualitas yang terjamin. Namun disamping itu, Nugraha *sport* belum memiliki sistem penjualan online sehingga proses penjualan yang ada hanya menggunakan sistem manual, dalam arti konsumen harus datang langsung ke tempat penjualan untuk memperoleh informasi dan membeli barang yang akan dibeli oleh konsumen. Sistem informasi penjualan manual bukan berarti tidak baik, namun penulis berpendapat bahwa sistem penjualan manual akan menimbulkan beberapa permasalahan, diantaranya konsumen harus datang langsung ke tempat penjualan untuk mencari dan membeli barang yang mereka inginkan. Sehingga akan menyulitkan beberapa dari konsumen yang memliki kesibukan dan lokasi yang terlalu jauh dari tempat penjualan. Para pegawai sulit dalam mengecek persediaan atau stok barang yang tersedia serta pembuatan laporan yang masih menggunakan

arsip yang ditulis secara manual, sehingga akan memungkinkan dokumen rusak atau hilang

Dari urain diatas, penulis berpendapat bahwa sangat tepat jika sistem informasi *e-commerce* diterapkan pada Nugraha *Sport* untuk mengatasi permasalahan yang ada. Melalui sistem informasi *e-commerce* ini konsumen dapat lebih mudah dalam mencari dan memperoleh informasi barang yang ditawarkan oleh Nugraha *Sport*. Selain itu konsumen juga akan lebih mudah dalam melakukan pemesanan atau pembelian bagi mereka yang ingin membeli barang yang mereka inginkan kapanpun dan dimanapun tanpa harus datang ke tempat penjualan, Dengan sistem informasi *e-commerce* ini perusahaan Nugraha *Sport* dapat dengan mudah memperluas pemasaran barang yang di tawarkan ke berbagai wilayah bahkan seluruh dunia tanpa harus mengeluarkan biaya yang besar. Selain itu aplikasi *e-commerce* ini akan membantu karyawan dan pemilik toko dalam melakukan pengolahan data seperti pengolahan data barang, data pemesanan, data konsumen, pembuatan laporan dan kemudahan dalam melakukan pengecekan stok barang dengan mudah dan cepat. Semua fasilitas pada aplikasi *e-commerce* ini dapat diakses melalui jaringan internet. Semua data akan tersimpan didalam database yang akan lebih menjamin keamanan data.

Dengan demikian aplikasi ini dapat menjadi alternaif yang sangat baik dalam mengatasi masalah-masalah yang ada dan meningkatkan hasil penjualan perusahaan. Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka penulis mengambil keputusan untuk memilih judul **"Sistem Informasi *E-Commerce* Pada Nugraha *Sport* Berbasis *Web*"**.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah merupakan upaya untuk melakukan pencarian dan pendataan masalah-masalah yang akan diteliti. Sedangkan rumusan masalah adalah upaya yang bertujuan agar permasalahan lebih jelas dan tidak menimbulkan keraguan atau tafsir yang berbeda.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Saat ini Nugraha *Sport* belum memiliki sistem informasi *e-commerce* sebagai media informasi dan penjualan sehingga membatasi ruang lingkup penjualan.
2. Sulitnya konsumen dalam melakukan pembelian barang karena konsumen harus datang langsung ke Nugraha *Sport*.
3. Nugraha *Sport* masih mengalami kesulitan dalam mengelola stok barang yang tersedia.
4. Pembuatan laporan masih mengandalkan proses manual, dalam arti data-data ditulis secara langsung pada buku laporan, sehingga memungkinkan kesalahan pada pencatatan dan data rusak atau hilang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dapat di rumuskan masalah-masalah yang ada pada Nugraha *Sport*. Rumusan masalah yang dibuat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana memahami sistem informasi penjualan yang sedang berjalan di Nugraha *Sport*.
2. Bagaimana membangun sistem informasi *e-commerce* berbasis *web* yang akan diusulkan untuk memecahkan masalah-masalah yang ada pada Nugraha *Sport*.
3. Bagaimana pengujian dari sistem informasi *e-commerce* berbasis *web* yang dibangun.
4. Bagaiamana implementasi terhadap sistem informasi *e-commerce* pada Nugraha *Sport* berbasis *web* yang diusulkan.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis memfokuskan maksud dan tujuan penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi *e-commerce* pada Nugraha *Sport* berbasis *web* sebagai media informasi dan penjualan pada Nugraha *Sport* yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada sehingga mampu meningkatkan penjualan pada Nugraha *Sport*.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan penulis pada Nugraha *Sport* adalah sebagai berikut :

1. Untuk memahami sistem informasi penjualan yang sedang berjalan pada Nugraha *Sport*.
2. Membangun sistem informasi *e-commerce* pada nugraha *sport* berbasis *web* untuk dapat membantu memecahkan masalah-masalah yang ada.
3. Melakukan pengujian dari sistem informasi *e-commerce* pada Nugraha *Sport* berbasis *web* yang diusulkan sehingga tidak menimbukan kesalahan-kesalahan pada fungsionalitas program.
4. Mengimplementasikan sistem informasi *e-commerce* berbasis *web* yang dibangun sehingga dapat berjalan dengan baik pada Nugraha *Sport*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian merupakan hal-hal penting yang diharapkan dapat memberikan kegunaan kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Kegunaan penelitian dibagi menjadi dua yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

Berikut merupakan kegunaan praktis dan kegunaan akademis dari penelitian ini.

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi Nugraha *Sport*, dengan penelitian yang dilakukan penulis ini diharapkan dapat membantu Nugraha *Sport* dalam memberikan informasi kepada konsumen, dan meningkatkan hasil penjualan, serta memudahkan dalam pengolahan stok barang.
2. Bagi konsumen, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mempermudah konsumen dalam memperoleh informasi dan melakukan

transaksi pemesanan barang secara online tanpa mengharuskan datang langsung ke tempat.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi pengembang ilmu pengetahuan, dengan adanya penelitian yang telah dilakukan penulis diharapkan dapat memberikan suatu karya penelitian baru yang dapat membantu dalam pengembangan sistem informasi terutama pada sistem informasi penjualan.
2. Bagi peneliti lain, hasil penelitian yang dilakukan penulis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain dalam suatu kajian yang sama.
3. Bagi penulis, dengan adanya penelitian lain diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan terutama dalam hal mengenai sistem informasi *e-commerce*.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis dapat membuat batasan masalah dengan tujuan agar permasalahan dapat lebih terarah dan menghindari luasnya permasalahan yang dihadapi, adapun batasan masalah dalam membangun sistem informasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Kosumen yang akan melakukan pemesanan barang harus login terlebih dahulu dengan akun member yang dimiliki
2. Pembelian barang dari supplier berdasarkan persetujuan dari pemilik.

3. Transaksi pembayaran hanya dilakukan dengan cara mentrasfer ke nomor rekening yang telah ditentukan Nugraha *Sport*.
4. Jika konsumen tidak melakukan pembayaran dan tidak melakukan konfirmasi selama 2 hari setelah pemesanan, maka pemesanan akan di otomatis terhapus.
5. Hanya di tetapkan satu Negara yaitu Indonesia beserta propinsi dan kota/kabupaten didalamnya.
6. Retur barang akan diterima jika memenuhi ketentuan yang ditentukan.
7. Proses pengiriman barang hanya ditetapkan satu jasa pengiriman, yaitu dari perusahaan pengiriman JNE dengan tarif harga JNE OKE.
8. Dalam satu barang hanya terdapat satu warna, dalam arti tidak terdapat pilihan warna dalam satu barang.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan oleh dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian merupakan tempat dimana objek yang penulis gunakan dalam melakukan suatu penelitian. Pada lokasi penelitian suatu peneliti dapat memperoleh data dan informasi dimana data-data tersebut akan menjadi bahan dari penelitian yang akan dilakukan. Adapun lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah pada Nugraha *Sport* yang beralamat di Jl. SMPN 1 Banjarsari – Ciamis.

1.6.2 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada tanggal 03 Oktober 2014 sampai 20 Januari 2015. Untuk selengkapnya dapat dijelaskan pada tabel penelitian dibawah ini.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2014-2015															
		Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi kebutuhan-kebutuhan dasar pemakai																
	a. Wawancara	■															
	b. Observasi		■														
	c. Analisis Dokumen			■													
2	Mengembangkan sebuah *prototype*																
	Merancang sistem				■	■											
3	Menggunakan *prototype*																
	a. Evaluasi *prototype*					■											
	b. Analisa Evaluasi						■										
	c. Membuat Aplikasi							■	■	■	■	■		■	■		
	d. Pengujian Aplikasi												■			■	
4	Memperbaiki dan meningkatkan prototype																
	a. Evaluasi Aplikasi												■			■	
	b. Analisa Aplikasi												■			■	
	c. Perbaikan Aplikasi												■				
5	Menggunakan prototype untuk operational																
	Aplikasi siap digunakan																■