BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kondisi lingkungan global saat ini kerap mengalami perubahan dikarenakan pengaruh 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 serta sebagai media pertukaran informasi kepada masyarakat yang efektif. Pengolahan 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.

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.

Rocket Soccer Shop merupakan sebuah toko yang berbisnis dalam penjualan alat-alat olahraga kuhusnya sepatu futsal dan sepatu sepak bola. Dikarenakan kurang efektifnya media promosi yang digunakan menyebabkan konsumen kesulitan untuk mengetahui keberadaan Rocket Soccer Shop itu sendiri sehingga penjualan produk yang terjadi sulit untuk mengalami peningkatan. Sistem yang digunakan pada Rocket Soccer Shop dalam melakukan setiap pemesanan barang yang masih dilakukan secara manual yaitu dengan pelanggan datang langsung ke tempat penjualan sehingga pelanggan masih mengalami kesulitan dalam melakukan transaksi jual beli dikarenakan hal itu menyebabkan transaksi berjalan lambat. Pertukaran informasi dengan pelanggan mengenai informasi produk 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 sehingga setiap penjualan barang dan stok barang yang tersedia sulit untuk diketahui oleh pemiliknya. Rocket Soccer Shop belum mempuyai sistem informasi yang dapat mendukung proses pemesanaan dan penjualan barang bagi pelanggan baik yang berada didalam kota ataupun diluar kota sehingga terjadi kesuliatan dalam proses transaksinya.

Berdasarkan uraian atau masalah yang terjadi diatas maka penulis merasa tertarik untuk merancang sebuah sistem informasi yang dapat digunakan dijaringan internet untuk mendukung suatu proses bisnis yang dilakukan sehingga dapat menjadi sebuah solusi yang dapat mendukung proses pemasaran, promosi serta transaksi berjalan lebih efektif dan bertujuan untuk menarik konsumen lebih

banyak dan mempercepat proses pemasaran, Maka judul yang akan diambil penulis ialah**: " *SISTEM E-COMMERCE PADA ROCKET SOCCER SHOP* ".**

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 Rocket Soccer Shop 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.
2. Pertukaran informasi dengan pelanggan mengenai informasi produk terbaru kurang efektif karena memerlukan waktu yang lama, terutama pelanggan yang berada di luar kota.
3. Rocket Soccer Shop belum mempuyai sistem aplikasi berbasis web untuk menujang pemesanaan dan penjualan barang bagi pelanggan yang berada diluar kota sehingga terjadi kesuliatan dalam proses transaksinya.
4. Belum adanya laporan-laporan seperti laporan stok barang, laporan barang yang dipesan dan laporan barang yang terjual sehingga setiap

penjualan barang dan stok barang yang tersedia sulit untuk diketahui oleh pemiliknya.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan di Rocket Soccer Shop.
2. Bagaimana perancangan dan pembangunan sistem *E-Commerce* pada Rocket Soccer Shop.
3. Bagaimana implementasi sistem *E-Commerce* pada Rocket Soccer Shop.
4. Bagaimana pengujian system *E-Commerce* pada Rocket Soccer Shop.

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* pada Rocket Soccer Shop, guna memberikan jalan keluar dan kemudahan untuk Rocket Soccer Shop dalam melakukan promosi dan pemesanan secara *online* sehingga Rocket Soccer Shop sehingga dapat memberikan pelayanan yang terbaik kepada pelanggan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Berikut ini tujuan penelitian dalam membangun sistem *E-Commerce* di Rocket Soccer Shop.

Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada Rocket Soccer Shop dalam melakukan transaksi pemesanan barang.

1. Untuk merancang dan membangun sistem *E-Commerce* pada Rocket Soccer Shop.
2. Untuk mengetahui implementasi sistem *E-Commerce* pada Rocket Soccer Shop.
3. Untuk menguji Sistem *E-Commerce* pada Rocket Soccer Shop.

1.4 Kegunaan Penelitian

Berikut ini kegunaan praktis dan kegunaan akademis dalam pembangunan sistem *E-Commerce* pada Rocket Soccer Shop:

1.4.1 Kegunaan Praktis

Dengan menggunakan sistem *E-Commerce* 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 pemesanan melalui internet sehingga dapat meningkatkan produktifitas dan efektifitas kerja di Rocket Soccer Shop.

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 Rocekt Soccer Shop.

1.5 Batasan Masalah

Dalam Rocket Soccer Shop terdapat berbagai masalah yang mungkin dihadapi, akan tetapi pada kesempatan ini penulis membatasi ruang lingkup perancangan Sistem *E-Commerce*, agar terarah pada pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Sistem *E-Commerce* ini tidak mencakup pembuatan laporan keuangan Rocket Soccer Shop.
2. Untuk proses transaksi jual beli konsumen harus terlebih dahulu melakukan pendaftaran atau *registrasi*.
3. Sistem ini tidak membahas *reture* atau pengembalian barang.
4. Sistem pembayaran dilakukan diluar sistem atau dengan menggunakan sistem transfer kebank yang sudah ditentukanoleh pemilik perusahaan.
5. Sistem ini tidak membahas diskon produk yang ditawarkan.
6. Pengiriman barang dilakukan setelah konsumen melunasi semua total biaya, Jika konsumen tidak melunasi pembayaran dalam jangka waktu 2 X 24 jam maka proses transaksi yang dilakuakan dianggap batal.
7. Untuk proses pengiriman barang perusahan menggunakan jasa pihak ekpedisi yaitu JNE dengan menggunakan paket JNE reguler sedangkan untuk cakupan wilayah transaksi dapat melayani seluruh wilayah kota-kota besar se-indonesia dan ongkos kirim disesuaikan dengan tujuan pengiriman barang sehingga ongkos kirim diluar harga barang yang sudah ditentukan oleh perusahan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data sebagai syarat penulisan skripsi, penulis memilih tempat penjualan Sepatu Futsal "Rocket Soccer Shop" Bandung di Jl. Tanjung Sari Raya No.13 Antapani, Bandung HP. 081806239518

Penelitian ini dilaksanakan di Rocket Soccer Shop mulai bulan Juli sampai dengan bulan September 2013.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

NO	KEGIATAN	WAKTU																							
		JULI				AGUSTUS				SEPTEMBER				OKTOBER				NOVEMBER				DESEMBER			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mengidentifikasikan Kebutuhan Pemakai	■	■	■	■																				
	a. Wawancara	■	■	■	■																				
	b. Analisis Kebutuhan Sistem	■	■	■	■																				
	c. Studi Pustaka	■	■	■	■																				
2	Membuat Prototype					■	■	■	■																
	a. Perancangan Sistem					■	■	■	■																
	b. Pembuatan Coding					■	■	■	■																
3	Menguji Prototype									■	■	■	■	■											
	a. Pengujian Program									■	■	■	■	■											
	b. User Memberikan Saran Tentang Program yang Dibuat									■	■	■	■	■											
4	Memperbaiki Prototype										■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
	a. Perbaikan Dan Modifikasi Program Sesuai Dengan Kebutuhan User										■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
5	Mengembangkan versi Produksi																				■	■	■	■	■