BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Hidden Project merupakan salah satu Distro yang bergerak di bidang penjualan barang berupa kebutuhan barang sehari-hari berupa baju pria, jaket, dan sweater. Penjualan barang merupakan sebagian aktivitas yang terjadi dalam suatu perusahaan seperti halnya di Hidden Project. Salah satu kunci utama perusahaan berkembang dengan baik adalah mampu mengelola informasi secara baik, system persediaan barang yang berlangsung pada Hidden Project saat ini yaitu setiap penjualan barang, laporan penjualan, pencatatan barang yang diterima hanya dicatat dalam buku, hal ini berakibat terhadap ketidak efisienan waktu yang relatif tidak sedikit dan juga pemborosan dengan semakin bertambahnya pelnggan, salah satu solusinya dengan menggunakan aplikasi yang dapat mengolah system informasi persediaan dan pemesanan barang dengan demikian akan mengurangi permasalahan tersebut.

Seiring perkembangan teknologi informasi yang demikian pesat dan semakin canggih dewasa ini sangat mempengaruhi dunia industri Indonesia. Dengan teknologi informasi, maka informasi menjadi praktis, efisien, dan efektif di dalam membantu pengambilan keputusan. Salah satu aspek yang paling mendukung adalah adanya fasilitas *e-commerce* yang dapat membantu dalam proses penjualan atau penawaran produk. Dengan adanya *e-commerce*,

perusahaan dapat memasarkan produknya secara online sehingga konsumen yang berada di luar kota bisa melihat dan memesan produk tanpa harus datang langsung ke Hidden Project.

E-Commerce atau dalam bahasa Indonesia yaitu perdagangan elektronik adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. E-dagang dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Pada saat ini, toko Hidden Project belum menggunakan fasilitas *e-commerce* tersebut sehingga kesulitan dalam menawarkan produk kepada konsumen yang berada di luar kota. Selain itu, juga bisa mengakibatkan dampak yang berpengaruh kepada proses penjualan produk yaitu ketidak tahuan konsumen yang berada di luar kota akan keberadaan toko Hidden Project. Proses penjualan toko Hidden Project akan hanya dilakukan apabila terdapat konsumen yang datang ke toko tersebut, sedangkan banyak konsumen yang di luar kota tidak bisa datang atau tidak tahu keberadaan toko Hidden Project.

Berdasarkan dari hasil penelitian dan wawancara dari pihak Hidden Project serta mengacu dari permasalahan diatas, maka perlu dibuat suatu sistem yang dapat menyelesaikan semua permasalahan yang ada saat ini.

Membangun Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web Pada Distro Hidden

Project adalah suatu solusi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan di atas guna mencapai efiktifitas maupun efisiensi perusahaan.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang diatas maka yang menjadi identifikasi masalah di Hidden-Project adalah :

1. Hidden-Project masih memanfaatkan system penjualan dan pembelian secara manual, yaitu pelanggan harus datang langsung ke toko Hidden-project untuk melakukan transaksi sehingga untuk pelanggan yang berada jauh dari lokasi toko masih mengalami kesulitan dan transaksi berjalan lambat.
2. Prosess perhitungan jumlah transaksi penjualan belum terkomputerisasi, sehingga dalam proses pencatatan masih ditemukan permasalahan dalam menghitung jumlah barang yang masuk atau barang yang keluar sehingga memperlambat proses perhitungan.
3. Proses penyimpanan data persediaan barang dagang kurang efesien, karena dalam bentuk arsip sehingga butuh tempat peyimpanan yang lebih besar.
4. Kurang efektifnya promosi yang di lakukan untuk mempromosikan produk yang dijualnya karena belum cukup menjelaskan tentang produk Hidden-Project ini.

Dengan memperhatikan identifikasi masalah tersebut penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat media promosi untuk mendapatkan pelanggan di luar kota ?
2. Bagaimana perancangan sistem transaksi penjualan barang sertta pembuatatan laporan penjulan?
3. Bagaimana menguji program komputer yang dapat membantu dalam pengolahan data persediaan barang dagang di Hidden Project ?
4. Bagaimana mengimplementasi website E-commerce pada Hidden Project ?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari ditulisnya skripsi ini adalah untuk membangun sistem *e-commerce* pada Hidden Project.

Adapun menjawab rumusan masalah yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk Memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan oleh Hidden Project dan pemesanan barang baik pelanggan yang diluar kota dibuatkan website *e-commerce*..
2. Untuk membuat perancangan sistem transaksi penjualan dan pembuatan laporan penjualan pada Hidden Project .
3. Untuk memudahkan dalam pengolahan penyimpan data dan stok barang dibuatkan aplikasi untuk Hidden Project di dalam website *e-commerce* .

4. Untuk memudahkan konsumen berbelanja di web Haidden project

   Dengan adanya sistem pengolahan atau manajemen data produk yang baik serta dilengkapi keamanan, maka akan mendukung kinerja dari sistem tersebut.

1.4. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian ini semoga dapat memperoleh kegunaan baik kegunaan secara praktis maupun akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan pada Hidden Project dalam mengatasi penjualan kepada konsumen dan pembuatan laporan penjualan serta persedian barang dan dapat diimplementasikan system *e-commerce* yang dibuat kepada perusahaan agar dapat dipergunakan secara efektif dan efesien.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan ilmu

   Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan sesuai dengan apa yang diajarkan dikelas pada prodi sistem informasi strata 1 secara teori dan dipraktekan secara nyata dilapangan dengan membangun sistem *e-commerce* sesuai dengan yang telah diajarkan.

2. Bagi Peneliti Lain

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan menjadi referensi bagi penulis lain apabila akan melakukan penelitian, merancang dan membangun *e-commerce* pada perusahaan.

3. Bagi Penulis

   Sebagai salah satu syarat kelulusan strata 1 pada prodi sistem informasi. Berguna dalam pembelajaran menganalisis dan membangun suatu sistem *e-commerce* dan mengimplementasikan atas apa yang telah dipelajari pada saat belajar didalam kelas.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diberikan untuk Membangun Sistem *E-Commerce* adalah :

1. Sistem *e-commerce* ini menyediakan informasi tentang spesifikasi produk yang ditawarkan oleh Hidden Project.
2. Sarana pembayaran sistem *e-commerce* ini melalui pembayaran transfer bank BCA,MANDIRI dan Tunai.
3. Sasaran pengguna sistem *e-commerce* ini adalah masyarakat umum yang ingin membeli produk Hidden Project.
4. Sistem ini hanya melayani penjualan dan tidak menggunakan return.
5. Metode analisis yang akan digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur.

1.6. Lokasi dan Waktu penelitian

Untuk melakukan penelitian penulis melakukan pencarian tempat yang memungkinkan untuk dijadikan tempat penelitian serta menentukan waktu penelitian agar sistem yang akan dibuat dapat terselesaikan sesuai dengan yang diharapkan dan tepat waktu, sehingga diperoleh lokasi dan penelitian .

Penelitian dilakukan di Hidden Project yang beralamatkan di Jl.Sapu Jagat E4 No. 123 Sukaluyu, Bandung - Indonesia No Tlp +62 88 9104 6162 / +62 81 3133 43554

Tabel 1.1. Tabel Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Januari 2014				Februari 2014				Maret 2014				April 2014				Mei 2014			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	System Enginering: a) Perizinan b) Wawancara c) Penentuan tema d) Pembuatan proposal e) Penentuan kebutuhan f) Pengumpulan data																				
2.	Analysis																				
3.	Design: a) Perancangan proses b) Perancangan basis data c) Perancangan																				

	I/O																		
4.	Coding																		
5.	Testing																		
6.	Maintenance : a) Pemeliharaan aplikasi b) Back up data base																		

1.7 Sistematika Penulisan

Makalah penelitian ini disusun dengan menggunakan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang Latar Belakang Penelitian, Identifkasi dan Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Batasan Masalah Lokasi dan Waktu Penelitian, Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung selama penelitian. Teori yang diutamakan adalah tentang Pengertian Sistem, Pengertian Informasi, Pengertian Sistem Informasi, Konsep-Konsep Basis Data (*Database*), Pengertian Sistem Informasi Akademik, Jaringan Komputer, Perangkat Lunak Pendukung, dan Pengujian Perangkat Lunak.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang Objek Penelitian meliputi Sejarah Singkat Perusahaan, Struktur Organisasi Perusahaan, Deskripsi Tugas, Metode Penelitian, dan Pengujian Software.**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang Perancangan Sistem, Perancangan Antar Muka, Perancangan Arsitektur jaringan, Implementasi dan Pengujian.

BAB V HASIL IMPLEMENTASI

Bab ini berisikan tentang Kesimpulan dan Saran