BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan Teknologi Informasi saat ini telah membawa peranan yang sangat penting dalam aktivitas kehidupan kita. Terbukti dari mulai anak SD sampai orang dewasa sudah mengenal teknologi informasi karena dapat membantu manusia dalam pekerjaaanya. Beberapa penerapan dari teknologi informasi antara lain dalam perusahaan, dunia bisnis, perbankan, pendidika, kesehatan dll. Manfaat dari teknologi informasi pada umumnya dapat membantu manusia dalam memperoleh data dan informasi, menjaring pertemanan melalui media sosial tanpa dibatasi ruang dan waktu, menambah wawasan dan pengetahuan dll. Salah satu bidang yang saat ini sudah memanfaatkan teknologi informasi adalah instansi perusahaan.

Penggunaan teknologi informasi dalam sebuah instansi perusahaan sangatlah penting, untuk menerapkan teknologi informasi itu sendiri haruslah dilihat dari karakteristik perusahaan tersebut contohnya seperti dalam bidang perdagangan. Dalam perdagangan biasanya dibutuhkan suatu sistem informasi untuk mendukung proses penjualannya karena apabila masih belum terkomputerisasi akan mengalami kesulitan dalam hal pencarian produk, pendataan stok ketersediaan produk, pembuatan laporan dan kesulitan berbagi informasi produk baru dengan konsumen sehingga dapat mengurangi efektifitas dalam pekerjaan sedangkan apabila sudah terkomputerisasi seperti kebalikannya

yaitu pencarian produk menjadi lebih cepat, pendataan stok ketersedian produk menjadi lebih terkontrol, pembuatan laporan menjadi lebih cepat dan mempermudah berbagi informasi produk baru dengan konsumen sehingga lebih efektif dalam membantu pekerjaan seorang SDM. Salah satu penggunaan teknologi informasi berbasis sistem informasi yang sedang *booming* saat ini adalah *mobile commerce*.

M-*commerce* (*mobile commerce*) adalah sistem perdagangan elekronik yang menggunakan perangkat *mobile* untuk dapat membantu konsumen dalam proses penjualan barang. Menurut data yang diperoleh dari situs *http://dailysocial.net* bahwa di Amerika Serikat, penjualan di musim liburan 2013 menunjukkan pertumbuhan penggunaan perangkat *mobile* sebagai media bertransaksi yang sangat signifikan. Menurut laporan IBM, *mobile traffic* mencapai 48% dari seluruh penjelajahan belanja *online*, sementara *mobile sales* mencapai 29% dari total penjualan secara *online* — naik 40% ketimbang periode yang sama tahun lalu. Seperti yang diutarakan *merk* dagang Reebonz menjelaskan bahwa sepanjang tahun 2013 tercatat penjualan melalui perangkat *mobile*, baik aplikasi maupun *mobile web*, mencapai 30% dari total penjualan. Kemudian layanan e-*commerce* besar seperti Lazada juga telah mengantisipasi tren ini dengan fokus ke segmen *mobile* yang menjadi salah satu strategi besarnya di tahun 2014. Di awal tahun ini Lazada sudah menerbitkan aplikasi *mobile* untuk dua platform utama, Android dan iOS, demi memenuhi harapannya menguasai segmen e-*commerce* barang ritel di Asia Tenggara, termasuk di Indonesia.

Dengan demikian *mobile commerce* menjadi sarana yang cukup penting dalam membantu para perusahaan dagang dalam hal promosi, kemudahan konsumen dalam memesan barang, membantu perusahaan dalam menjangkau pasar yang lebih luas sehingga dapat meningkatkan keuntungan penjualan. Maka dari itu, sudah menjadi suatu kebutuhan bahwa suatu instansi harus memiliki suatu media informasi atau sistem informasi yang mendukung proses penjualan barang dagangannya. Tetapi dalam kenyataannya masih banyak perusahaan yang tidak memiliki sistem informasi seperti misalnya beberapa perusahaan yang ada di kota bandung.

Kota Bandung merupakan salah satu kota yang cukup banyak dikunjungin oleh para pelancong dari berbagai kota diluar kota Bandung. Hal tersebut cukup menjadi alasan karena kota Bandung memiliki banyak ketertarikan untuk dikunjungi diantaranya wisata alam yang menarik, wisata kuliner yang memiliki banyak cita rasa, wisata belanja yang dikelilingi *factory outlet* dan distro-distro dengan *merk-merk* terkenal.

Hal yang cukup menjadi perhatian penulis dalam ketertarikan pelancong yang berkunjung ke kota Bandung yaitu banyaknya *factory outlet* dan distro yang setiap harinya cukup banyak dikunjungi. Dengan begitu banyaknya *factory outlet* dan distro yang ada di Bandung, maka akan menimbulkan persaingan dagang yang memungkinkan turunnya penjualan atau bertambahnya penjualan. Ketertarikan tersebut terdapat pada salah satu distro yang ada di Bandung yaitu Distro *Equaltrev*.

Distro *Equaltrev* merupakan salah satu distro yang menjual berbagai macam kaos t-*shirt*, kemeja, dll. Menurut data yang telah diperoleh sebelumnya dari hasil wawancara dengan pihak bagian penjualan pada Distro *Equaltrev*, maka didapatlah suatu data penjualan pada tahun 2013 dengan rincian sebagai berikut, yaitu :

Tabel 1.1 Laporan Penjualan Produk Pada Distro *Equaltrev* Tahun 2013

Sumber : Hasil Wawancara Dengan Pihak Bagian Penjualan Distro *Equaltrev*

Tahun 2013 (Bulan)	Nama Produk				Sub total		Total (Rp) (T + J)
	Tshirt		Jaket				
	Terjual (qty/pcs)	Harga Satuan (Rp)	Terjual (qty/pcs)	Harga Satuan (Rp)	Tshirt (Rp)	Jaket (Rp)	
Jan	1000	75000	450	110000	75000000	49500000	124500000
Feb	900	75000	470	110000	67500000	51700000	119200000
Mar	925	75000	450	110000	69375000	49500000	118875000
Apr	940	75000	500	110000	70500000	55000000	125500000
Mei	900	75000	500	110000	67500000	55000000	122500000
Jun	980	75000	450	110000	73500000	49500000	123000000
Jul	1000	75000	480	110000	75000000	52800000	127800000
Aug	970	75000	480	110000	72750000	52800000	125550000
Sep	1000	75000	500	110000	75000000	55000000	130000000
Okt	1000	75000	500	110000	75000000	55000000	130000000
Nov	980	75000	480	110000	73500000	52800000	126300000
Dec	1000	75000	500	110000	75000000	55000000	130000000
				Total	869625000	633600000	1503225000

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa penjualan pada distro *equaltrev* tidak terlalu stabil terbukti dari data diatas dapat dilihat kenaikan atau penurunan penjualan setiap bulannya walaupun tidak terlalu jauh angka penurunannya. Hal ini dimungkinkan karena kurangnya konsumen dalam memperoleh informasi produk baru yang tersedia sehingga penjualan produk menjadi sedikit terhambat dan banyaknya *competitor* yang mempunyai produk serupa.

Saat ini Distro *Equaltrev* hanya memiliki suatu *blog* dan belum memiliki suatu *website* yang dapat memenuhi pemesanan produk secara *online*. Dimana

seperti yang kita ketahui *blog* memiliki beberapa kekurangan seperti rentan terkena virus, *hacker* dan *spywere* kemudian informasinya kurang dapat dipercaya oleh para pembaca dan kurang menarik dari sisi *interface* jika melihat *blog* Distro *Equaltrev* saat ini. Untuk itu penulis berencana akan membuat sistem informasi yang mendukung proses penjualan yaitu m-*commerce*.

Seperti yang telah kita ketahui m-*commerce* mempunyai beberapa kelebihan yaitu bisa diakses dimana saja tanpa harus adanya PC atau laptop, *handset* memungkinkan pengguna menerima dan menyebarluaskan informasi secara cepat dan sebagainya. Kedepannya aplikasi pendukung proses penjualan ini diharapkan dapat mempermudah konsumen dalam memperoleh informasi produk tanpa mengharuskan datang ke toko terlebih dahulu dan dapat memesan produk secara *online*, memudahkan para pegawai yang ada ditoko dalam pendataan stok produk, pembuatan laporan penjulanan, memberikan informasi produk terbaru kepada para konsumen melalui *website* m-*commerce* sehingga diharapkan dapat meningkatkan *volume* penjualan menjadi lebih bertambah dan stabil.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengambil skripsi dengan judul "**Sistem Informasi *Mobile Commerce* Pada Distro *Equaltrev* Berbasis *Mobile Web***".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah salah satu proses yang mengindikasi bahwa penelitian bisa dikatakan paling penting diantara proses penelitian lainya karena akan menentukan kualitas dari penelitian itu sendiri. Sedangkan rumusan masalah

merupakan ungkapan yang dapat menegaskan apa yang menjadi inti permasalahan dari penelitian yang dilakukan.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, berikut ini adalah beberapa identifikasi masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kesulitan pegawai dalam pencarian, pengkontrolan stok ketersedian produk dan pembuatan laporan penjualan produk di toko.
2. Kesulitan konsumen dalam memperoleh informasi produk secara lengkap karena mengharuskan konsumen datang langsung ke toko.
3. Kesulitan konsumen dalam melakukan pemesanan produk secara *online* karena distro *equaltrev* tidak memiliki sistem informasi dan hanya memiliki sebuah *blog* yang tidak memfasilitasi pemesanan langsung secara *online*.
4. Kesulitan bagian penjualan dalam berbagi informasi produk baru dengan konsumen.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dalam merancang dan membangun sistem informasi m-*commerce* ini dilakukan perumusan terhadap permasalahan dengan tujuan agar penelitian dapat dilakukan secara lebih terarah sehingga memudahkan proses pencapaian tujuan yang diharapkan dari penelitian ini. Rumusan permasalahan dari sistem informasi m-*commerce* ini antara lain :

1. Bagaimana sistem penjualan yang berjalan saat ini pada Distro *Equaltrev*.
2. Bagaimana membuat sistem informasi *mobile commerce* berbasis *mobile web* yang diusulkan untuk membantu memecahkan permasalahan yang ada pada Distro *Equaltrev*.
3. Bagaimana pengujian terhadap sistem informasi *mobile commerce* pada Distro *Equaltrev* berbasis *mobile web* supaya tidak terjadi kesalahan fungsional yang diintegrasikan dengan *database*.
4. Bagaimana implementasi terhadap sistem informasi *mobile commerce* pada Distro *Equaltrev* berbasis *mobile web* yang di terjemahkan ke dalam bahasa pemrograman php yang terintegrasi ke dalam *database* mysql sehingga menjadi aplikasi yang siap pakai.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam sebuah penelitian, tahapan ini berguna 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 membuat sistem informasi *mobile commerce* pada distro *equaltrev* berbasis *mobile web* sebagai sarana pemasaran dan penjualan sehingga kedepannya diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan pemesanan barang dengan didukung adanya sumber daya yang efektif.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan yang diharapkan dan ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem penjualan yang berjalan saat ini pada distro *Equaltrev*.
2. Untuk membuat sistem informasi *mobile commerce* pada distro *equaltrev* berbasis *mobile web* untuk dapat membantu memecahkan permasalahan yang ada pada distro *equaltrev*.
3. Untuk menguji sistem informasi *mobile commerce* berbasis *mobile web* pada distro *equaltrev* supaya tidak terjadi kesalahan fungsional yang diintegrasikan dengan *database*.
4. Menerapkan sistem informasi *mobile commerce* pada distro *equaltrev* berbasis *mobile web* yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman php dan terintegrasi dengan *database* mysql.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian adalah hal-hal penting yang ingin dicapai dari dilakukannya sebuah penelitian. Penelitian ini diharapkan dapt memberikan manfaat bagi pihak-pihat yang berkepentingan.

1.4.1 Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembang Ilmu

   Yaitu untuk program studi Sistem Informasi, sebagai sumbangsih pemikiran ilmiah dari ilmu yang telat didapat selama perkuliahan.

Kemudian sebagai kajian dalam membandingakan antara teori yang didapat selama perkuliahan dan dilapangan agar dapat menguntungkan berbagai pihak.

2. Bagi Penulis

   Yaitu dapat mengenal lebih jauh mengenai situasi dan kondisi suatu prosedur pada Distro *Equaltrev* supaya dapat mengeksperikan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama perkuliahan dengan konsep nyata didunia industri yang akan ditekuni.

3. Bagi Penelitian Lain

   Yaitu dapat mendalami konsep penelitian yang sama, baik sebagai referensi maupun sebagai bahan pembanding untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Bagian Penjualan dan Gudang

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah bagian penjualan dan gudang dalam melakukan manajemen produk dan pendataan konsumen yang membuat pekerjaan dapat menjadi lebih cepat.

2. Bagi Pegawai Lain

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

1.5 Batasan Masalah

Berikut ini merupakan batasan sistem yang terdapat di sistem informasi *mobile commerce* pada distro *equaltrev* berbasis *mobile web*, adalah sebagai berikut :

1.5.1 *Administrator* (*Backend Office*)

Beberapa batasan sistem yang terdapat pada halaman *administrator*, yaitu sebagai berikut :

1. Fitur pencarian pada modul kategori, produk, propinsi dll dicari berdasarkan nama.
2. Terdapat dua level admin yang pertama yaitu *super admin* mempunyai akses penuh terhadap halaman *administrator*, yang kedua yaitu penjualan mempunyai akses penuh terhadap halaman *administrator* kecuali penambahan data *user* petugas.
3. *Kurs* dollar diambil dari situs yahoo *finance* dengan menggunakan fungsi *CURL*.
4. Tidak dibahas tentang pembelian produk dari *supplier* karena barang didapatkan langsung dari bagian produksi.
5. Produk yang telah habis tidak akan diproduksi kembali.
6. Laporan stok produk hanya dapat dicetak per hari, tidak dibuatkan pencetakan untuk periode tertentu.
7. Pengembalian produk dari konsumen adalah hasil dari persetujuan bersama yaitu pihak distro dengan konsumen.

1.5.2 Fitur Belanja (*Frontend*)

Berikut ini merupakan beberapa batasan sistem yang terdapat pada halaman publik, yaitu dapat dijelakan sebagai berikut :

1. Pembayaran dapat dilakukan dengan 2 cara, yaitu :
    a) Pembayaran *Offline* Transfer *via* Bank yaitu BCA dan BNI.
    b) Pembayaran *Online* dengan *via* Paypal.
2. Jasa kurir pengiriman hanya ditetapkan satu jasa pengiriman dan biaya pengiriman didapat dari perusahaan pengiriman JNE dengan tarif harga JNE OKE atau REG.
3. Pencarian dihalaman publik hanya berdasarkan nama produk.
4. Maksimal lebar resolusi layar untuk menampilkan sistem informasi m-*commerce* ini adalah 1024px apabila melebihi resolusi tersebut halaman publik akan secara otomatis berpindah ke halaman *full site* dengan tampilan dan fitur yang berbeda.
5. Pemesanan yang sebelumnya telah dimasukan kedalam keranjang belanja apabila tidak ditindaklanjuti dalam 24 jam maka akan secara otomatis terhapus dan pesanan tersebut batal.
6. Hanya ditetapkan satu Negara yaitu Indonesia berserta propinsi dan kota/kabupaten didalamnya.

1.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian

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

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan pada Distro Equlatrev yang beralamat di Jl. Dalem Kaum No.64 Gd. Plaza Parahyangan Lantai 3 R3 48, Alun-alun Bandung.

1.6.2 Waktu Penelitian

Adapun jadwal uji penelitian yang akan dilakukan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1.2 Waktu Penelitian

Kegiatan	Tahun 2014															
	Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identifikasi Kebutuhan																
a. Wawancara																
b. Observasi																
c. Analisis Dokumen																
d. Analisis sistem yang berjalan																
Mengembangkan Prototype																
a. Perancangan Sistem																
b. Pembuatan Sistem																
Menggunakan/Pengujian Sistem																
Perbaikan Sistem																

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika yang akan dilakukan dalam penyusunan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas berbagai konsep dan dasar-dasar teori mengenai sistem informasi, m-*commerce,* xampp, php, jquery *mobile*, mysql, internet dan *software-software* pendukung lainya.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang objek dan metode penelitian yang diambil, seperti metode dan desain penelitian, metode pengembangan dan pendekatan sistem yang dipakai serta alat bantu sistem yang digunakan dan menjelaskan analisis sistem yang berjalan pada perusahaan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas perncangan sistem yang diusulkan, perancangan antar muka sistem yang diusulkan, perancangan arsitektur jaringan yang digunakan, implementasi antarmuka, implementasi perangkat keras dan perangkat lunak, penggunaan program, pengujian perangkat lunak (secara subjektif dan alpha) beserta kesimpulan dari hasil pengujian perangkat lunak yang dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan jawaban yang melatar belakangi masalah pada bab 1, dan saran yang nantinya akan berguna bagi pengembang perangkat lunak ini ke depannya.