

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Di era komputerisasi dan perkembangan informasi yang semakin lama semakin berkembang pesat dan maju, membuat media teknologi informasi berada dalam peranan penting dalam kegiatan usaha saat ini. Media teknologi informasi saat ini tidak lepas dari penggunaan *internet* yang membuat suatu pemilik usaha mampu mempromosikan barang dan jasa yang mereka tawarkan dengan menghemat biaya, waktu dan tenaga sehingga membuat masyarakat mengetahui barang apa saja yang ditawarkan.

Dengan penggunaan *internet* ini menjadikan sebuah peluang usaha yang sangat besar dan mampu menekan biaya usaha. Salah satu media untuk mempromosikan barang dan jasa yang ditawarkan adalah *e-commerce*.

PT. Putera Raja Sejahtera merupakan Perusahaan swasta yang bergerak di bidang Distributor Perlengkapan Bayi. Yang beralamat di Jl. Muara Karang Elok Blok G 9 No.125, Penjaringan, Jakarta Utara, Produk yang dijual berupa Kasur Bayi, Gendongan Bayi, Tas Bayi dan lain-lain. Dalam sistem Penjualannya masih bersifat manual, yaitu Marketing menawarkan produknya ke Toko-toko dengan membawa katalog dan List harga. Ketika ada pesanan barang dari toko maka Marketing akan membuat SPB (Surat Pemesanan Barang), dan diteruskan ke bagian penjualan untuk penyiapan barang yang selanjutnya akan dikirim oleh bagian pengiriman. Maka dari itu diperlukan adanya media *internet e-commerce*

sebagai sistem informasi promosi dan sekaligus transaksi marketing agar mempersingkat waktu dan biaya,

Menurut Sri Haryanti dan Tri Irianto ( 2011:3 ) dalam jurnalnya yang berjudul “ Rancang Bangun Sistem Informasi *E-Commerce* untuk usaha fashion studi kasus Omah Mode Kudus “ Omah Mode Kudus merupakan salah satu toko di kota kudus yang bergerak dibidang fashion, seperti : baju, celana, topi, jaket, sweater dan lainnya. Namun,dengan system yang berjalan sekarang, masih banyak masalah yang terjadi baik dipihak *vendor* maupun di pihak konsumen terutama yang berada di luar kota Kudus. Pihak *vendor* selama ini belum memiliki media khusus untuk mempromosikan produk-produknya, Dan konsumen masih harus datang langsung ke toko apabila ingin mendapatkan informasi produk dan hendak memesan produk sesuai dengan yang diinginkan, serta konsumen harus menghubungi *vendor* via sms / telepon jika ingin mengetahui perkembangan stok, koleksi terbaru. Berdasarkan pada permasalahan-permasalahan yang telah di paparkan, maka di perlukan sebuah aplikasi *e-commerce* yang menyediakan fasilitas seperti : katalog produk yang berisi gambar dan informasi produk, tata cara pembelian, biaya pengiriman pesanan, total biaya keseluruhan transaksi, serta membuat laporan penjualan bulanan. Diharapkan aplikasi ini dapat membantu pihak *vendor* untuk mempromosikan produknya dan mempermudah dalam pengelolaan *e-commerce* yang dimiliki, juga dapat membantu pihak konsumen yang ingin mendapatkan informasi dan memesan produk tanpa harus datang langsung ke toko serta mengetahui perkembangan stok koleksi terbaru tanpa harus menghubungi *vendor* via sms / telepon. Manfaat bagi pihak produsen *website e-commerce* memudahkan dalam hal menawarkan dan menjual produk fashion “

Omah Mode “ secara *online* kepada konsumen. Selain itu *website e-commerce* juga dapat memperluas dan meningkatkan penjualan karena dengan *online* ruang lingkup perdagangan jadi semakin luas. Sedangkan manfaat bagi konsumen transaksi jual beli secara *online* lebih cepat, mudah dan aman karena dengan pembayaran lewat *internet banking* kita tidak perlu kemana-mana untuk mendapatkan barang yang akan dibeli lewat *internet*.

Oleh karena itu penulis berencana untuk merancang sistem informasi penjualan dengan menggunakan *website* sebagai media penjualan atau *e-commerce* agar produk yang ditawarkan dapat dipasarkan secara luas dan sebagai media promosi yang efektif. Hal tersebut yang melatarbelakangi penulis untuk mengambil permasalahan dalam penulisan Skripsi ini dan mencoba memberikan solusi dengan membuat *website e-commerce* yang berjudul **“Analisa dan Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web Pada PT. Putera Raja Sejahtera”**.

## **1.2. Identifikasi Permasalahan**

Berdasarkan identifikasi masalah dan hasil observasi yang penulis lakukan, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Proses transaksi masih sangat manual dan berjalan dengan lambat, membuat pelanggan lama menunggu barang yang dipesan.
2. Dalam penyampaian produk yang ditawarkan masih belum maksimal karena kurangnya media untuk penyampaian informasi tentang produk tersebut.

3. Belum adanya sistem penjualan berbasis *website (e-commerce)*, untuk mendapatkan pelanggan yang lebih banyak.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah yang terdapat pada PT. Putera Raja Sejahtera adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi *e-commerce* untuk menyediakan fasilitas bagi konsumen dalam melakukan transaksi.
2. Bagaimana cara mempermudah mendapatkan konsumen dan rekan bisnis yang baru.
3. Bagaimana cara mempromosikan barang dengan mudah dan menghemat biaya usaha.

### **1.4. Maksud dan Tujuan**

Berdasarkan masalah yang dihadapi di atas, penulis mempunyai maksud dan tujuan dalam penulisan skripsi ini. Adapun maksud dan tujuan tersebut adalah:

1. Merancang sebuah aplikasi *e-commerce* untuk menyediakan fasilitas dan mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi pembelian.
2. Untuk mempermudah perusahaan mendapatkan pelanggan dan rekan bisnis baru,
3. Membantu perusahaan dalam menawarkan produknya ke konsumen dengan menghemat waktu dan biaya.

Sedangkan tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program Strata Satu (S1) Program Studi Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Nusa Mandiri Jakarta.

## **1.5 . Metode Penelitian**

Dalam usaha pengumpulan data yang dapat digunakan untuk membantu penulis menyelesaikan Skripsi ini adalah dengan menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

### **1.5.1. Teknik Pengumpulan Data**

Penulis memperoleh data dengan melakukan riset secara langsung dalam prosedur yang sistematis dan standar sehingga mendapatkan data-data yang baik dan benar dengan model pengumpulan data sebagai berikut :

#### **a. Observasi**

Dimana penulis melakukan pengamatan langsung ke PT. Putera Raja Sejahtera, yaitu dengan menganalisa terhadap jalannya sistem, baik dari sisi lingkungan maupun dari sisi pengguna sistem itu sendiri.

#### **b. Wawancara**

Selain Observasi, wawancara juga dilakukan untuk melengkapi data yang dibutuhkan. Wawancara dilakukan oleh Ibu Kiki yang menjabat sebagai Kepala Marketing yaitu untuk mencari data mengenai kekurangan dari sistem yang sedang berjalan serta kebutuhan-kebutuhan lain yang diperlukan yang belum tercukupi dari sistem yang telah ada sekarang.

### c. Studi Pustaka

Penulis mendapat banyak tambahan dengan membaca banyak buku-buku yang terkait dalam *e-commerce* yang mewakili judul penulisan Skripsi yang dibahas. menurut Jony Wong (2010:33) “*e-commerce* adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik. Seperti televisi, radio dan jaringan komputer atau internet”.

### 1.5.2. Model Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan pada Model pengembangan sistem ini menggunakan metode *water fall* yang terbagi menjadi beberapa tahapan, yaitu:

#### a. Analisa Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini analisa kebutuhan sistem dilakukan untuk membantu menjabarkan kebutuhan pengguna menciptakan sistem yang kemudian akan dibuat menjadi program aplikasi. Dalam hal ini admin memiliki hak akses penuh dalam halaman admin dengan cara melakukan login terlebih dahulu dan mengolah data yang ada pada halaman admin. Sedangkan *user* (pengguna) tidak berhak masuk ke dalam halaman admin. *User* (pengguna) hanya memiliki akses sebatas melihat produk yang dijual dan melakukan transaksi penjualan setelah menjadi member dari *web e-commerce*.

#### b. Desain

Pada tahap *design*, penulis menggunakan *CSS (Cascading Style Sheet)* yang terdapat dalam software *Adobe Dreamweaver CS3*. Untuk perancangan

aplikasinya penulis menggunakan struktur navigasi linear. Pada tahap perancangan basis data, penulis menggunakan *ERD (Entity Relational Database)* sebagai alat untuk merancang relasi antar table dalam database untuk kemudian di konversi ke dalam *LRS (Logical Record Structure)*.

**c. Code Generation**

Dalam perancangan Pembangunan program *website* ini, penulis menggunakan bahasa PHP dan MYSQL yang diaplikasikan kedalam *Adobe Dreamweaver CS3*. Dan menggunakan XAMPP sebagai *web server*.

**d. Testing**

Dalam pengujian sistem *e-commerce* penulis menggunakan metode *Black Box* untuk memastikan kebenaran program dan mencari kesalahan tulis atau kesalahan pemrograman. Hal ini dilakukan untuk mencari posisi kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran sesuai dengan yang diinginkan.

**e. Support**

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional. Maka dari itu kedepannya akan selalu di update sehingga data-data maupun perintah-perintah akan selalu mengikuti perkembangan dari bisnis *online* yang diinginkan.

## **1.6. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup masalah yang akan dibahas dalam Skripsi ini adalah mengenai transaksi penjualan dan promosi produk. Maka penulis akan membatasi pembahasan *web e-commerce* yang meliputi halaman admin dan halaman pengunjung. Halaman admin merupakan halaman tentang pengelolaan web, untuk bisa memasuki kedalam halaman admin maka user harus login terlebih dahulu agar memiliki hak akses untuk *update* produk, *update* kategori, *manage user*, edit, hapus dan melihat laporan transaksi. Dan pada halaman pengunjung meliputi halaman produk, cara order, *download* katalog produk, login user dan keranjang belanja.