

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi dan kebutuhan penyebaran informasi yang semakin cepat, penggunaan komputer dan internet juga diterapkan untuk bidang perdagangan. Dengan adanya komputer jual beli barang yang biasanya dilakukan dengan bertatap muka, dapat dilakukan di dunia maya. Salah satu media alternatif untuk meningkatkan jumlah penjualan dengan biaya yang relatif lebih efisien yaitu dengan memanfaatkan sarana *internet*, bentuk jasa yang dapat dimanfaatkan melalui *internet* yaitu dengan promosi maupun penjualan produk - produk terbaru secara cepat dan mudah.

E-Commerce adalah sebuah sistem jual beli yang dilakukan melalui dunia maya (*internet*), dimana seorang pembeli tidak perlu selalu datang ke suatu toko ataupun perusahaan untuk membeli suatu barang. Dengan memanfaatkan *e-commerce* akan mempermudah kegiatan transaksi jual beli dan target pemasaran produk pun menjadi lebih luas. Pengertian transaksi elektronik berdasarkan Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Di dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2014 tentang perdagangan juga disebutkan dalam Pasal 1 bahwa Perdagangan melalui Sistem Elektronik (*E-Commerce*) adalah perdagangan yang transaksinya dilakukan melalui serangkaian perangkat dan prosedur elektronik.

Transaksi jual beli secara online ini tentu merupakan suatu pergeseran budaya dari budaya transaksi tradisional yang masih bisa kita lihat di pasar-pasar tradisional dengan transaksi jual beli di dunia maya (*on-line*). Sebagai salah satu strategi yang dilakukan masyarakat untuk mendapatkan keuntungan lebih dalam proses bisnis tentu akan berpengaruh terhadap perubahan perilaku masyarakat, perubahan perilaku ini merupakan suatu bentuk adaptasi masyarakat terhadap

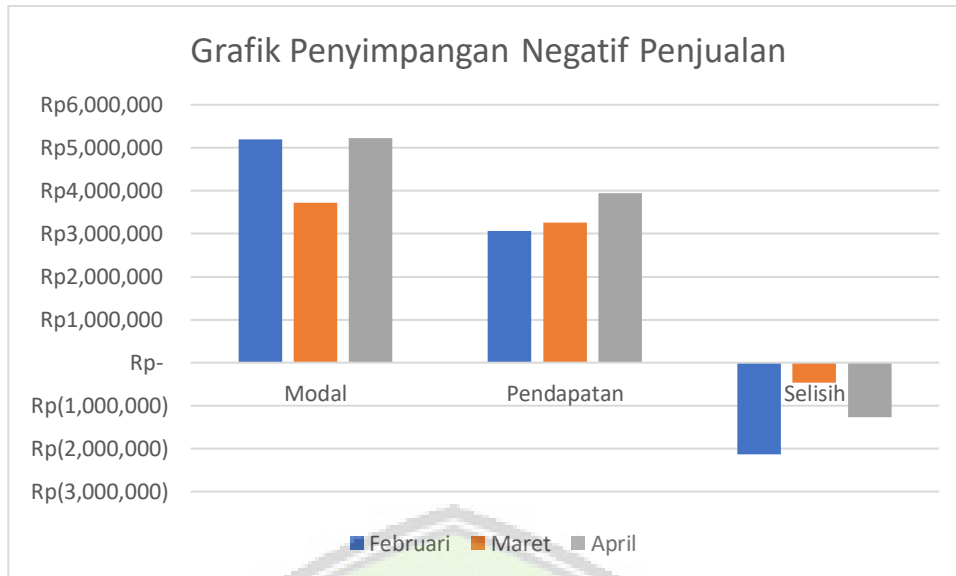
proses modernisasi. Labirin Adv adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang *fashion* yang menjual produk-produk lokal yang biasa disebut dengan *clothing company*. Labirin Adv menjual produk berupa pakaian kebutuhan anak-anak muda. Misalnya kaos, *polo shirt* dan jaket yang setiap saat bisa di *update* produknya, juga jasa sablon untuk pakaian dan souvenir seperti gelas, *softcase handphone*, dan kalender.

Sistem penjualan di Labirin Adv saat ini masih dilakukan secara tradisional. Untuk membeli barang atau melihat detail barang para pembeli harus datang secara langsung ke toko. Hal ini berakibat terhadap ketidakefisienan waktu dan tenaga konsumen serta jumlah biaya yang relatif tidak sedikit dan juga tempat yang terbatas. Dalam hal mempromosikan barang dagangan pun masih lemah yakni lambat dan kurang akuratnya informasi yang diberikan kepada konsumen sehingga mengakibatkan sulitnya mendapat informasi yang cepat dan akurat mengenai barang dagangan di Labirin Adv. Pendataan barangnya pun masih dilakukan secara tradisional yakni dengan menulis di buku catatan untuk mencatat masuknya barang dan keluarnya barang, hal ini berakibat memakan waktu yang cukup lama untuk melakukan pencatatan dan berisiko hilangnya atau terjadi hal yang tidak diinginkan pada laporan tersebut.

Menurut data yang diperoleh, penjualan kaos Labirin Adv dari bulan Februari hingga April 2019 mengalami penyimpangan negatif atau realisasi penjualan lebih kecil daripada anggaran yang ditetapkan.

Table 1.1 Penyimpangan Negatif Penjualan

Bulan	Modal	Dapat	Selisih	Persentase
Februari	Rp 5,189,000	Rp 3,060,000	Rp - 2,129,000	41.03%
Maret	Rp 3,718,000	Rp 3,259,000	Rp - 459,000	12.35%
April	Rp 5,217,000	Rp 3,947,000	Rp - 1,270,000	24.34%



Gambar 1.1 Grafik Penyimpangan Negatif Penjualan

Terlihat pada data yang diperoleh, anggaran pembelian pada bulan Februari berjumlah Rp. 5.189.000 dan pendapatan penjualan Labirin Adv pada bulan Februari berjumlah Rp. 3.060.000 sehingga menghasilkan selisih sejumlah Rp. 2.129.000. Anggaran pembelian pada bulan Maret diperkecil untuk meminimalisir penyimpangan yaitu sebesar Rp. 3.718.000 dan penjualan mulai meningkat dengan jumlah pendapatan Rp. 3.259.000 sehingga menghasilkan berkurangnya selisih dengan jumlah Rp. 459.000. Pada bulan April anggaran pembelian dinaikan dengan jumlah Rp. 5.217.000 dan penjualan pada bulan April mendapatkan kenaikan sebesar Rp. 3.947.000, namun selisih pembelian dan penjualan juga meningkat dibanding dengan bulan Maret, yaitu sebesar Rp. 1.270.000. Sehingga jika di totalkan penjualan mulai dari bulan Februari sampai dengan April 2019 ialah sebesar Rp. 10.266.000, sedangkan anggaran pembelian yang dilakukan pada bulan Februari hingga April 2019 untuk melakukan pembelian stok barang sebesar Rp. 14.124.000, disini terlihat total selisih mulai dari bulan Februari hingga April sebesar Rp. 3.858.000, atau penyimpangan negatif sebesar 27,31% sehingga tidak mencapai target penjualan. Oleh sebab itu manajemen Labirin Adv perlu mempertimbangkan segala kemungkinan yang akan terjadi di masa yang akan datang dan menentukan langkah positif yang harus dilakukan untuk menghadapi perubahan kondisi tersebut, salah satunya yaitu

dengan memperluas jangkauan penjualan untuk mendatangkan calon pembeli baru agar perusahaan dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Agar efektifitas dan efisiensi Labirin Adv dapat tercapai, maka diperlukan penerapan penjualan secara komputerisasi untuk mengatasi hal tersebut. Website *E-Commerce* yang akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman *Php* dan menggunakan basis data *MySql*.

Berdasarkan uraian di atas penulis mengambil sebuah tema skripsi yang berjudul “E-Commerce Penjualan Pakaian Berbasis Web pada Labirin Adv”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Konsumen berkunjung ke lokasi untuk membeli produk Labirin Adv sehingga memakan waktu dan tenaga konsumen serta jumlah biaya yang relatif tidak sedikit dan juga tempat yang terbatas.
2. Lambat dan kurang akurat dalam penyampaian informasi barang yang terdapat di toko tersebut.
3. Untuk proses pembuatan laporan masih dilakukan secara manual, sehingga dalam pembuatan laporan membutuhkan waktu yang cukup lama.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah dalam tugas akhir ini adalah ”Bagaimana membuat *E-Commerce* penjualan pakaian pada Labirin Adv?”.

1.4 Batasan Masalah

1. Sistem yang akan dibangun berupa *website E-Commerce* untuk Labirin Adv yang menyediakan informasi produk yang dijual yaitu pakaian.
2. Penyajian informasi meliputi informasi perusahaan, informasi produk, informasi biaya kirim, harga, dan informasi cara pembelian.
3. Informasi yang disajikan terbatas pada data barang, data penjualan, data pembelian, dan laporan transaksi.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan, yaitu sebagai berikut.

1. Merancang *E-Commerce* pada Labirin Adv untuk membantu penjualan, pendataan barang dan pembuatan laporan
2. Menyediakan informasi yang cepat, tepat dan akurat untuk membantu mempromosikan Labirin Adv.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dengan adanya *E-Commerce* sebagai berikut.

1. Sebagai sarana untuk penjualan, memberikan informasi yang dibutuhkan, mendatangkan calon konsumen baru, serta menjadi sarana promosi resmi
2. Membantu pihak pembeli untuk melakukan pembelian barang tanpa harus bertatap muka sehingga mempermudah pembeli untuk bertransaksi
3. Membantu memudahkan Labirin Adv untuk memasarkan produknya untuk mendatangkan calon pembeli baru, sehingga Labirin Adv dapat lebih maju dan berkembang.

1.7 Tempat dan Waktu Penelitian

1.7.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Labirin Adv Alamat Jl. Asem Jaya RT 002, RW 006, Kec. Mustika Jaya, Kel. Mustika Jaya, Bekasi Timur Jawa Barat 16340, Indonesia.

1.7.2 Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian dari 18 Februari 2019 – 26 April 2019.

Table 1.2 Gantt Chart Kegiatan Penelitian

Aktivitas	Februari				Maret				April			
	Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Survei lokasi												
Analisis sistem berjalan												
Analisis masalah												
Menentukan kebutuhan												
Menyusun hasil survei												

1.8 Metode Penelitian

1.8.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penulisan ilmiah ini, terdapat beberapa cara dalam metode pengumpulan data, yaitu sebagai berikut.

1. Metode Wawancara

Dilakukan dengan mengajukan pertanyaan atau tanya jawab secara langsung kepada bapak Indra Cahya Purnama, S.Pd. (selaku pemilik Labirin Adv).

2. Metode Observasi

Dilakukan dengan mengamati dan mempelajari secara langsung pada permasalahan dan prosedur-prosedur yang harus dilaksanakan.

3. Metode Kepustakaan

Dilakukan dengan mencari buku-buku dan literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

4. Metode Angket/Kuesioner

Metode ini mengumpulkan data dengan cara memberi beberapa pertanyaan kepada para konsumen terkait di penjualan Labirin Adv.

1.8.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan penulis dalam membuat sistem informasi ini adalah metode RAD (Rapid Application Development), yang merupakan metode pengembangan sistem informasi yang melalui model-model RAD yaitu pemodelan bisnis, pemodelan data, pemodelan proses, pemodelan aplikasi, pengujian dan pergantian. (Mulyani, 2016: 31)



Gambar 1.2 Ilustrasi model RAD (*Rapid Application Development*)

(Rosa & M. Shalauddin, 2016: 35)

1.9 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan tugas akhir ini mempunyai sistematika penulisan adalah sebagai berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini di bahas mengenai teori dasar yang mendukung dalam penelitian diantaranya tentang teori Sistem Informasi, *E-Commerce*, Website, Basis Data dan DBMS (Database Management System), Gambaran Umum Perusahaan, Kerangka Pemikiran.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang obyek penelitian, kerangka penelitian, analisis sistem berjalan, permasalahan, analisis usulan sistem, analisis kebutuhan sistem.

4. BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini terdapat didalamnya mengenai perancangan, pengujian dan implementasi.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian, juga berisi saran-saran yang dibahas penulis sesuai dengan hasil Tugas Akhir atau Skripsi yang telah dilakukan.