

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi hingga saat ini, banyak sekali perangkat keras dan lunak yang dapat dimanfaatkan untuk membantu suatu pekerjaan manusia menjadi lebih mudah. Termasuk Komputer, Komputer sudah mengendalikan sistem lalu lintas, administrasi pemerintahan, perbankan, perekonomian, kemiliteran dan perusahaan-perusahaan juga tidak ketinggalan dalam memanfaatkan komputer untuk mempermudah pekerjaannya. Seiring dengan perkembangan jaman dan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat hingga saat ini, Teknologi Informasi begitu diperlukan dalam berbagai macam pekerjaan baik itu formal atau informal. Perusahaan yang berkembang pada jaman ini sangat membutuhkan perangkat komputer untuk memenuhi kebutuhan teknologi informasi dan juga untuk meningkatkan strategi bisnis pada perusahaan. Sebuah perusahaan sudah semestinya memiliki suatu strategi bisnis yang tepat agar dapat tetap bersaing dalam dunia bisnis dan mendapat kepercayaan penuh dari konsumen sebagai jaminan untuk kelangsungan hidup perusahaannya.

Dengan internet, segala transaksi dapat dilakukan tanpa batasan jarak dan waktu. Kerdudahan inilah yang menjadi faktor utama yang dapat mendukung berkembangnya *Electronic commerce (E-Commerce)*. Dengan adanya sistem *e-commerce* ini akan membantu tercapainya suatu tujuan perusahaan yaitu dapat meraih keuntungan yang kompetitif, memperluas daerah pemasaran dan pembinaan kesetiaan pelanggan kepada perusahaan. Dengan merancang sebuah sistem *e-commerce* seperti sistem penjualan online berbasis web, perusahaan akan mendapat banyak keuntungan, seperti meningkatnya nama baik perusahaan di kalangan masyarakat yang akan menjadi nilai tambah perusahaan untuk membangun relasi bisnis, peningkatan kepuasan pelanggan, lalu dapat semakin memudahkan perusahaan dalam melakukan ekspansi tak terbatas karena web tidak dibatasi batas geografis dan waktu sehingga perusahaan dapat memperluas daerah pemasarannya dengan mudah. Toko RPHSPORT merupakan sebuah toko yang

bergerak di bidang penjualan *Jersey* dan *Accecories* lainnya. Dalam persaingan saat ini yang semakin ketat, Toko RPHSPORT memerlukan suatu strategi pemasaran alternatif yang baik, yang dapat menarik dan menjangkau lebih banyak konsumen dan dapat memuaskan keinginan dan kebutuhan konsumen. Pada saat ini strategi pemasaran yang diterapkan pada Toko RPHSPORT saat ini dirasa kurang efektif dan efisien, karena baik pemasaran maupun pemesanan produk hanya dilakukan secara manual dengan resiko kesalahan tinggi. Strategi pemasaran dan pemesanan yang diperkirakan akan menarik banyak konsumen baru dan mengurangi resiko terjadi kesalahan pada saat pemesanan yaitu dengan membangun sebuah sistem pemasaran dan pemesanan online berbasis web. Strategi ini dirasakan tepat mengingat semakin banyak pengguna internet, karena dapat melayani lebih dari satu bahkan lebih konsumen pada waktu yang bersamaan (dapat diakses dengan cepat setiap saat dan dimana saja), sehingga kemungkinan konsumen memperoleh kepuasan dalam memenuhi kebutuhannya akan tercapai. Dengan semakin banyaknya konsumen yang tertarik dan melakukan pemesanan maka tujuan utama yaitu meningkatkan pendapatan dan laba akan tercapai.

Dalam penelitian ini akan dibuat suatu sistem informasi penjualan *Jersey* dan *Accecories* lainnya berbasis web pada Toko RPHSPORT.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari pemaparan latar belakang diatas, dapat diketahui permasalahan penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. bagaimana agar dapat membangun sebuah sistem informasi penjualan *Jersey* dan *Accecories* lainnya secara *online* berbasis web pada Toko RPHSPOT?
2. Bagaimana membentuk sistem penjualan secara manual atau konvensional menjadi *e-commerce* sehingga memudahkan konsumen dapat memilih produk dan melakukan pembelian produk dimanapun dan kapan pun dengan adanya jaringan internet?
3. Bagaimana merancang proses bisnis menyesuaikan dengan kebutuhan *website* RPHSport pada proses transaksi penjualan?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Riset dilakukan di RPHSport tahun 2020.
2. Sistem informasi produk dan layanan berbasis web.
3. Penelitian ini menggunakan model RAD dengan metodologi Berorientasi Objek dengan *tools* UML.
4. *Website* ini hanya membahas tentang produk yang ada di RPHSport saja.
5. Sistem informasi ini dirancang juga untuk cetak pesanan, transaksi penjualan produk, bukti pembayaran dan laporan penjualan produk secara terkomputerisasi.

### 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan :
  - a. Tujuan khusus :  
Merancang suatu aplikasi pemesanan barang berbasis internet berdasarkan hasil analisa dari sistem penjualan yang sudah ada.
  - b. Tujuan umum :  
Untuk menerapkan pemasaran dan penjualan pada RPHSPORT berbasis web.
2. Manfaat :
  - a. Memudahkan pelanggan mendapat informasi yang *up to date* mengenai produk perusahaan.
  - b. Memberikan kemudahan untuk pembeli melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja, sehingga memberikan kepuasan bagi konsumen.
  - c. Dapat membantu perusahaan dalam meningkatkan daya saing perusahaan di era globalisasi dengan memperluas cakupan wilayah pemasaran dan tanpa batas.
  - d. Menambah wawasan bagi penulis dalam bidang pemasaran terutama mengenai transaksi pemesanan *online*.

## 1.5 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan ini merupakan gambaran secara umum tentang isi apa yang terdapat dalam keseluruhan tentang pembahasan dalam skripsi yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami alur pembahasan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini. Dalam penulisan skripsi ini terdapat tahap-tahap sistematika sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah yang dihadapi, menentukan tujuan dan manfaat penelitian yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas berbagai konsep dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang metodologi penelitian yang akan digunakan dalam melakukan penelitian yang terdiri dari model RAD (*Rapid Application Development*), metode *object oriented*, dan tools UML (*Unified Modeling Language*).

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang uraian mengenai hasil analisa yang meliputi definisi masalah, analisa sistem berjalan, rancangan basis data untuk membuat *database*, gambaran umum sistem informasi yang akan dibuat, dan analisa kebutuhan sistem usulan.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari materi pembahasan dan sistem informasi berbasis web yang telah dibuat. Bab ini juga berisi kesimpulan atas penelitian yang telah dilakukan dalam pembuatan sistem informasi berbasis web,

serta saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapainya hasil yang lebih baik dan perawatan terhadap sistem agar sistem dapat terus digunakan.

