

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang terus berkembang pesat pada masa sekarang ini tentunya sangat membantu manusia dalam menjalankan aktifitasnya sehari-hari. Berbagai aspek informasi dan sarana penunjang yang memadai untuk terciptanya efisiensi kerja. Teknologi informasi saat ini sudah menjadi bagian utama dalam kegiatan bisnis penjualan. Dengan berbasis teknologi informasi nilai bisnis akan semakin meningkat. Bisnis berbasis teknologi informasi dapat melengkapi atau bahkan dapat menggantikan metode bisnis secara manual atau *offline*. Terlebih dalam penjualan produk, metode *offline* hanya akan efektif jika masih dalam lingkup satu area geografis yaitu kemudahan bertemunya pembeli dan penjual tanpa halangan luasnya wilayah dalam arti kata pembeli dan penjual bertemu langsung dan mengadakan transaksi di tempat. Pemanfaatan IT akan memberikan peluang kepada penjual untuk memasarkan dan memberikan layanan transaksi yang lebih luas, mendapatkan pelanggan yang lebih banyak, jangkauan area pemasaran juga akan lebih luas, sehingga akan meningkatkan jumlah penjualan.

Basecamp Adventure Shop merupakan sebuah toko yang bergerak di bidang penjualan perlengkapan outdoor. Banyaknya toko perlengkapan outdoor yang berdiri di Jakarta menjadi saingan perusahaan dalam penjualan sehari-hari. Saat ini Basecamp Adventure Shop hanya melakukan transaksi jual-beli langsung dengan pelanggan di lingkungan sekitar toko. Dalam rangka meningkatkan peluang penjualan dan berusaha untuk memberikan layanan penjualan kepada pelanggan yang lebih luas, maka penulis mencoba membuat rancang bangun sistem penjualan elektronik yang dapat melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi jenis barang yang tersedia dan layanan pemesanan secara *online*. Dengan adanya toko online ini diharapkan proses penjualan dapat berjalan dengan baik dan secara otomatis dapat membantu konsumen dalam pembelian barang secara online.

Untuk itulah tugas ini kami buat dengan merancang suatu sistem penjualan elektronik yang dapat membantu kebutuhan konsumen.

I.2 Perumusan Masalah

Permasalahan yang dihadapi dalam meraih peluang untuk meningkatkan penjualan pada Basecamp Adventure Shop adalah bagaimana rancang bangun sistem penjualan yang dapat dilakukan secara *on-line* yang memberikan layanan penyajian informasi yang lengkap dan layanan pemesanan barang yang mudah.

Berdasarkan latar belakang masalah ini, maka dirumuskan masalah menjadi beberapa point, yaitu sebagai berikut :

- a. Proses kegiatan jual-beli masih harus datang langsung ke toko, secara bertatap muka.
- b. Proses pembuatan laporan penjualan yang masih dilakukan secara manual.

I.3 Maksud dan Tujuan

I.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah rancang bangun sistem penjualan *on-line* dengan menggunakan pendekatan berorientasi objek.

I.3.2 Tujuan

Dibuat rancang bangun sistem penjualan *on-line* ini adalah untuk meningkatkan daya saing Basecamp Adventure Shop dalam memberikan layanan penjualan kepada pelanggan, menjangkau pelanggan yang lebih luas sehingga akan meningkatkan jumlah penjualan.

I.4 Batasan Masalah

Penelitian ini hanya akan menghasilkan rancang bangun sistem penjualan *online* yang berorientasi objek, dengan detail rancangan pada layanan sajian informasi dan layanan pemesanan barang secara *online*. Sistem informasi yang akan dikembangkan dalam penulisan ini adalah bagaimana membangun sebuah sistem untuk penjualan *online*. Batasan penelitian hanya sebatas menjual

kebutuhan kegiatan outdoor (pendakian gunung), pada lingkup pembuatan website penjualan *online* dan input data entry penjualan *online*.

Yang berbeda pada sistem penjualan *online* ini dengan sistem penjualan yang lain, adanya preorder untuk barang yang bermerk import, dalam artian konsumen dapat memesanya terlebih dahulu produk impor yang diinginkan dan nantinya produk tersebut bisa di kirim setelah stoknya tersedia. Dan untuk barang yang bermerk lokal stoknya selalu diupdate tergantung kebutuhan konsumen yang sedang banyak di gunakan pada saat ini.

I.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini ditulis untuk memberikan kemudahan informasi bagi pembaca dan memberikan sedikit gambaran mempelajari dan memahami isi dari skripsi tentang aplikasi “Penjualan Elektronik Kebutuhan Kegiatan Outdoor” berbasis web di Basecamp Adventure Shop, berikut ini adalah sistematika penulisan:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara singkat dan jelas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang sistem informasi penjualan, pengertian *e-commerce*, dan berbagai teori yang mendukung penulisan skripsi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi kerangka pikir tentang penelitian, dan juga penjabaran dari kerangka pikir yang telah dibuat.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang informasi tentang sejarah perusahaan, dokumen masukan dan dokumen keluaran, sistem yang sedang berjalan, dan penggambaran proses tata cara pelaksanaan prosedur yang diusulkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dari penulisan skripsi, diuraikan kesimpulan yang dapat diambil dari masalah-masalah yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang dapat diberikan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

