

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

E-commerce merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat dalam dunia maya khususnya dalam bidang pemasaran. Belanja *online* menyediakan banyak kemudahan dalam menampilkan informasi produk dan transaksi dibandingkan cara konvensional. Karena *e-commerce* dapat memberikan informasi dalam bentuk yang lebih menarik, menyenangkan dan dapat diakses setiap saat secara *online*. Banyaknya manfaat serta kemudahan dalam *e-commerce* ini dapat menarik perhatian perusahaan besar, menengah ataupun perorangan untuk dimanfaatkan, tak terkecuali bagi distro, *clothing* dan distributor pakaian.

MAXCloth merupakan distributor pakaian khususnya kaos polos yang sedang berkembang dan berdomisili di Yogyakarta. MAXCloth tergolong distributor yang masih baru di daerah Yogyakarta, selain masih baru MAXCloth juga tidak mempunyai store secara fisik.

Proses bisnis dari MAXCloth terbilang masih konvensional, walaupun sudah menggunakan teknologi tetapi hanya sebatas *sms* atau *chatting*. Dalam segi transaksi juga masih mengandalkan *cod* atau *cash on delivery* dimana pembeli dan penjual bertemu dengan proses pembayaran tunai. Sistem penjualan seperti ini masih banyak kekurangan dari segi waktu pelayanan yang terbatas dan bertukar dengan kesibukan dari pembeli. Promosi juga masih mengandalkan selebaran dan juga menginformasikan kepada teman dan juga kerabat, sehingga menyebabkan konsumen yang berada di tempat jauh kesulitan mencari informasi produk dari MAXCloth. Selain itu MAXCloth juga kesulitan dalam pengelolaan data produk dan pembuatan laporan bulanan yang masih dilakukan secara manual, sehingga dapat menyita waktu yang cukup lama.

Dengan adanya *website e-commerce* ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja MAXCloth dalam hal proses penjualan serta dapat dikenal secara luas dengan pemanfaatan teknologi internet untuk mencakup pasar yang lebih luas sebagai distributor pakaian.

1.2. Rumusan Masalah

Mendasar dari Latar belakang tersebut MAXCloth ingin menarik minat pembeli dengan pembuatan *e-commerce*, sehingga rumusan masalah yang paling mendasar adalah:

1. Bagaimana cara mempermudah pelanggan untuk bertransaksi tanpa harus mendatangi tempat penjualan dan juga *cod(cash on delivery)* atau bertemu di suatu tempat untuk bertransaksi?
2. Bagaimana cara membangun sistem informasi yang dapat mencatat data barang, pelanggan, dan juga transaksi secara otomatis?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian untuk menghasilkan *website* MAXCloth berbasis *e-commerce*.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian adalah:

1. Menjadi media sebagai alat memperluas jaringan promosi.
2. Mempermudah proses transaksi dan meningkatkan pelayanan.
3. Mempermudah pelaporan dan pencatatan hasil penjualan.

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman sekaligus hal-hal yang dibahas dalam penelitian ini dapat diuraikan secara jelas dan terarah, maka dalam penulisan skripsi ini. Sistematika penulisan dibagi menjadi 5 bab, yang masing-masing babnya dapat diuraikan atau dijelaskan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I berisi penjelasan tentang latar belakang, perumusan masalah, manfaat, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab II berisi tinjauan pustaka dan teori-teori yang berkaitan dengan topik yang sedang diteliti sebagai bahan acuan dalam melakukan penelitian. Dalam bab ini akan membahas penelitian-penelitian terkait dan relevan yang pernah dilakukan dan landasan-landasan teori yang berhubungan atau pun diperlukan untuk membangun sebuah sistem berbasis *website*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab III berisikan metode dan alat-alat yang digunakan dalam pembuatan dan pembangun sistem *e-commerce*.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisikan penerapan sistem, analisis sistem, perancangan, penerapan dan penggunaan sistem.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisikan kesimpulan dari sistem yang telah di bangun dari penelitian dan saran yang dapat di gunakan dalam pengembangan sistem yang lebih baik.