

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mozkha Store collection merupakan salah satu usaha toko fashion Pria di kota Jakarta yang membuka cabang di beberapa kota seperti di Tanah abang dan Bekasi. Toko ini menjual fashion pria mulai dari kemeja, flannel, dan Jeans. pada proses sebelumnya permasalahan pada pada Mozkha Store collection susah nya dalam penjualan dalam bentuk *offline* sehingga disaingi oleh store online pada era revolusi industry *Four Point Zero 4.0*, Untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan suatu system perdagangan yang menggunakan teknologi internet, yang di sebut dengan Electronic commerce (*e-commerce*), Tanah abang yang memiliki letak strategis yang berdekatan dengan perkantoran dan tempat lainnya yang mana tanah abang menjadi surga belanja bagi para wisatawan, baik yang berkunjung secara kunjungan kerja maupun tujuan wisata lainnya. Banyak toko-toko tempat belanja barang-barang yang potensial, sehingga terdapat banyak toko-toko kecil yang menjual produk yang mirip dengan toko lainnya, akan tetapi toko-toko tersebut masih terbatas dalam pemasaran produknya. Dengan dasar seperti itu maka perlu adanya suatu sistem informasi toko online untuk menjual produk secara online.

Hal ini dapat mengakibatkan beberapa masalah diantaranya terjadi persaingan di antara toko *offline* store dan *online* store, agar persaingan ekonomi digital dapat disaingi toko mozkha store meminta penulis untuk membuat suatu

terobosan yang dapat mengikuti perkembangan industry *Four point zero*, salah satunya untuk membuat sebuah website penjualan online sehingga lebih *efektif* dan *efisien* yaitu dengan cara membuat *website E-commerce* sebagai salah satu bentuk aktifitas transaksi perdagangan melaluisarana internet Dengan memanfaatkan *e-commerce*, para penjual dapat menawarkan produknya secara *online* sehingga memberikan kemudahan berbelanja, bertransaksi, dan pengiriman secara efektif dan efisien. Menggunakan website *e-commerce* sebagai salah satu media penjualan dan memperluas daerah pemasaran produk dan mempermudah pembeli untuk memilih dan memesan produk tersebut sehingga dapat meningkatkan penjualan toko tersebut, Untuk memberikan solusi atas masalah tersebut, dengan membangun aplikasi *web e-commerce* yang dapat diperbaharui dan berguna bagi pembeli untuk mengetahui informasi penjualan produk yang dijual pada Toko Mozkha Store Clothing. Hal inilah yang mendorong penulis untuk melakukan skripsi yang berjudul ***“IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN (E-COMMERCE) PADA DISTRO MOZKHA STORE CLOTHING TANAH ABANG BERBASIS WEB DAN DATABASE MYSQL.***

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang pemilihan judul di atas, maka penulis dapat merumuskan beberapa permasalahan yang ada sebagai berikut :

1. Bagaimana Merancang aplikasi untuk membantu menjual pakaian secara online menggunakan website ?

2. Apakah dengan adanya website penjualan akan membantu dalam proses penjualan mozka store ?
3. Bagaimana merancang suatu aplikasi berbasis E-commerce yang dapat memberikan tentang pengolahan data lebih optimal?
4. Bagaimana cara untuk mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan tanpa harus datang langsung ketempatnya?
5. Apakah dengan sistem baru dapat mempermudah mozka store dalam mengakses data stock barang?

1.3 Hipotesa

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan pada bagian terdahulu, maka dapat dikemukakan beberapa hipotesis sebagai jawaban sementara dari permasalahan yang ada, yaitu diharapkan :

1. Diharapkan dapat membantu sebagai media promosi dan mempermudah dalam melakukan transaksi secara online oleh konsumen.
2. Diharapkan dengan adanya Penjualan *e-commerce* distro Mozka store ini pemilik toko dapat meraih penghasilan yang lebih dari pada sebelumnya.
3. Diharapkan dengan adanya websiste penjualan *e-commerce* dapat menyajikan laporan dengan cepat ketika.
4. Diharapkan dengan adanya program aplikasi ini mampu menghasilkan informasi yang berkualitas bagi konsumen.
5. Diharapkan dengan adanya database sistem dapat membantu mozka store dalam penghitungan stock yang tersedia.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dan maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun website E-Commerce yang akan diterapkan di Mozkha Store sebagai berikut:

1. Merancang sebuah sistem informasi penjualan berbasis *web e-commerce* pada toko Mozkha.
2. Mendapatkan informasi mengenai proses pengolahan data stock penjualan *website* di Mozkha store clothing.
3. Memberikan sarana dan prasarana transaksi yang lebih mudah kepada Mozkha store clothing.
4. Mengetahui ketidak sesuaian aplikasi dengan proses pengolahan sistem informasi yang dirancang.
5. Diharapkan dengan sistem yang sudah di implementasikan ini dapat menjadikan penjualan di toko Mozkha store clothing lebih baik.

1.5 Batasan Masalah

Melihat paparan di atas, maka batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah Sistem yang dibangun akan berdasarkan dari kebutuhan yang diperlukan oleh Mozkha store Clothing

Adapun batasan yang lebih spesifik adalah sebagai berikut:

1. Data yang digunakan dalam pembangun website e-commerce ini adalah data produk, data kategori dan sub kategori produk, detail produk, harga produk, gambar produk, discount produk dan stok produk.

2. Proses yang dilakukan meliputi proses pengolahan data produk, proses pengolahan data kategori dan sub kategori produk, proses pengolahan detail produk, proses pencarian pemesanan, proses konfirmasi, proses pencarian produk, dan proses pendaftaran pengguna.
3. Informasi yang diberikan dibagi menjadi informasi yang hanya tampil di layar komputer dan tercetak. Untuk informasi yang tampil pada layar adalah histori pemesanan, informasi produk, informasi profil pelanggan, dan informasi status pengiriman pemesanan. Sedangkan untuk informasi yang dicetak adalah laporan pemesanan, laporan penjualan, laporan produk, laporan member, dan pencetakan label pengiriman.
4. Dalam pembangunan website ini software pembangun menggunakan Macromedia Dreamweaver dan notepad++ , sedangkan dalam database management sistem-nya menggunakan php MySQL dan browser yang digunakan adalah google chrome.
5. Media komunikasi yang digunakan menggunakan Instagram dan Facebook yang akan diintegrasikan langsung dengan website yang dibangun.
6. Pembayaran yang ditangani oleh sistem merupakan semua pembayaran baik yang bersifat online, offline maupun COD (*Cash On Delivered*).

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi perusahaan agar memperoleh manfaat dari penerapan sistem dan prosedur penjualan dalam memahami penilaian terhadap pengendalian intern khususnya siklus penjualan pada perusahaan.

2. Bagi Ilmu pengetahuan

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus berguna sebagai penunjukan praktek pengambilan keputusan dalam artian yang cukup jelas. Manfaat tersebut baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan, manfaat bagi obyek yang diteliti, maupun manfaat bagi peneliti sendiri. Perkembangan dunia Ilmu teknologi yang demikian pesatnya telah membawa manfaat luar biasa bagi kemajuan untuk peradaban. Hasil penelitian ini cukup berpengaruh terhadap perkembangan Ilmu teknologi karena dapat membantu dalam mengetahui apakah perusahaan yang diteliti telah sudah menerapkan sistem informasi komputerisasi yang baik atau tidak

1.7 Metodologi Penelitian

Untuk mencapai keakuratan dan ketelitian data serta informasi dalam penelitian ini maka pengumpulan data dilakukan dengan 3 cara:

1. Penelitian lapangan (*field research*)

Yaitu penelitian yang dilakukan langsung pada objek peneliti untuk mendapatkan data primer dan keterangan yang dimuat didalam penyusunan skripsi ini nyata kebenarannya, dengan cara :

a. Observasi

Melihat langsung ke lapangan bagaimana proses kerja yang dilakukan dalam menghimpun data

b. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara tanya jawab langsung dengan pihak TokoMozkha store terkait informasi dan data yang dibutuhkan dalam penelitian.

c. Dokumentasi

Pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada atau catatan-

catatan yang tersimpan , baik itu berupa catatan transkrip, buku, laporan keuangan, atau lain sebagainya.

2. Penelitian Perpustakaan (*Library Research*)

Yaitu penelitian yang dilakukan langsung pada objek peneliti untuk mendapatkan data sekunder. Dalam metode ini dilakukan kajian literatur untuk melakukan pendekatan terhadap konsep-konsep yang digunakan. Dan untuk lebih meningkatkan pemahaman terhadap aspek-aspek teori berdasarkan kajian perpustakaan.

3. Penelitian Laboratorium (*Laboratory Research*)

Metode ini dilakukan untuk menguji konsep-konsep yang ada dengan menggunakan personal komputer yang spesifikasi hardware dan software yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Hardware (perangkat keras) yang digunakan :

- 1) Laptop Asus A541LB

2) Processor Intel(R) Core(TM) i3-4010U CPU @ 1.70GHz (4CPUs)
1.7GHz

3) Memory 4.00GB

4) DVD RW

5) Flashdisk Toshiba 8GB

6) Printer PIXMA ip2770

7) Hardisk 1TB Transend

8) Mouse Votre

b. Software (perangkat lunak) yang digunakan :

1) Microsoft Windows 7 Ultimate sp1 64-bit.

2) Microsoft Office 2007

3) Notepad ++

4) Google

5) Xampp

6) Mendeley

7) Snipping Tool

8) Astah Community

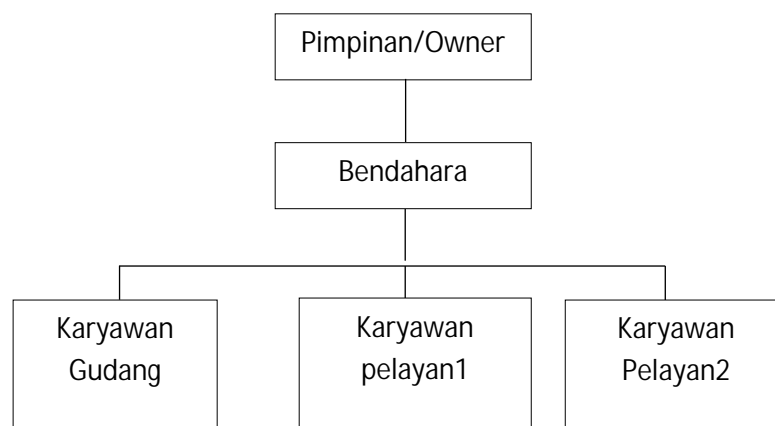
1.8 Tinjauan Umum Objek Penelitian

Dalam tinjauan umum ini akan dibahas tentang sejarah pertama kali berdirinya toko Mozkha store Clothing.

1.8.1 Sejarah berdiri Mozkha Store Clothing

Toko pakaian Baju Pria ini bernama Mozkha Store Clothing. Usaha toko pakaian ini didirikan tahun 2014, seperti mendirikan tenda yang hanya beralaskan terpal yang didirikan di tengah keramaian kota yaitu di pasar tanah abang dan allhamdulillah sekarang memiliki beberapa cabang, yang telah memiliki toko sendiri di berbagai kota seperti. Yang beralamat di Tanah abang Lt3 Gedung A4 blok C, dan ada beberapa cabang di Bekasi yang berlokasi di Rawa Lumbu jembatan 0/9 bekasi, dan Rawa Lumbu jembatan 0/4

1.8.2 Struktur Organisasi Mozkha Store Clothing



Sumber : Toko Mozkha Store

Gambar 1.1 Struktur Organisasi Toko Mozkha store

1.8.3 Tugas Dan Wewenang Struktur Organisasi

Berdasarkan struktur organisasi pada Gambar 1.1 maka tugas dan tanggung jawab masing-masing pada Toko Mozkha store dapat diuraikan secara berikut:

1. Pimpinan/Owner

Memimpin, dan memutuskan sesuatu yang penting tentang arah gerak perusahaan dan operasional kedepannya.

2. Bendahara

Melaksanakan tugas yang berkaitan dengan keuangan dan pembelian dari konsumen, transaksi, pembayaran.

3. Karyawan Gudang

Memeriksa persediaan stock baju dan melaporkan baju yang akan di *refund* atau di ganti kepada owner.

4. Karyawan Pelayan

Melayani Costumer yang akan berbelanja scara *offline* di Toko, dan bertanggung jawab atas kebersihan Toko.