

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat membawa perubahan yang besar di zaman sekarang. Perkembangan ini terjadi banyak di negara yang sudah maju maupun negara yang sudah berkembang, kecepatan pengolahan dan penyampaian informasi memiliki peran yang sangat penting bagi setiap perusahaan, terutama pada perusahaan-perusahaan yang memiliki tingkat rutinitas yang tinggi dan memiliki data yang harus diolah.

Sistem lama yang dilakukan secara konvensional mulai ditinggalkan dan beralih ke sistem komputerisasi, yang dirasa lebih cepat dan akurat dalam penyampaian informasi yang dibutuhkan. Jika perusahaan ingin dapat berkembang maka harus mampu mengimbangnya dengan meningkatkan tenaga kerja yang berkualitas dalam bidang teknologi informasi agar dapat mempertahankan efisiensi dan efektivitas perusahaan dalam persaingan manajemen dan kepuasan layanan kepada pelanggan.

Peralihan dari sistem manual seperti pelanggan datang ke toko untuk membeli suatu barang, menuju sistem informasi yang terkomputerisasi seperti belanja online / pre order barang, mulai menjadi salah satu pilihan yang memang memberikan keuntungan dari sisi efektivitas dan efisiensi dalam mengolah data menjadi sebuah informasi yang berguna.

Disaat pandemi covid-19 seperti ini merupakan dampak yang cukup berat untuk kegiatan bisnis distributor sepatu. Untuk kegiatan bisnis distributor sepatu ini sangat terasa dikarenakan banyak konsumen yang mengurungkan niat untuk datang belanja ke toko karena berbagai pendapat. Kebanyakan pelanggan lebih memilih untuk belanja online / order barang pada masa pandemi. Pelanggan dari dalam kota ataupun luar kota mulai berkurang dari biasanya dan target usaha kurang tercapai, dikarenakan pandemi covid-

19. Sebelum adanya pandemi Toko Sepakat ramai pelanggan dari dalam kota maupun luar kota.

Walaupun demikian dengan adanya Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Mobile Di Toko Sepakat Pada Masa Pandemi. Membuat pelanggan dapat belanja melalui media ecommerce yang akan dirancang, jadi pelanggan tidak perlu melakukan pemilihan barang di toko hanya perlu di rumah saja. Pembayaran dapat melalui transfer, GoPay, Ovo, dan tunai. Barang dapat dikirim ataupun langsung diambil di Toko Sepakat tergantung perjanjian yang dilakukan.

1.2 Ruang Lingkup kerja Program KP

Agar pembahasan kerja praktek dapat secara maksimal dan dibahas sesuai dengan objek dan permasalahan yang ada maka dibuat beberapa ruang lingkup / batasan kerja praktek. Adapun batasan kerja praktik yang akan dibahas pada laporan ini adalah :

1. Lokasi kerja praktik yang dilaksanakan di Toko Sepakat.
2. Waktu kerja praktik yang dilaksanakan pada 20 Juli 2020 s.d 15 Agustus 2020.
3. Kerja praktik ini hanya membahas tentang rancangan sistem informasi e-commerce berbasis mobile di Toko Sepakat pada masa pandemik ini.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Adapun tujuan dari kegiatan kerja praktik ini adalah mempersiapkan mahasiswa dalam mengatasi dunia pekerjaan yang akan dijalani kedepannya. Adapula tujuan lain yaitu mengasah inovasi, kreatifitas, serta mengimplementasikan ilmu yang didapat saat perkuliahan di kehidupan sehari-hari.

2. Manfaat

Manfaat yang didapatkan dari kegiatan kerja praktik ini adalah menambah wawasan mahasiswa terhadap dunia kerja dan dunia bisnis yang selama ini dipelajari diperkuliahan. Selain itu, mahasiswa mendapatkan pelajaran berharga berupa pengalaman bekerja secara nyata ditempat kegiatan kerja praktik itu dilaksanakan.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan Kerja Praktek ini dilaksanakan pada ;

Waktu : 20 Juli – 15 Agustus 2020

Tempat : Toko Sepakat Jl. Palembang II Blok B4 No.15 Pasar
Tengah, Tanjung Karang, Bandar Lampung.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan kerja praktek ini dibagi mejadi 5 bagian, masing –masing dalam sub bagian, Diantaranya :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat tentang uraian latar belakang pelaksanaan program kerja praktek, ruang lingkup kerja program kerja praktek, manfaat dan tujuan program kerja praktek, tempat dan waktu pelaksanaan, dan sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini memuat tentang sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, bidang usaha/kegiatan utama perusahaan, lokasi perusahaan, struktur organisasi.

BAB III PERMASALAHAN PERUSAHAAN

Bab ini memuat tentang analisis permasalahan yang dihadapi perusahaan, temuan masalah, perumusan masalah, kerangka

pemecahan masalah, landasan teori, rancangan program yang akan dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memuat uraian hasil analisis yang diperoleh berkaitan dengan landasan teori dan pembahasan hasil analisis mengenai penerapan cara pembuatan e-commerce berbasis mobile.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini penulis berusaha untuk menarik beberapa simpulan yang penting dari semua uraian dalam bab-bab sebelumnya dan memberikan saran-saran yang dianggap perlu untuk perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN