

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan pesat dalam ranah TI serta komunikasi telah mengubah jalannya informasi modern. Kemudahan akses terhadap informasi sudah menjadi hal yang biasa, membuka potensi besar untuk penerapan teknologi di berbagai bidang, termasuk di bidang bisnis. Pemanfaatan teknologi informasi dalam konteks bisnis telah menjadi solusi yang menjanjikan untuk mempercepat proses bisnis dan pengambilan kebijakan. Teknologi informasi menawarkan kemungkinan untuk menangani masalah yang ada, terutama dalam prosedur yang kompleks. Baik perusahaan swasta maupun lembaga pemerintah saat ini telah mengadopsi teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi operasional dan kecepatan dalam pengambilan keputusan. Peran teknologi informasi dalam lingkungan bisnis swasta dan pemerintah sangat penting, khususnya dalam mendukung kelancaran proses bisnis. Sistem informasi menjadi tulang punggung bagi keberhasilan operasional, terdiri dari beberapa bagian yang bekerja sama selama memproses data mentah menjadi informasi yang berguna untuk mengambil langkah kedepannya.

Dalam hal ini, sistem informasi tidak hanya menjadi alat pendukung namun juga sebagai perubahan untuk inovasi dan efisiensi. Penerapan teknologi informasi memberikan proses bisnis yang lebih terstruktur, memungkinkan analisis data yang lebih mendalam, dan mempercepat alur kerja secara keseluruhan. Perusahaan swasta dan lembaga pemerintah telah menyadari pentingnya mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam strategi bisnisnya. Dengan menggabungkan sistem

informasi yang efisien perusahaan dapat meningkatkan produktivitas, meningkatkan kualitas layanan, dan merespons perubahan pasar dengan lebih cepat. Dengan terus berkembangnya teknologi informasi, peran sistem informasi dalam dunia bisnis dan pemerintahan akan terus berkembang. Berinvestasi di bidang teknologi informasi bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah kebutuhan untuk tetap bersaing dan beradaptasi dengan lingkungan yang terus berubah. Di era digital, kemampuan untuk memanfaatkan teknologi informasi secara bijak akan menjadi kunci keberhasilan dunia usaha dan lembaga pemerintah di masa depan.

Industri rokok elektrik, khususnya *vapestore*, telah berkembang menjadi salah satu industri dengan pertumbuhan tercepat dalam beberapa tahun terakhir. Fenomena ini dipicu oleh perubahan perilaku konsumen terhadap pembelian secara online. Seiring dengan pertumbuhan tersebut, muncul kebutuhan yang semakin mendesak akan pengelolaan bisnis yang efisien dan terintegrasi.

Shippshopp merupakan perusahaan kecil yang bergerak pada bidang penjualan *vaporizer*. *Vaporizer* adalah sebuah rokok elektrik yang berbeda dengan rokok tembakau. Selain bentuk, rasa dan aroma yang dihasilkan *vaporizer* juga dikenal ini juga berbeda. Rasa yang bisa dinikmati mulai dari buah-buahan, ice dan creamy, seperti rasa biskuit, susu dan coklat. Aroma yang diciptakan *vaporizer* ini pun juga sangat enak seperti aroma roti, susu dan buah-buahan yang segar.

Adapun permasalahan yang dihadapi oleh shippshopp yaitu pada proses penjualan yang masih dilakukan dengan cara menghubungi melalui sosial media ataupun datang langsung ke tempat. Hal tersebut dapat memakan waktu untuk pergi

ke tempat vape ataupun kesalahan komunikasi dalam proses pembelian yang dilakukan oleh pelanggan melalui media sosial. Kemudian pada proses pembelian barang masih dilakukan dengan cara menunggu laporan penjualan dari staff administrasi yang kemudian akan diberikan kepada bagian gudang. Hal ini memakan waktu karena harus menunggu laporan yang dibuat terlebih dahulu. Kemudian pada proses pengelolaan stok produk, masih dilakukan dengan cara mencatat pemasukan dan pengeluaran barang menggunakan buku. Hal ini mengakibatkan kesalahan dalam perhitungan ataupun pencatatan serta sering kali lupa mencatat barang yang masuk ataupun keluar.

Maka perlu dibuatkan sistem yang dapat mengelola penjualan, pembelian dan pengelolaan stok. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian ini dengan judul **“Sistem Informasi Penjualan Vaporizer Pada Shippshopp Berbasis Website”**. Yang nantinya dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi serta mempermudah pihak Shippshopp dalam pekerjaan.

## **1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Bersumber pada observasi yang dilakukan oleh penulis terhadap proses bisnis yang berlangsung di Shippshopp *Vapestore*, masih ditemukan adanya sejumlah permasalahan.

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berlandaskan informasi sebelumnya, peneliti menemukan masalah berikut:

1. Pada proses penjualan yang masih dilakukan dengan cara menghubungi melalui sosial media ataupun datang langsung ke tempat. Hal tersebut dapat

memakan waktu untuk pergi ke tempat vape ataupun kesalahan komunikasi dalam proses pembelian yang dilakukan oleh pelanggan melalui media sosial.

2. Proses pembelian barang masih dilakukan dengan cara membuat laporan hasil penjualan menggunakan buku yang kemudian akan diberikan kepada bagian gudang. Hal tersebut mengakibatkan lambatnya proses pembelian karena harus menunggu laporan hasil penjualan terlebih dahulu.
3. Pada proses pengelolaan stok produk, masih dilakukan dengan cara mencatat pemasukan dan pengeluaran barang menggunakan buku. Hal ini mengakibatkan kesalahan dalam perhitungan ataupun pencatatan serta sering kali lupa mencatat barang yang masuk ataupun keluar.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah berikut dibuat oleh peneliti dari masalah yang disebutkan di atas:

1. Bagaimana merancang sistem penjualan *vaporizer* di Shipp Shopp *vapestore* pada sistem yang sedang berjalan?
2. Bagaimana membangun sebuah sistem informasi penjualan berbasis website pada Shipp Shopp?
3. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penjualan *vaporizer* di Shipp Shopp *Vapestore* kedalam perangkat lunak?
4. Bagaimana menguji perangkat lunak yang telah dibangun pada Shipp Shopp *Vapestore*?

### **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Penulis mengkaji tujuan dan maksud dari penelitian berikut:

#### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud penulis melakukan penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem informasi berbasis website pada Shipp Shopp *Vapestore*.

#### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini yakni:

1. Untuk mengetahui sistem penjualan *vaporizer* sedang berjalan pada Shipp Shopp *Vapestore*.
2. Untuk membangun system informasi penjualan berbasis website pada Shipp Shopp *Vapestore*.
3. Untuk menguji sistem informasi penjualan berbasis website pada Shipp Shopp *Vapestore*.
4. Untuk melakukan implementasi sistem informasi penjualan berbasis website pada Shipp Shopp *Vapestore*.

### **1.4 Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini memiliki dua keuntungan, yakni praktis dan akademik.

#### **1.4.1 Kegunaan Praktis**

Penelitian membantu Shipp Shopp *Vapestore* menjalankan bisnisnya.

Kegunaan penelitian bagi peneliti yaitu:

1. Melakukan penelitian di Shipp Shopp *Vapestore* untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman.

2. Dengan mengetahui sistem yang sedang digunakan di penelitian, diharapkan dapat membuat sistem baru untuk menyelesaikan masalah sistem yang lama.
3. Memahami dampak perilaku pelanggan terhadap persyaratan sistem informasi yang akan dibangun.

#### **1.4.2 Kegunaan Akademis**

Penelitian sangat bermanfaat untuk universitas karena dapat digunakan sebagai dokumentasi yang akan bermanfaat bagi sivitas akademika.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Untuk mempermudah dalam menyelesaikan permasalahan yang ada, maka batasan analisis masalah hanya berlaku di Shipp shopp *Vapestore*. Batasan yang akan dibahas disini seperti berikut:

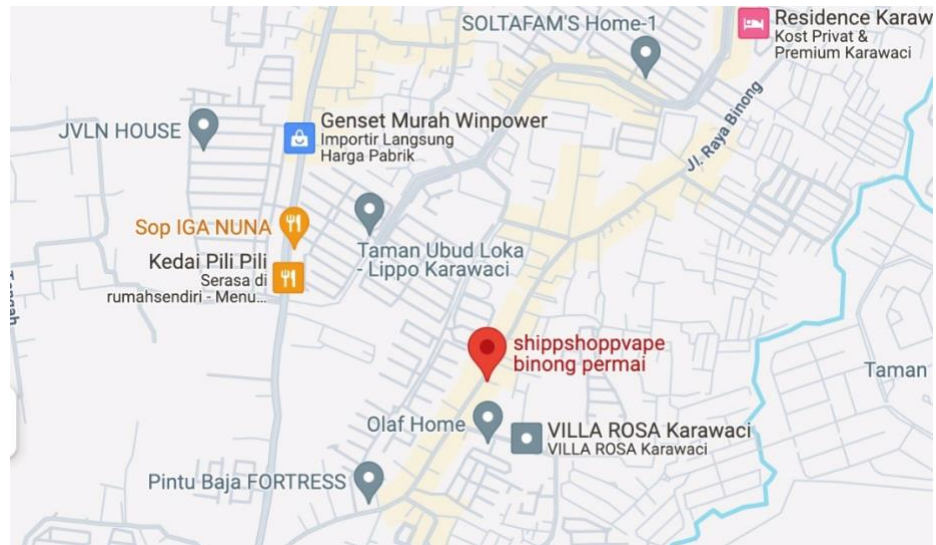
1. Ruang lingkup yang akan dirancang hanya mengelola proses penjualan *vaporizer*, pembelian dan pengelolaan stok barang.
2. Penjualan produk hanya akan melayani daerah Tangerang.
3. Produk yang sudah dibeli tidak dapat dikembalikan dengan alasan apapun, karena Produk yang dijual masih tersegel.

#### **1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Adapun lokasi dan waktu penelitian yang dilaksanakan di Shippshopp *Vapestore*, sebagai berikut.

### 1.6.1 Lokasi Penelitian

Berlokasi di Shipp Shopp *Vapestore*, yang terletak di jalan Raya Binong No.6, Binong, Kecamatan Curug, Kabupaten Tangerang, Banten 15810, tempat penelitian ini dilakukan.



**Gambar 1. 1 Lokasi Penelitian**





**BAB II: Landasan Teori**

Dalam bab ini, ada ringkasan teori dan menjelaskan definisi, jenis, dan karakteristik sistem, informasi, sistem informasi, pakar, bisnis, *e-commerce*, dan ide-ide dasar yang digunakan sebagai acuan oleh peneliti.

**BAB III: Objek dan Metode Penelitian**

Bab ini menjelaskan profil perusahaan yang menjadi objek penelitian. Selain itu, bab ini juga membahas desain penelitian, jenis teknik pengumpulan data, pendekatan pengembangan dan sistem, serta penjelasan tentang alat bantu analisis sistem yang digunakan di perusahaan..

**BAB IV: Hasil dan Pembahasan**

Tujuan dari perancangan sistem yang diajukan dijelaskan dalam bab ini. Bab ini memberikan gambaran umum tentang sistem yang diusulkan, termasuk perancangan prosedur yang akan diterapkan, desain basis data, dan rancangan antarmuka pengguna.

**BAB V: Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi kesimpulan dan rekomendasi saran yang disampaikan oleh penulis kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.