

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi telah menjadi penting dalam banyak bidang, seperti pendidikan, perekonomian, wisata dan lainnya. Dalam bidang pendidikan, teknologi informasi digunakan untuk berbagai macam hal, seperti modernisasi proses belajar mengajar, menyediakan akses ke berbagai sumber daya pendidikan, serta mengimplementasikannya dalam pembelajaran jarak jauh atau secara online. Selanjutnya dalam bidang perekonomian, teknologi informasi memiliki peran yang signifikan dalam mempermudah transaksi keuangan, mengelola data perusahaan, serta mengembangkan inovasi teknologi. Sedangkan dalam bidang wisata, teknologi informasi digunakan untuk mempermudah proses pemesanan tiket, mencari informasi tentang destinasi wisata, serta mengembangkan aplikasi wisata yang memudahkan para wisatawan dalam mengunjungi destinasi wisata.

Di bidang perekonomian, salah satu perubahan yang signifikan yaitu munculnya *e-commerce* dalam lingkungan bisnis. Dalam perusahaan, *e-commerce* digunakan untuk berbagai tujuan, seperti menjual produk atau jasa perusahaan, memperluas pasar, dan meningkatkan efisiensi juga efektifitas. Selain itu, *e-commerce* dapat membantu perusahaan mengurangi dampak lingkungannya dengan mengurangi kebutuhan untuk membuat dan mengangkut produk fisik, yang berarti penggunaan bahan bakar fosil dan emisi gas rumah kaca yang lebih rendah. Perusahaan harus mempertimbangkan beberapa hal saat mengembangkan

e-commerce, termasuk keamanan data, kualitas layanan pelanggan, dan kemampuan teknologi yang digunakan. Salah satu contoh perusahaan *e-commerce* seperti Tokopedia, Bukalapak, dan Shopee yang telah menjadi pilihan belanja online bagi banyak konsumen di Indonesia

E-commerce memiliki banyak keunggulan dan peran penting bagi perusahaan, salah satunya adalah dalam hal efisiensi yaitu dapat mempermudah proses penjualan dan mengurangi biaya operasional dengan menggunakan sistem automasi yang mengelola pesanan, pengiriman, dan pembayaran. Selain itu, *e-commerce* memungkinkan perusahaan untuk memperluas pasar mereka ke seluruh dunia, yang dapat membantu mereka mencapai lebih banyak konsumen daripada yang mereka miliki saat ini. Dalam hal efektivitasnya, *e-commerce* dapat membantu perusahaan untuk dapat mengambil keputusan yang lebih cepat dan akurat. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan data yang dihasilkan dari transaksi online. Selain itu, *e-commerce* dapat membantu perusahaan dalam membuat keputusan yang lebih baik tentang strategi pemasaran, harga, dan promosi. Ini dapat membantu bisnis memaksimalkan keuntungan dan mempertahankan loyalitas pelanggan.

PT. Noah Arkindo Regatta merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang industri atau perusahaan dagang, dengan salah satu fokusnya adalah Noah Water Sport yang menyediakan perahu, peralatan canoe, stand-up paddle, dan rowing untuk memenuhi kebutuhan pelanggan. Dalam era teknologi yang terus berkembang, perusahaan ini dituntut untuk memanfaatkan teknologi secara optimal guna meningkatkan efisiensi dan daya saing. Namun, meskipun memiliki potensi yang besar, dalam aktivitasnya mereka sering menghadapi beberapa kendala.

Permasalahan yang dihadapi oleh PT. Noah Arkindo Regatta adalah pemberkasan arsip yang tidak terstruktur menyebabkan kesulitan dalam pencarian dan pengelolaan arsip. Hal ini berpotensi menyebabkan kehilangan arsip, keterlambatan dalam pengambilan keputusan, serta menimbulkan keterlambatan dalam proses kerja. Selain itu, permasalahan tersebut juga dapat berdampak negatif pada reputasi perusahaan di mata pelanggan dan mitra bisnis.

Proses pemasaran yang kurang optimal karena tidak adanya saluran khusus yang memuat semua informasi mengenai produk dan layanannya. Hal tersebut menyebabkan pelanggan tidak menyadari adanya produk atau layanan baru yang ditawarkan oleh perusahaan. Kurangnya informasi yang tersedia juga dapat menyulitkan pelanggan dalam keputusan pembelian, yang berpotensi menurunkan tingkat kepuasan dan loyalitas mereka terhadap perusahaan. Selain itu, tanpa adanya saluran informasi, perusahaan mengalami kesulitan dalam menganalisis dan merespons kebutuhan pelanggan.

Sistem pemesanan yang berjalan saat ini menyediakan dua metode yaitu Pre-Order (PO) dan produk *ready stock*, dimana pelanggan harus memesan melalui media sosial atau aplikasi *WhatsApp*. Mekanisme tersebut memiliki beberapa kendala. Kendala utamanya adalah proses pemesanan yang lama karena penumpukan chat dan keterbatasan jam operasional admin. Hal ini berakibat pada ketidaknyamanan pelanggan yang harus menunggu respon lama dan menurunkan kepuasan pelanggan. Selain itu, penumpukan chat dan keterbatasan jam operasional admin juga dapat mengganggu kelancaran operasional perusahaan.

Pembuatan laporan yang belum terotomatisasi karena masih menggunakan excel. Penggunaan Excel dalam pembuatan laporan ini dapat mengakibatkan kesalahan rekap data penjualan, yang berpotensi mempengaruhi keakuratan laporan. Proses pengolahan data secara manual di Excel sangat memakan waktu dan mengurangi produktivitas karyawan. Dikarenakan belum terotomatisasi dalam pembuatan laporan, maka seringkali laporan yang dihasilkan menjadi tidak memberikan informasi kinerja penjualan secara akurat.

Pembuatan invoice juga masih belum terotomatisasi, dimana admin harus membuat setiap invoice yang dibuat secara individual, proses ini dapat memakan waktu yang lama. Risiko terjadi kesalahan yang tinggi, terutama dalam perhitungan jumlah dan harga, dapat berdampak negatif pada keakuratan faktur dan menimbulkan kerugian finansial.

Oleh karena itu, diperlukan implementasi sistem informasi penjualan dan pembelian yang dapat mengotomatisasi proses tersebut agar menjadi lebih mudah dan tidak memakan waktu ***“Aplikasi Sistem Penjualan Peralatan Olahraga Air Pada PT. Noah Arkindo Regatta”***.

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, kita dapat mengenali beberapa permasalahan sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pemberkasan arsip penjualan yang tidak terstruktur menyebabkan kesulitan dalam pencarian dan pengelolaan dokumen penjualan.
2. Belum adanya saluran khusus yang memuat semua informasi mengenai produk dan layanan perusahaan, hal ini menyebabkan proses pemasaran menjadi kurang optimal.
3. Proses pemesanan produk dilakukan melalui media sosial atau whatsapp, sehingga memerlukan waktu yang lama
4. Pembuatan laporan dan invoice yang belum terotomatisasi, mengakibatkan sering terjadinya kesalahan rekap data penjualan dan menyebabkan kalkulasi yang tidak akurat serta informasi yang salah pada invoice.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah pada penelitian ini :

1. Bagaimana proses sistem penjualan produk yang sedang berjalan pada PT. Noah Arkindo Regatta?
2. Bagaimana merancang sistem agar mempermudah proses penjualan produk pada PT. Noah Arkindo Regatta berbasis Web?

3. Bagaimana implementasi sistem penjualan yang diusulkan pada PT. Noah Arkindo Regatta berbasis Web?
4. Bagaimana pengujian sistem penjualan yang diusulkan pada PT. Noah Arkindo Regatta berbasis Web?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berikut maksud dan tujuan pada penelitian ini :

1.3.1 Maksud

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, maksud dari penelitian ini yaitu untuk merancang sebuah aplikasi berbasis web penjualan produk dengan mengimplementasikan pengetahuan yang telah dipelajari diperkuliahan sehingga dapat menyajikan solusi ke perusahaan dengan membuat proses penjualan produk menjadi lebih mudah.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari penelitian yang dilakukan ini adalah

1. Untuk menganalisis sistem penjualan yang berjalan saat ini pada PT. Noah Arkindo Regatta
2. Untuk merancang aplikasi berbasis web pada PT. Noah Arkindo Regatta untuk dapat mempermudah prosesnya yaitu dengan cara mengotomatisasi dan mengintegrasikan proses penjualan sehingga dapat lebih optimal.
3. Untuk mengimplementasikan aplikasi berbasis web penjualan pada PT. Noah Arkindo Regatta

4. Untuk menguji aplikasi berbasis web penjualan yang telah dirancang pada PT. Noah Arkindo Regatta

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Berikut adalah kegunaan praktis pada penelitian ini :

1. Bagi pelanggan, hasil penelitian ini mempermudah untuk melakukan pemesanan produk secara online agar lebih efisien.
2. Bagi karyawan PT. Noah Arkindo Regatta, hasil penelitian ini mempermudah proses untuk mengelola penjualan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Penelitian ini akan berdampak pada aspek akademis yang dikenal sebagai kegunaan akademis. Berikut adalah kegunaan akademis pada penelitian ini :

1. Untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peneliti, cakupan pengetahuan yang semakin luas dari segi teori dan praktik
2. Hasil penelitian diharapkan dapat berfungsi sebagai referensi yang bermanfaat untuk pengembangan penelitian berikutnya
3. Kontribusi penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan tentang pengembangan aplikasi berbasis website.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada cakupan berikut ini agar terarah dan mencapai sasaran yang diinginkan:

1. Sistem yang akan dibangun membahas mengenai proses pemesanan, pembelian, pembayaran, pengiriman serta pembuatan laporan bulanan pada PT. Noah Arkindo Regatta
2. Hanya menganalisa kekurangan sistem pemesanan produk alat olahraga air yang sedang berjalan pada PT. Noah Arkindo Regatta
3. Pengguna atau *user* sistem penjualan produk alat olahraga air hanya digunakan untuk *customer* dan admin PT. Noah Arkindo Regatta
4. *Customer* hanya dapat melakukan pemesanan produk, pembayaran secara online, melihat status pesanan, status pembayaran dan melihat informasi mengenai produk juga layanan perusahaan
5. *Business Director* (Admin) dapat mengelola arsip perusahaan, mengelola data pembelian barang ke supplier, memverifikasi pembayaran, melihat dan mengubah status pesanan, mengelola informasi produk dan layanan, serta dapat mencetak laporan dan invoice secara otomatis.
6. Pembayaran menggunakan DP dibayar secara 2 kali, syarat membayar periode pertama harus membayar 50%, sisanya pada pembayaran periode kedua.
7. Hasil dari penelitian ini yaitu berupa *aplikasi* berbasis *web*.
8. Pada sistem yang diusulkan tidak mencakup retur barang dari customer maupun dari perusahaan ke supplier.

9. Pada sistem yang diusulkan jika pemesanan tidak dikonfirmasi oleh customer selama 3 hari maka otomatis status pesanan menjadi “selesai”, dan pembayaran tidak bisa dilakukan lebih dari waktu batas pembayaran yang telah ditentukan yaitu 24jam, jika lebih dari batas waktu maka pesanan akan dibatalkan

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Berikut merupakan lokasi penelitian dan waktu penelitian :

1.6.1 Lokasi Penelitian

Nama Perusahaan : PT. Noah Arkindo Regatta

Alamat Perusahaan : Komplek Bukit Permata A2 No 22, Kab. Bandung, West Java Indonesia, 40552

1.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini memerlukan penjadwalan yang telah disusun oleh penulis dalam beberapa tahap aktivitas, masing-masing dengan durasi waktu tertentu. Waktu penelitian yang telah disusun oleh penulis dapat dilihat pada tabel berikut :

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini akan disusun sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, serta struktur penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari dan terkait dengan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada PT. Noah Arkindo Regatta

BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan objek penelitian, termasuk sejarah, visi misi, struktur organisasi, dan deksripsi tugasnya. Selain itu, akan dijelaskan metode penelitian yang meliputi desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data, serta metode pengembangan dan pendekatan sistem. Terakhir, membahas analisis sistem yang sedang berjalan, meliputi analisis dokumen, analisis prosedur yang berjalan, dan evaluasi sistem yang sedang berjalan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dijelaskan hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan, termasuk perancangan sistem, perancangan antarmuka, perancangan arsitektur jaringan, pengujian, dan implementasi sistem.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran untuk tindak lanjut dari hasil penelitian tersebut.