

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Seiring berkembangnya teknologi yang ada di Indonesia, teknologi membawa dampak yang sangat banyak dalam kehidupan manusia, baik itu dari dampak *negatif* maupun *positif*. Dengan adanya teknologi yang berkembang sekarang ini telah merubah aspek kehidupan dalam segi pendidikan, perekonomian, kehidupan sosial, dan lainnya. Salah satu dari kemajuan teknologi adalah *internet*, *internet* merupakan salah satu inovasi teknologi yang sangat menguntungkan dan memudahkan aktifitas setiap orang.

Pada saat era sekarang internet sangat berpengaruh besar dalam kegiatan manusia, dengan adanya internet merupakan suatu teknologi yang sangat berpengaruh paling besar yang dimana sebagai media informasi, sebagai alternatif melakukan pekerjaan kantor dari rumah dan lain-lainnya. Dengan adanya *internet* membuat setiap kegiatan atau aktifitas menjadi lebih mudah, cepat dan efisien. Hal ini membuat pertumbuhan pengguna *internet* semakin banyak lagi yang dimana dengan adanya internet pengguna mendapatkan kemudahan layanan – layanan dari *internet*.

Dengan adanya *Internet* juga telah menjadi suatu alat persaingan bisnis antar perusahaan satu dengan perusahaan lainnya. Hal ini membuat dampak besar bagi perusahaan yang menjalankan aktifitasnya di dunia bisnis, yang dimana

menyebabkan kompetisi yang akan dilakukan oleh perusahaan. Sehingga perusahaan harus memiliki pemikiran yang bisa membuat perusahaan menjadi lebih baik dari pada perusahaan yang lain. Dengan adanya persaingan yang ketat perusahaan harus mengikuti perkembangan teknologi dan meningkatkan pelayanan kepada pelanggan. Hal ini berpengaruh karena pelanggan cenderung memilih perusahaan mempermudah melakukan pelayanan kepada pelanggannya. Dengan adanya *internet* menjadi pilihan pelanggan yang banyak dipilih dikarenakan menghemat waktu, biaya dan tenaga, selain itu pelanggan juga memperoleh kemudahan dalam mendapatkan informasi – informasi yang mereka butuhkan tentang suatu produk dan melakukan pembelian kapanpun dan dimana pun mereka berada.

E-commerce merupakan salah satu yang banyak digunakan pada dunia bisnis. Dengan adanya *e-commerce* pelanggan bisa mendapatkan informasi tentang produk yang mereka inginkan dan melakukan pembelian dengan mudah. Dengan adanya *e-commerce* pada suatu perusahaan salah satu perusahaan menjadi lebih maju dalam melakukan pelayanan kepada pelanggan.

Reveries adalah salah satu usaha yang menyediakan barang - barang fashion yang limited edition yang dimana barangnya terbatas. Pada usaha tersebut mereka melakukan penjualan hanya di daerah Bandung, melakukan promosi dengan cara mulut ke mulut dan dalam pembelian barang pelanggan harus menanyakan terlebih dahulu barang yang diinginkan oleh pelanggan masih ada atau tidak. Dalam proses pemesanan produk dibutuhkan waktu yang cukup lama karena karyawan harus mengecek ketersediaan produk yang dipesan terlebih dahulu. Pada usaha Reveries juga dalam laporan penjualan masih kurang baik yang dimana mereka memasukkan

laporan penjualan ke *excel* tetapi membuatnya menjadi dua data, yaitu data excel dari owner satu dan data dari aplikasi owner dua.

Solusi yang digunakan dalam mengatasi masalah yang ada pada distro Reveries dengan cara melakukan pembuatan website yang dimana bertujuan untuk mengatasi masalah yang ada pada distro Reveries dalam mempermudah kegiatan pembelian yang dilakukan oleh customer dan mempermudah kegiatan yang dilakukan oleh bagian admin yang dimana dalam pengecekan stock barang lebih mudah dan pembuatan laporan menjadi lebih baik.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses pembelian produk yang dilakukan oleh customer memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga untuk membeli produk pada distro Reveries harus bertanya ketersediaan produk terlebih dahulu.
2. Pengecekan dan pengelolaan stok produk masih dilakukan dengan cara mengecek satu persatu barang, sehingga pengecekan stok barang memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mencari produknya.
3. Proses laporan yang masih kurang baik yang dimana pada proses laporan data penjualan pada distro tersebut ada 2 yang dimana laporan itu dijadikan 1, sehingga akan terjadinya kesalahan dalam pembuatan laporan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi latar belakang maka rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi penjualan yang berjalan pada Distro Reveries.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan yang berjalan pada Distro Reveries.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan yang berjalan pada Distro Reveries.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan pada Distro Reveries.

1.3. Maksud dan Tujuan Masalah

Pada penelitian ini terdapat maksud dan tujuan yaitu :

1.3.1. Maksud Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diteliti, maka maksud dari penulisan ini adalah membangun suatu sistem informasi penjualan berbasis website. Dengan adanya website ini bisa membantu dalam promosi menjadi lebih luas lagi, mempermudah konsumen untuk mendapatkan informasi dan membuat laporan menjadi lebih tertata. Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis website ini bisa membuat suatu permasalahan yang ada pada usaha Reveries menjadi lebih berkurang dan bisa menambahkan nilai yang lebih pada usahanya.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem informasi yang berjalan pada Distro Reveries.
2. Untuk mengetahui perancangan sistem informasi yang berjalan pada Distro Reveries.
3. Untuk mengetahui pengujian sistem informasi yang berjalan pada Distro Reveries
4. Untuk mengetahui cara mengimplementasikan sistem informasi penjualan pada Distro Reveries.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian merupakan hal-hal penting yang diharapkan dapat memberikan kegunaan kepada pihak-pihak yang berkementingan. Kegunaan penelitian dibagi menjadi dua yaitu kegunaan praktis dan akademis. Berikut merupakan kegunaan praktis dan kegunaan akademis dari penelitian ini :

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis yang dapat diperoleh penelitian ini adalah :

1. Bagi Reveries, dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan penjualan, mempermudah kegiatan dalam melakukan pembelian pada customer dan meningkatkan suatu efektifitas kerja pada admin dalam pekerjaannya.
2. Bagi penulis, bisa menjadi gambaran yang dimana jika akan terjadi permasalahan pada saat di lapangan dan meniginelementasikan hasil ilmu yang didapat di kampus.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis yang dapat diperoleh dari kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis

Dengan adanya penelitian ini, saya merasa lebih mengerti bagaimana cara membangun suatu sistem informasi penjualan berbasis website.

2. Bagi penulis lain

Sebagai referensi dalam pembuatan sistem penjualan berbasis *website* atau bahan masukan untuk kegiatan ilmiah lainnya. Agar lebih mudah untuk menyelesaikan suatu masalah pada perusahaan.

1.5. Batasan Masalah

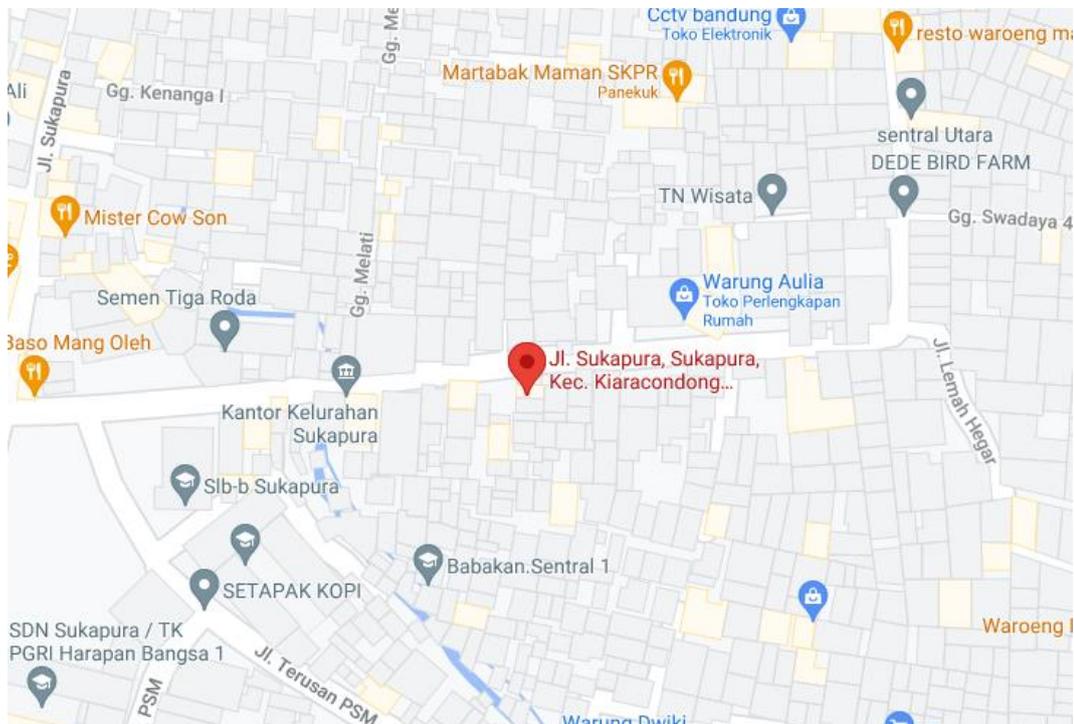
Berdasarkan latar belakang yang berada di atas, maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Transkasi pembayaran hanya dilakukan dengan cara transfer ke bank yang telah ditentukan pada Reveries.
2. Tidak ada retur barang atau pengembalian produk.
3. Jika konsumen tidak melakukan pembayaran dalam 1x24 jam maka transaksi batal.
4. Jangkauan penjualan produk hanya melayani pembelian yang berada di Indonesia.

1.6.Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi dan tempat penulis melakukan penelitian yaitu pada Reveries yang berlokasi Jl.Babakan Sentral No 79 Rw 05 Rt 05 Kelurahan Sukapura Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung.



Gambar 1. 1 Lokasi distro Reveries

1.6.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 5 bulan, dengan tahap-tahapan penelitian seperti yang tertera pada table dibawah ini :

Tabel 1. 1 Jadwal Perkiraan penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2021
----	----------	------------

		April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan proposal	■	■	■																	
2	Pengumpulan data		■	■	■																
3	Perancangan			■	■	■	■														
4	Modeling Prototype						■	■	■												
5	Coding										■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
6	Evaluasi dan pengembangan sistem																	■	■	■	■

1.7.Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berasal dari teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan system dan berisi penelitian terdahulu, definisi e-commerce konsep dasar website, perangkat lunak pendukung.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas objek penelitian, metode penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan analisis sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas deskripsi sistem yang diusulkan, analisis kebutuhan perancangan sistem yang dikembangkan, implementasi sistem yang dibangun, ujicoba hasil pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi hasil kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan.