

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia banyak memberikan dampak positif bagi pemilik usaha, terutama pada pemilik usaha yang memasarkan produknya secara *online*. Selain itu, perkembangan teknologi juga memudahkan para konsumen untuk mendapatkan informasi mengenai produk yang akan mereka beli, hanya dengan menghubungkan *computer* atau *smartphone* pada jaringan internet. Dengan adanya teknologi informasi, suatu badan usaha dapat mengelola data menjadi informasi yang berkualitas. Tidak hanya itu, teknologi informasi juga menjadi faktor pertumbuhan dan perkembangan badan usaha untuk meningkatkan keunggulan kompetitif dengan suatu badan usaha lainnya. Persaingan pada bisnis era-modern ini membuat teknologi berperan penting dalam persaingan bisnis itu sendiri. Maka dari itu, untuk dapat bersaing dengan perusahaan lain, pemilik usaha dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi pada setiap transaksi yang dimiliki oleh perusahaan. Sehingga, perusahaan dapat mengelola proses bisnisnya lebih efektif dan efisien.

Internet memiliki beberapa sumber daya diantaranya adalah *World Wide Web* (WWW) atau biasa disebut Web. Saat ini, informasi web didistribusikan melalui pendekatan hyperlink, yang memungkinkan suatu teks, gambar, ataupun objek yang lain menjadi acuan untuk membuka halaman web yang lain. Dengan semakin berkembangnya teknologi, Web berkembang menjadi alat bantu yang

tidak hanya mampu menyediakan informasi, tetapi juga mampu untuk mengolah informasi.

Blanked Skate Supply merupakan penjual peralatan *skateboard* yang berada di Kota Bandung. Pada *Blanked Skate Supply*, transaksi pembelian dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan cara datang langsung ke toko atau melakukan pemesanan barang melalui aplikasi pesan WhatsApp. Kedua cara tersebut tentunya dapat dikatakan kurang efektif karena jarak yang harus ditempuh dan pemesanan melalui aplikasi pesan WhatsApp sangat riskan terjadi kesalahan akibat *human error* atau kehilangan data konsumen. Selain itu, penjual harus mengecek ketersediaan barang secara berkala saat konsumen bertanya, hal ini tentu menyita waktu lebih lama daripada transaksi yang dilakukan secara terkomputerisasi.

Berdasarkan uraian permasalahan, maka pada penelitian ini penulis melakukan pembangunan aplikasi berbasis web sebagai media penjualan yang dijalankan oleh Skateshop *Blanked Skate Supply*. Untuk itu penulis mengambil judul penelitian “**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA SKATESHOP BLANKED SKATE SUPPLY BERBASIS WEB.**”

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, adapun identifikasi dan rumusan masalah dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah pengenalan suatu masalah yang berada pada penelitian. Adapun identifikasi masalah dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Tidak adanya informasi ketersediaan barang yang mengakibatkan penjual diharuskan untuk melakukan pengecekan barang secara berkala. Sehingga, membutuhkan waktu lebih banyak pada proses penjualan barang.
2. Proses pemesanan barang hanya dapat dilakukan dengan cara mendatangi langsung lokasi toko. Hal ini dapat menyebabkan konsumen yang tidak memiliki cukup waktu akan kesulitan memesan barang dan mengakibatkan transaksi tidak jadi. Sehingga, akan terjadi penurunan penjualan produk.
3. Tidak adanya validasi data pelanggan yang dapat mengakibatkan “order fiktif” atau orderan palsu yang sengaja dilakukan oknum yang tidak bertanggungjawab. Hal itu dapat mengakibatkan kerugian dari sisi penjual, baik itu waktu ataupun sumber daya yang digunakan pada proses pengemasan barang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dibuat dengan tujuan agar penulisan karya ilmiah lebih berfokus terhadap hal-hal tertentu. Penulis dapat merumuskan beberapa permasalahan yang terdapat di dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penjual dan konsumen dapat mengetahui jumlah barang yang tersedia tanpa harus melakukan pengecekan secara berkala?
2. Bagaimana konsumen dapat melakukan order tanpa mengunjungi toko yang mengharuskan konsumen mengeluarkan biaya tambahan untuk ongkos?

3. Bagaimana mengurangi order fiktif yang kemungkinan terjadi?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian adalah hal yang ingin dicapai dalam penelitian. Maksud dan tujuan penelitian umumnya berkaitan dengan identifikasi masalah yang telah ditentukan sebelumnya.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi penjualan yang akan mempercepat dan mempermudah proses pemesanan pada Skate Shop Blanked Skate Supply.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yaitu:

1. Memudahkan pengaturan ketersediaan barang yang dimiliki oleh *Blanked Skate Supply*.
2. Menyediakan platform bagi konsumen yang akan melakukan transaksi pembelian pada *Blanked Skate Supply*.
3. Menyediakan validasi data pelanggan agar mengurangi order palsu yang kemungkinan akan terjadi.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan Penelitian akan menjelaskan manfaat atau kontribusi yang akan diperoleh dari hasil penelitian bagi beberapa pihak. Adapun kegunaannya yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi Penulis

Hasil dari penelitian ini, penulis berharap agar dapat berguna untuk pengembang ilmu lainnya dalam pembuatan Aplikasi Penjualan dan stok barang berbasis web.

2. Bagi Peneliti lain

Hasil dari penelitian ini, penulis mengharapkan penelitian ini dapat berguna dan membantu peneliti lain dalam pembuatan Aplikasi Penjualan dan rekapitulasi data stok barang berbasis web.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan pembahasan mengenai ruang lingkup masalah yang ada pada penelitian. Batasan masalah dibuat agar pembahasan pada penelitian dapat lebih fokus pada suatu persoalan dan tidak meluas. Berikut batasan masalah yang terhadap pada penelitian ini:

1. Sistem penjualan pada *Blanked Skate Supply* hanya terdiri dari pengadaan stok barang, penjualan barang, dan registrasi.
2. Transaksi pembelian pada sistem hanya dapat dilakukan setelah konsumen berhasil masuk kedalam akun konsumen.
3. Konsumen yang tidak memiliki akun konsumen hanya dapat melihat produk yang tersedia pada toko.
4. Segala pembayaran yang dilakukan dengan metode *cash* tidak akan dibahas di dalam penelitian ini.

5. Pengiriman barang yang dilakukan oleh *Blanked Skate Supply* dan Supplier dilakukan di luar sistem. Sehingga, proses pengiriman barang tidak akan dibahas di dalam penelitian.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian dilakukan seperti berikut:

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi perusahaan yang dijadikan sebagai penelitian Skate Shop Blanked Skate Supply, beralamat di Jl. Cemara Selatan No. 330, Kelurahan Pasteur, Kec. Sukajadi, Kota Bandung, Jawa Barat.

1.6.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian merupakan urutan dilakukannya sebuah penelitian. Mulai dari Identifikasi masalah hingga pengujian prototype.

Tabel 1. 1
Tabel Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	2022				
		Maret	April	Mei	Juni	Juli
1.	Identifikasi Kebutuhan					
	a. Observasi					
	b. Wawancara					
2.	Membuat Prototype					
	a. Merancang Prosedur					
	b. Merancang Diagram					
	c. Merancang Program					
3	Menguji Coba Prototype					
	Uji Coba Black Box					

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat dengan tujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dibuat. Umumnya, sistematika penulisan dibagi kedalam bab dengan pokok pembahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini berisi tentang informasi umum yaitu terdapat latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah penelitian, waktu dan tempat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II ini berisi tentang teori yang dapat menambah pengetahuan penulis mengenai penyusunan laporan dalam pembangunan Sistem Informasi Penjualan yang diteliti oleh penulis.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab III ini berisi tentang informasi mengenai objek penelitian yang diteliti oleh penulis seperti sejarah singkat toko, struktur organisasi toko dengan tugasnya dan analisa bagaimana sistem yang sedang berjalan di Skate Shop Blanked Skate Supply.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini berisi tentang bagaimana perancangan sistem yang diusulkan oleh penulis dan juga berisi penjelasan mengenai rancangan sistem yang diusulkan beserta pengimplementasian dan pengujian sistem yang diusulkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V ini menjelaskan tentang kesimpulan dan perancangan serta saran yang dinilai perlu untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dimasa yang akan datang.