

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam memasuki dunia globalisasi, manusia mengenal teknologi yang semakin maju untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan. Penemuan dan inovasi baru di bidang teknologi selalu dilakukan setiap hari guna mendapat teknologi yang canggih dan bermanfaat bagi kehidupan manusia. Teknologi informasi dan komunikasi banyak membantu masalah-masalah sosial dan ekonomi (Rahardjo, 2002:41). Kemajuan di bidang transportasi, komunikasi, kesehatan, pendidikan, dan bidang lainnya merupakan contoh-contoh bahwa manusia semakin memerlukan teknologi dalam kehidupan ini. Di era sekarang, masyarakat menjadikan internet sebagai alternative sumber informasi pertama yang dapat di akses untuk memenuhi kebutuhannya suatu informasi tertentu. Dengan adanya perkembangan teknologi ini, semakin banyak media telekomunikasi yang dimanfaatkan untuk kegiatan pemasaran, dan bahkan diantaranya dapat memfasilitasi komunikasi secara dua arah. Pengguna tentunya dapat melihat barang yang dicari dengan mudah hanya sekali klik computer yang terhubung dengan internet tanpa kita harus datang ke toko secara langsung, dari apa yang kita lakukan pengguna telah merasakan dampak kemudahan dan cepat dalam menerapkan teknologi informasi yang sudah berkembang. Terkait dengan perkembangan teknologi

informasi tersebut, banyak perusahaan yang berlomba-lomba meningkatkan kinerja melalui system yang serba terkomputerisasi sesuai dengan kebutuhan perusahaan tersebut. Setiap perusahaan pada umumnya bertujuan untuk meperoleh laba, untuk mencapai tujuan tersebut perusahaan harus dapat menggunakan sumber daya yang dimiliki secara efektif. Salahsatu bisnis yang menjadi trend baru di masyarakat sekarang ini adalah dalam bidang belanja online (*online shopping*), salahsatu bentuk usaha dari para pebisnis online adalah memberikan fasilitas dan pelayanan yang memuaskan terhadap Dengan berkembangnya teknologi informasi bisnis melalui situs jual beli online di indonesia sudah sangat berkembang dengan begitu cepat. Salah satu teknologi informasi yang banyak perusahaan atau badan usaha pakai adalah melalui website. Hal tersebut dilakukan untuk meningkatkan penjualan atas produknya dan mampu bersaing dengan competitor. Dengan semakin canggihnya perkembangan teknologi tersebut maka terciptalah konsumen yang juga semakin canggih memilih. Setiap perusahaan akan berlomba lomba untuk bertahan hidup dalam persaingan dunia bisnis. Berdasarkan fakta tersebut, pembuatan sebuah sistem informasi penjualan yang memanfaatkan internet sebagai fundamentalnya sangat berpengaruh dalam mempromosikan produk-produk. Produk yang ada tidak hanya dapat dinikmati oleh pelanggan regional, namun juga dapat dinikmati dengan skala nasional bahkan internasional.

Brand *Sorrynotsorry* berdiri pada tahun 2018, *SorryNotSorry* yang beralamat di Jl.Gudang selatan no.22A,Sumur Bandung, *SorryNotSorry* merupakan perusahaan yang bergerak di bidang fashion. Brand *SorryNotSorry* tidak hanya memproduksi baju saja, beberapa produk fashion lainnya juga, diantaranya hoodie, topi, dan totebag. *SorryNotSorry* lebih mengutamakan kebutuhan untuk para remaja hingga dewasa. Brand ini juga sangat cocok untuk style para generasi milenial ini.

Brand *SorryNotSorry* masih menggunakan sistem manual, Seperti proses penjualan yang dilakuka oleh brand *sorrynotsorry* konsumen harus datang ke toko langsung untuk melakukan pembelian produk, sehingga konsumen yang berada diluar kota untuk datang ke toko memerlukan banyak waktu dan menambah biaya, sedangkan untuk peluang pasar di luar kota sangatlah menarik tetapi saat ini *SorryNotSorry* belum memilik cabang diluar kota untuk membuka cabang diluar kota akan mengeluarkan banyak biaya. Pengolahan data produk masih dilakukan dengan mencatat di buku sehingga kesuliatan bagi *SorryNotSorry* untuk mengelola data produk yang ada. Media promosi yang dipake oleh brand *SorryNotSorry* menggunakan Instagram selain itu lingkup penjualan dan promosi juga masih kecil sehingga konsumen tidak mengetahui detail-detail produk yang ada dan kurangnya informasi pemesanan dan penjualan.

Dengan kendala yang di hadapi oleh brand *SorryNotSorry* maka di butuhkan adanya Website, Mungkin dengan adanya sistem penjualan

berbasis Website mempermudah calon konsumen untuk berbelanja dimana dan kapan saja dengan itu konsumen mengetahui detail-detail produk *SorryNotSorry*. Terlebih dengan adanya website konsumen lebih menghemat waktu dan biaya tambahan. Dengan memanfaatkan media Website ini diharapkan dapat menguntungkan kedua belah pihak yaitu pelanggan dan pemilik *SorryNotSorry*.

Dengan latar belakang tersebut diatas, peneliti tertarik untuk membuat skripsi dengan judul:

**“Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Brand *SorryNotSorry*”**

## **1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini dari penjelasan latar belakang yang sudah dikemukakan diatas.

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Maka dari itu penulis mencoba mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses penjualan *SorryNotSorry* masih secara manual dengan konsumen datang langsung ke toko, Sehingga konsumen dari luar kota memerlukan banyak waktu untuk datang ke toko dan memerlukan biaya tambahan.

2. Belum tersedianya pengolahan data produk yang terkomputerisasi, Sehingga kesulitan bagi SorryNotSorry untuk melakukan pengolahan data produk.
3. Kurangnya informasi produk yang ada pada SorryNotSorry, Sehingga konsumen tidak mengetahui detail-detail produk yang ada.

### **1.2.2 Rumusan masalah**

Setelah mempelajari berdasarkan pendahuluan dan latar belakang yang dilakukan oleh peneliti ,maka penulis akan merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem informasi yang sedang berjalan pada brand SorryNotSorry?
2. Bagaimana perancang sistem informasi penjualan berbasis web pada SorryNotSorry?
3. Bagaimana tahapan pengujian sistem informasi pemesanan pada brand SorryNotSorry?
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pada SorryNotSorry?

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

Maksud dari penelitian ini agar bisa diharapkan penjualan pada brand SorryNotSorry agar bisa meningkatkan penjualan dan mempermudah bagi konsumen.

### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini untuk memudahkan proses jual beli antara penjual dan pembeli dengan adanya sistem informasi penjualan dan pemesanan yang berbasis web pada SorryNotSorry.

### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

Sedangkan tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses sistem informasi penjual brand SorryNotSorry yang sedang berjalan
2. Untuk merancang sistem informasi yang dibutuhkan brand SorryNotSorry untuk mengetahui kendala yang ada
3. Untuk menguji sistem informasi pemesanan pada brand SorryNotSorry
4. Untuk mengimplementasi sistem informasi penjualan brand SorryNotSorry

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

Kegunaan dari hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan. Kegunaan penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

### **1.4.1 Kegunaan akademis**

1. Bagi peneliti lain agar dapat menambah wawasan dan mengembangkan kemampuan dalam melakukan penelitian

2. Bagi peneliti lain dapat menjadi salah satu sumber referensi untuk pengembangan ataupun pembuatan yang berhubungan dengan penelitian yang sama yang peneliti bahas.

#### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

1. Bagi SorryNotSorry

Hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat dan memberikan layanan yang baik kepada konsumen agar penjualan perusahaan meningkat.

2. Bagi Konsumen

Mempermudah untuk melihat produk yang sudah tersedia dan melakukan pembelian tanpa keluar rumah atau datang ke toko.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam pembangunan sistem informasi ini agar dapat terarah dan dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan adalah sebagai:

1. Proses pengolahan laporan data dan penjualan pada brand SorryNotSorry.
2. Sistem ini akan memuat laporan stok barang yang masuk, laporan persediaan barang dan laporan penjualan produk.
3. Pembayaran produk yang sudah di pesan oleh konsumen melalui transfer yang sudah ditentukan.

## 1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

### 1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian brand SorryNotSorry beralamatkan di jln Gudang selatan no.22A, Sumur,Bandung.

### 1.6.2 Waktu Penelitian

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu/Minggu/Tahun 2022																
		April				Mei				Juni				Juli				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Pengumpulan data		■	■														
2.	Analisis system yang berjalan				■	■	■											
3.	Perancangan sistem							■	■	■	■							
4.	Pembuatan program											■	■	■	■			
5.	Pengujian sistem												■	■	■			

## 1.7 Sistematika Penelitian

Berikut sistematika penulisan dalam penelitian ini terdapat ada 5 bab, adapun susunan tersebut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang penelitian, Identifikasi dan Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Batasan Masalah, Lokasi dan Waktu Penelitian dan Sistematis Penelitian.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada Bab ini membahas Penelitian terdahulu dan teori-teori pendukung yang relevan serta digunakan dalam pembangunan sistem informasi .

## **BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Pada Bab ini berisi Objek Penelitian, Metode Penelitian yang digunakan serta Analisis Sistem yang sedang berjalan.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab ini membahas sistem yang akan diusulkan. Perancangan yang dikembangkan, Implementasi basis data, Antar muka, Uji coba dan hasil pengujian.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada Bab ini membahas tentang kesimpulan yang sudah diperoleh dari penulisan tugas akhir dan saran mengenai pengembangan aplikasi untuk masa yang akan datang.