BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Di tengah perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, munculnya internet semakin memudahkan manusia untuk mengakses informasi. Internet tidak mengenal batas ruang dan waktu, bisa diakses siapapun, kapanpun dan dimanapun. Perkembangan teknologi internet saat ini mengalami peningkatan yang luar biasa. Peningkatan tersebut dapat kita lihat dalam berbagai bidang contohnya bidang pendidikan, industri dan bidang usaha. Teknologi internet sekarang ini sudah dipakai untuk berbagai kegiatan seperti *e-commerce*, promosi, kegiatan pembelajaran dan lain-lain oleh individu, organisasi, instansi negeri maupun swasta. Perkembangan teknologi internet tersebut kemudian memunculkan sistem informasi berbasis web. Sistem Informasi berbasis web dapat membantu pengolahan data secara tepat dan akurat.

Setiap usaha bisnis baik itu kecil, menengah maupun besar tentu membutuhkan pengolahan data yang khusus untuk mengelola suatu data dengan cepat dan tepat, sehingga tidak menjadi banyak penumpukan tugas yang menyita waktu dan tenaga dalam menyelesaikan pekerjaan. Pengelolaan sistem informasi yang baik dapat membantu dalam pencapaian sebuah tujuan usaha, yaitu meningkatkan mutu dari usaha tersebut. Baik itu untuk meningkatkan kinerja operasional di dalam suatu usaha maupun untuk meningkatkan kualitas usaha guna mengungguli para pesaing-pesaingnya.

Penggunaan sistem informasi berbasis web terutama dalam bidang usaha mengalami peningkatan yang paling pesat. Para pengusaha dan pebisnis yang bergerak di bidang usaha atau bisnis sangat memanfaatkan hal tersebut setelah melihat potensi dan peluang yang dimiliki. Mereka menggunakan komputerisasi untuk meningkatkan usaha mereka. Efisiensi dan efektifitas dalam sebuah sistem akan lebih maksimal dibandingkan dengan sistem lama yang masih manual yaitu dengan pencatatan ke dalam buku. Salah satu contohnya yaitu pengelolaan data kearsipan dan stok barang yang masih ditulis tangan ke dalam buku tentu saja kurang efektif dan efisien dibandingkan dengan pencatatan secara komputerisasi. Data kearsipan dan stok barang tersebut suatu saat dapat mengalami kerusakan ataupun kehilangan sehingga tidak bisa di*recover*.

Berdasarkan keuntungan-keuntungan di atas tersebut maka Toko Quatro Gunpla berkeinginan untuk turut serta menggunakan sistem informasi berbasis web. Toko Quatro Gunpla yang berdomisili di kota Bekasi sebagai salah satu toko yang menjual produk model kit yaitu mainan yang terbuat dari bahan *plastic* atau *metal* yang dirakit, masih memiliki masalah pada sistem penjualan dan promosi produknya. Salah satunya yaitu penjualan Toko Quatro Gunpla yang belum sesuai dengan targetnya berdasarkan laporan data penjualan per tahunnya, mengingat target penjualan dalam 1 tahun adalah 150 juta Rupiah. Penjualan yang didapat per tahun hanya sekitar 60 juta dengan rata-rata tingkat penjualan 4 sampai 8 buah produk per hari.

Masalah lainnya adalah pelanggan harus mendatangi langsung toko untuk membeli barang. Pelanggan yang datang sering kecewa karena produk yang dicarinya tidak dijual pada Toko Quatro Gunpla atau habis. Promosi yang dilakukan hanya melalui mulut ke mulut dan menggunakan beberapa media sosial seperti forum Kaskus dan Facebook sehingga

kurang maksimal. Toko Quatro Gunpla berharap eksistensinya lebih dikenal masyarakat khususnya di wilayah pemasaran toko Quatro Gunpla yaitu di pulau Jawa serta meningkatkan penjualan produk melalui sistem informasi berbasis web. Dari latar belakang dan masalah di atas, maka dari itu penulis tertarik untuk mengambil tugas akhir dengan judul: **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO QUATRO GUNPLA BERBASIS WEB"**.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, penulis mencoba untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang terdapat pada Toko Quatro Gunpla yaitu sebagai berikut:

1.2.1. Identifikasi Masalah

Masalah yang ditemukan penulis pada penelitian:

1. Tidak ada sistem penjualan secara komputerisasi dan online pada toko Quatro Gunpla sehingga proses penjualan dan pemesanan harus dilakukan secara langsung dengan mendatangi toko.
2. Pelanggan yang datang sering kecewa karena tidak menemukan produk yang dicarinya karena tidak mengetahui apa saja produk yang dijual.
3. Data hasil penjualan kemungkinan hilang karena pengelolaan kearsipan dan stok barang masih dilakukan secara manual.
4. Toko Quatro Gunpla belum mempunyai media alternatif sebagai media promosi produknya. Toko Quatro Gunpla masih mengandalkan promosi dari mulut ke mulut dan beberapa jejaring sosial seperti forum Kaskus dan Facebook sehingga hanya menjangkau pelanggan yang memiliki akun.

1.2.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ditemukan penulis pada toko Quatro Gunpla dari Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Quatro Gunpla adalah:

1. Bagaimana analisis sistem penjualan yang ada pada Toko Quatro Gunpla.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan yang baik agar dapat mengelola data secara baik dan efisien.
3. Bagaimana pengujian rancangan sistem informasi penjualan.
4. Bagaimana mengimplementasikan hasil rancang sistem informasi ke dalam bahasa pemrograman.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin penulis capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1. Maksud Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk membangun aplikasi *e-commerce* pada Toko Quatro Gunpla sehingga dapat membantu pihak terkait dalam mendapatkan informasi yang tepat dan cepat serta diharapkan mampu meningkatkan penjualan dari Toko Quatro Gunpla.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan aplikasi *e-commerce* pada Toko Quatro Gunpla.
2. Untuk meningkatkan efektifitas promosi Toko Quatro Gunpla.
3. Untuk mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan dan pembelian.
4. Untuk mempermudah pengolahan data pada Toko Quatro Gunpla.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian berfungsi untuk menjelaskan manfaat-manfaat yang diraih oleh pihak-pihak yang terkait. Adapun kegunaan penelitian adalah sebagai berikut:

1.4.1. Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis bagi Toko Quatro Gunpla:

1. Sebagai media promosi alternatif sehingga lebih dikenal masyarakat secara luas dan meningkatkan hasil penjualan.
2. Sebagai media alternatif penjualan produk dari Toko Quatro Gunpla.
3. Memudahkan konsumen untuk melihat-lihat dan memperoleh informasi tentang produk-produk terbaru.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akademis dari penelitian adalah:

1. Bagi Peneliti

   Untuk mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan yang diterima selama waktu kuliah ke dalam dunia nyata.

2. Bagi Peneliti Lain

   Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan penelitian lain.

1.5. Batasan Masalah

Untuk menganalisi masalah dalam penelitian ini, perlu dibuat batasan-batasan masalah agar persoalan yang dihadapi lebih terarah dan dapat dicari pemecahannya. Batasan-batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sistem Informasi yang dibangun hanya membahas tentang penjualan, pemasaran, pelaporan dan tidak mencakup bagian produksi.
2. Manajemen pembayaran bersifat offline dilakukan melalui transfer bank.
3. Pemesanan barang hanya mencakup seluruh pulau Jawa.
4. Pengiriman barang merupakan tanggung jawab pihak jasa pengiriman barang, dalam hal ini yaitu JNE. Apabila ditemukan kerusakan itu adalah tanggung jawab pihak pengiriman barang, karena pada saat pengiriman dari Toko Quatro Gunpla sudah dikemas dengan rapi dan diperiksa kualitasnya beberapa kali.
5. Batas waktu pembayaran barang adalah 2x24 jam.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Toko Quatro Gunpla yang berlokasi di Kompleks Bekasi Timur Regency blok B no. 34.

1.6.2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian dilaksanakan Februari 2015 sampai dengan Mei 2015.

Tabel 1.1. Waktu penelitian

No	Kegiatan	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi kebutuhan																				
	Pengumpulan data																				
2.	Pengembangan prototype																				
	Coding program																				
3.	Uji coba prototype																				
	Pengujian blackbox																				
4.	Evaluasi prototype																				
	Menganalisa kekurangan																				
5.	Perbaikan prototype																				
	Memperbaiki coding																				
6.	Implementasi Sistem																				

1.7. Sistematika Penulisan

Guna memahami laporan tugas akhir ini, pengelompokan materi menjadi beberapa bab dilakukan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah serta lokasi dan waktu penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori yang diambil dari beberapa sumber yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini menjelaskan konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi dan definisi lainnya yang berkaitan dengan sistem yang dibahas.

BAB III: OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisi informasi tentang objek penelitian, metode penelitian yang digunakan dan analisis sistem yang sedang berjalan.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan perancangan sistem yang diusulkan, perancangan *interface*, perancangan arsitektur jaringan, pengujian sistem dan pengimplementasian sistem.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari sistem yang sudah dihasilkan berdasarkan analisa dan optimalisasi yang sudah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.