B AB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia tekhnologi informasi saat ini sudah sedemikian pesat dan merambah ke berbagai sisi kehidupan manusia. Perkembangan yang sedemikian pesat tersebut didukung oleh tersedianya perangkat lunak maupun perangkat keras yang semakin hari semakin hebat kemampuannya. Salah satu teknologi yang sering ramai dibicarakan saat ini adalah *internet* (*Interconnected Network*). Internet sejatinya menghubungkan berbagai computer di seluruh belahan dunia dan di hubungkan melalui jalur telekomunikasi telepon dan satelit.

Internet menjadi kebutuhan sehari-hari karena sifatnya yang mempermudah seseorang dalam berkomunikasi melalui *e-mail* (surat elektronik), *chatting* (berbicara dengan satu atau banyak orang secara langsung), dan lain-lainnya. Selain melalui internet penggunaan komputer itu sendiri membantu dalam efisiensi pekerjaan. Karena itulah banyak perusahaan-perusahaan sekarang mulai menggunakan proses komputerisasi dan internet.

Penjualan melalui media internet atau lebih dikenal dengan *e-commerce* merupakan media yang sangat menarik banyak pemilik toko untuk melakukan kegiatan penjualan. Dengan internet konsumen tidak harus datang

ke toko untuk membeli barang, hanya perlu media internet untuk melihat barang-barang yang ditawarkan.

Fortuna Cahaya merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang penjualan Alat-alat Elektronik. Sistem yang sedang berjalan saat ini adalah pelanggan harus meluangkan waktu untuk datang ke Fortuna Cahaya. Sistem pengolahan data dan pencatatan stok barang saat ini belum terkomputerisasi sehingga dalam pembuatan laporan sedikit kesulitan karena mengandalkan berkas-berkas dan dokumen yang dalam segi keamanan sangat kurang.Tidak adanya sistem informasi secara online dan media promosi yang masih terbatas menjadi kendala dalam meningkatkan penjualan,Fortuna Cahaya berkeingin untuk membuat media *alternative* dalam hal penjualan dan promosi alat-alat elektronik yang di jual melalui media *internet*.

Untuk memperluas pemasaran penjualan produk Elektronik di Fortuna Cahaya Cibinong melalui media *internet* diperlukan sebuah *website* yang memadai bagi konsumen untuk mendapatkan informasi tentang produk-produk alat-alat elektronik yang dijual, penulis akan merancang sebuah *website* sebagai aplikasi promosi dan penjualan barang secara *online* yang diharapkan dapat membantu perusahaan dalam mengembangkan bisnisnya melalui media internet, memperluas pasar tanpa harus mengeluarkan biaya yang tinggi, menjual produk dan penyampaian informasi kepada pelanggan, sehingga memudahkan pelayanan kepada konsumen yang membutuhkan informasi produk yang dibutuhkan. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis memberi judul

“ SISTEM INFORMASI PENJUALAN ALAT ELEKTRONIK DI FORTUNA CAHAYA BERBASIS *WEBSITE* “.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat di identifikasikan permasalahan yang ada yaitu :

1. Media Penyebaran informasi produk alat elektronik yang dijual oleh Fortuna Cahaya masih sangat terbatas, yaitu melalui toko di komplek ruko sehingga membutuhkan media penjualan melalui internet untuk meningkatkan penjualan.
2. Fortuna Cahaya membutuhkan program aplikasi yang dapat mengolah data secara komputerisasi sehingga dapat meminimalkan data berupa berkas-berkas yang dari segi keamanan kurang aman.
3. Proses stok barang belum terkomputerisasi sehingga sulit dalam pemesanan barang.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat di rumuskan beberapa permasalahan, yaitu :

1. Bagaimana sistem informasi penyebaran informasi penjualan produk yang berjalan di Fortuna Cahaya saat ini ?
2. Bagaimana perancangan sistem informasi pengolahan data di Fortuna Cahaya Cibinong berbasis *website*

3. Bagaimana implementasi aplikasi website sebagai penunjang sistem informasi pemasaran dan penjualan sehingga mempermudah Fortuna Cahaya dalam pemesanan barang.

Penulis mengidentifikasi persoalan yang dihadapi di tempat dimana penulis melaksanakan penelitian. Maka dari itu penulis berusaha untuk memberikan solusi untuk masalah yang terdapat pada Fortuna Cahaya Cibinong yang beralamat di Jl R.Lukman,Plaza Cibinong No.11 Cibinong

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitan

1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah :

1. Untuk merancang sistem informasi penjualan secara *online* di Fortuna Cahaya berbasis *website*.
2. Membantu perusahaan memperluas daerah pemasaran dan meningkatkan penjualan produk alat-alat elektronik di Fortuna Cahaya dengan membuat toko online berbasis *website*.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Selain maksud diatas, penelitian ini juga mempunyai beberapa tujuan, diantaranya adalah :

1. Untuk mengetahui sistem informasi penjualan alat-alat elektronik yang sedang berjalan saat ini di Fortuna Cahaya.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi penjualan alat-alat elektronik di Fortuna Cahaya berbasis *website*.

3. Melakukan tahap implementasi sehingga aplikasi website yang dirancang bisa memenuhi kebutuhan.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua kegunaan penelitian, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

i) Bagi Penulis

a) Hasil penelitian ini akan dapat menambah wawasan dan pengetahuan khusus dalam bidang Manajemen Informatika dan Ilmu Komputer yang ada hubungannya dengan masala-masalah sistem informasi.

b) Penelitian ini diharapkan sebagai bahan latihan bagi penulis dalam memperoleh informasi dan dapat memberikan gambaran atau masukan terhadap Fortuna Cahaya Cibinong.

c) Penelitian ini diharapkan dapat menambah masukan dan pengalaman penulis dalam mengaplikasikan atau mempraktekan ilmu yang telah didapatnya.

ii) Bagi Fortuna Cahaya Cibinong Jl R.Lukman,Plaza Cibinong No.11 Cibinong

1. Membantu pengolahan data penjualan dan promosi alat-alat elektronik di Fortuna Cahaya.

2. Untuk meningkat pelayanan Fortuna Cahaya dan mengoptimalkan kinerja sumber daya manusia.

iii) Bagi Pihak Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi untuk memperkaya cakrawala berfikir dan sebagai bahan referensi tambahan untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Diharapkan penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi untuk penelitian lebih lanjut bagi rekan-rekan mahasiswa yang tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut pada bidang permasalahan yang sama.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah berisi batasan pembahasan masalah terhadap penelitian yang dilakukan. Masalah yang akan dibahas pada penelitian dibatasi seputar hal – hal :

1. Sistem yang dibuat hanya membuat sistem informasi aplikasi penjualan alat-alat elektronik secara online di Fortuna Cahaya Cibinong.
2. Seorang yang belum terdaftar sebagai *Customer* hanya bisa melihat barang dan informasi yang ada, jika ingin melakukan pembelian harus daftar terlebih dahulu untuk melakukan transaksi.

3. Interaksi antara Fortuna Cahaya dengan *Customer* setelah melakukan transaksi pembayaran melaui via Email.
4. Setelah *Customer* melakukan pembelian barang melalui *website* Fortuna Cahaya, maka *Customer* melakukan transfer ke rekening Fortuna Cahaya dalam waktu maksimal 3 hari. Jika lebih dari 3 hari pembelian barang dianggap batal.
5. Pembayaran dilakukan melalui *transfer* ke rekening Fortuna Cahaya yaitu melalui rekening Bank Mandiri dengan norek 1330010034163
6. Pengiriman barang dilakukan setelah pihak Fortuna Cahaya melakukan pengecekan bahwa telah terjadi transaksi pembayaran.
7. *Website* ini dirancang untuk menjangkau daerah promosi *regional* Cibinong sebagai target pasar yang utama, untuk wilayah luar Cibinong menggunakan jasa pengiriman barang melalui pihak ke tiga yaitu JNE.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian di Fortuna Cahaya yang bertempat di Jl R.Lukman,Plaza Cibinong No.11 Cibinong.

Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan kurang lebih selama lima bulan, untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel dibawah ini :

Table 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Nama Kegiatan	Maret 2012				April 2012				Mei 2012				Juni 2012				Juli 2012			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan kebutuhan : a) Mengidentifikasi Kebutuhan User. b) pengumpulan data primer.																				
2.	Perancangan sistem informasi																				
3.	Evaluasi *prototype*																				