BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin pesat, dan kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat sangat penting bagi kehidupan manusia. Semua informasi itu dapat diberikan oleh teknologi komputer yang bekerja tidak mengenal tempat dan waktu, khususnya didunia maya penggunaan internet sekarang ini sudah menjadi *trend* dan kebutuhan yang sangat primer. Keberadaan internet saat ini memberikan keuntungan secara langsung kepada dunia bisnis, pendidikan, komunitas dan banyak lagi baik dari kalangan bawah, menengah maupun atas. Aktifitas bisnis melalui teknologi internet yang biasa disebut dengan *Electronic Commerce* (*E-commerce*) mewadahi aktifitas berupa transaksi jual beli secara elektronik atau *online*.

Pelaku bisnis pada umumnya masih melakukan transaksi bisnis secara manual melalui tatap muka secara langsung ataupun melalui telepon. Tetapi metode itu tidak cukup efektif, karena para konsumen menginginkan sesuatu cara pemesanan atau pembelian yang paling mudah. Tuntutan kerja mengharuskan produsen untuk aktif dalam memperluas jaringan pemasaran produknya kepada pelanggan. Dengan adanya *E-commerce* perdagangan bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Konsumen tidak perlu lagi datang ke tempat penjualannya tetapi konsumen hanya masuk ke jaringan internet dan melakukan transaksi pembelian melalui media internet tersebut.

Sebuah Distro sangatlah membutuhkan promosi guna meningkatkan pelayanan kepada konsumennya dan membantu mengelola informasi yang ada di distro mempermudah konsumen untuk melakukan transaksi pembelian. Tentunya teknologi

komputer dan jaringan *Internet* akan sangat berguna dalam mengolah data dan menyampaikan informasi secara cepat dan akurat dengan cara menerapkan *E-commerce*.

Pada tahun 2010 didirikan Distro Savannas yaitu sebuah toko yang bergerak dibidang perdagangan khususnya dalam dunia fashion yang beralamatkan di Jl.Setiabudi No 52 Bandung 40141. Distro Savannas ini memproduksi *T-Shirt, Jaket, Celana, dan Switter*.

Promosi yang dilakukan oleh Distro Savannas Bandung sekarang ini masih berupa media komunikasi dari mulut ke mulut. Kegiatan promosi yang selama ini dilakukan oleh Distro Savannas Bandung kurang efektif untuk menarik banyak minat konsumen, karena konsumen kurang mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat mengenai produk - produk yang ditawarkan oleh Distro Savannas Bandung.

Selain itu juga Sistem penjualan masih melalui media seluler atau mengharuskan seorang konsumen datang langsung ke Distro Savannas dan system penjualan masih mencakup wilayah bandung. Konsumen memesan produk ke Bagian Penjualan, Bagian Penjualan membuat nota pembelian barang. Bagian Penjualan menyerahkan nota pembelian barang ke Bagian Gudang untuk mengecek stok barang yang akan dibeli oleh konsumen apakah masih tersedia atau tidak. Bila tersedia Bagian Gudang akan menyerahkan nota pembelian barang beserta barang yang dipesan ke Bagian Penjualan. Apabila tidak tersedia Bagian Gudang membawa nota pembelian barang kepada konsumen untuk ditanyakan kepada konsumen apakah barang pesan ingin dibuat atau memesan produk yang lain. Setelah itu Bagian Penjualan akan membuat Nota pembelian Barang 2 rangkap, 1 rangkap diarsipkan dan 1 rangkap lagi diberikan kepada Konsumen. Setelah itu Konsumen melakukan pembayaran barang sesuai dengan Nota Pembelian

Barang kepada Bagian Penjualan. Jika pembayaran barang sesuai dengan Nota Pembelian Barang maka Nota Pembelian Barang dicap, Nota Pembelian Barang yang dicap beserta barang pesanan yang sesuai dengan nota pembelian barang diserahkan kepada konsumen. Jika transaksi selesai Bagian Penjualan menyimpan Nota pembelian Barang yang diarsipkan untuk dibuat Laporan penjualan Perbulan, laporan penjualan Perbulan ditulis Setiap minggu jika sudah jatuh tempo Laporan Penjualan Perbulan diberikan kepada Pemilik Distro.Kegiatan pengelolaan data laporan Perbulan pada Distro Savannas masih dilakukan secara manual dan belum memiliki data basenya sendiri masih dicatat ulang kedalam Microsoft excel hal itu sangat memungkinkan terjadi kesalahan dalam menulis pencatatannya.

Rekapitulasi yang dilakukan di Distro Savannas Bandung, dimana seluruh Nota Pembelian Barang setiap hari disimpan untuk pembuatan laporan data transaksi penjualan yang akan dibuat setiap bulan. Dengan banyaknya jumlah data barang yang dikelola dan jumlah transaksi penjualan yang terjadi setiap harinya bukan tidak mungkin muncul permasalahan.

Permasalahan yang terjadi sekarang ini data barang dan nota transaksi masih di arsipkan itu bisa mengakibatkan hilang atau mengalami kerusakan. Hal ini akan menyulitkan karyawan dalam mengelola data produk, data transaksi penjualan dan juga dalam pembuatan laporan. Selain itu kendala dari pihak konsumen yaitu sulitnya mengetahui informasi tentang produk dikarenakan kurang adanya media penyampaian informasi yang mudah diakses kapan dan dimanapun tanpa harus datang langsung ke Distro Savannas. Upaya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada Distro Savannas Bandung adalah menyediakan suatu aplikasi *web* yang terintegrasi dengan

jaringan *Internet* yang sangat luas cakupannya. Melalui aplikasi *E-commerce* maka penyampaian informasi penjualan dari Distro akan lebih mudah karena tidak mengenal batas ruang dan waktu. Dimanapun konsumen berada, selama dapat mengakses jaringan *internet* maka dapat menggunakan aplikasi *E-commerce* untuk memperoleh informasi yang ada pada Distro Savannas. Pihak distro juga akan dimudahkan transaksi penjualan dengan adanya aplikasi *E-commerce* yang memiliki *database* daya tampung lebih banyak, lebih mudah dalam melakukan pencarian data dan dari segi sistem keamanan datanya lebih baik dari sebelumnya. Dari masalah yang timbul maka penulis menetapkan judul **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS WEB PADA DISTRO SAVANNAS BANDUNG".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka dapat diidentifikasikan beberapa permasalahan yang terjadi pada Distro Savannas adalah sebagai berikut:

Promosi yang dilakukan oleh Distro Savannas Bandung sekarang ini masih berupa media komunikasi dari mulut ke mulut. Kegiatan promosi yang selama ini dilakukan oleh Distro Savannas Bandung kurang efektif untuk menarik banyak minat konsumen, karena konsumen kurang mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat mengenai produk - produk yang ditawarkan oleh Distro Savannas Bandung.

1. Distro Savannas belum mempunyai media alternatif sebagai media promosi produk dan jasanya. Distro Savannas mempromosikan produknya sampai saat ini

berupa media komunikasi dari mulut ke mulut sehingga penjualannya tidak maksimal.

2. Belum efektifnya Pengelolaan data laporan Perbulan pada Distro Savannas masih dilakukan secara manual dan belum memiliki data basenya sendiri masih dicatat ulang kedalam Microsoft excel hal itu sangat memungkinkan terjadi kesalahan dalam menulis pencatatannya.
3. Belum Efektifnya sistem penjualan karena masih melalui media seluler atau mengharuskan seorang konsumen datang langsung ke Distro Savannas dan Konsumen memesan produk yang akan dibeli.
4. Sering terjadi kehilangan atau kerusakan Laporan Data Barang dan Nota Transaksi yang diarsipkan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang dapat disusun perumusan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Bagaimana Sistem Penjualan yang berjalan saat ini di Distro Savannas.
2. Bagaimana merancang Aplikasi *E-commerce* pada Distro Savannas .
3. Bagaimana melakukan pengujian terhadap Aplikasi *E-commerce* yang dibuat untuk Distro Savannas.
4. Bagaimana mengimplementasikan *E-commerce* di Distro Savannas agar dapat memperluas jangkauan pemasaran.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Kegiatan Penelitian ini diteliti dengan maksud untuk Membangun Aplikasi *E-commerce* pada Distro Savannas sehingga dapat membantu pihak terkait dalam mendapatkan informasi yang tepat, cepat dan akurat dan mempermudah dalam pelayanan yang ada pada Distro Savannas.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan juga atas tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Sistem Penjualan yang berjalan saat ini di Distro Savannas.
2. Untuk merancang Aplikasi *E-commerce* pada Distro Savannas.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap Aplikasi *E-commerce* yang dibuat untuk Distro Savannas.
4. Untuk mengimplementasikan Aplikasi *E-commerce* agar dapat memperluas jangkauan pemasaran.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan yang terjadi pada Distro Savannas diantaranya :

1. Bagi Karyawan Distro Savannas

Aplikasi *E-commerce* ini diharapkan dapat mempermudah karyawan Distro dalam mengelola informasi yang ada di Distro dan juga menyampaikan setiap informasi yang dibutuhkan oleh konsumen.

2. Bagi Konsumen

Aplikasi *E-commerce* ini diharapkan dapat mempermudah para konsumen dalam pengaksesan berbagai informasi yang ada pada Distro Savannas tanpa harus datang langsung ke Distro atau menghubungi *via* telepon.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yaitu :

1. Bagi Pengembangan Ilmu

Diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan ilmu dibidang informatika, terutama mengenai Sistem Informasi Penjualan *Online*. Dengan demikian akan dapat meningkatkan kualitas dari ilmu di bidang informatika tersebut sehingga lahirlah inovasi baru hasil dari pengembangan yang dapat berguna dan diterima di lingkungan masyarakat.

2. Bagi Peneliti Lain

Dapat membantu peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang atau masalah yang sama dengan penulis, sebagai bahan referensi untuk perbaikan dan diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan peneliti lain tersebut.

3. Bagi Penulis

Dapat meningkatkan pengetahuan penulis dalam melakukan penelitian dan mengukur tingkat kompetensi dan kemampuan penulis dalam mengimplementasikan Sistem Informasi Penjualan *Online* ini ke dunia nyata atau kehidupan sehari-hari.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dibuat suatu batasan masalah agar ruang lingkup aplikasi *E-commerce* ini lebih terarah, adapun batasan masalahnya dalam membangun aplikasi ini yaitu :

1. Manajemen pembayaran yang digunakan ada dua yaitu :
   a) Pembayaran offline dilakukan melalui transfer bank langsung melalui rekening.
   b) Pembayaran online menggunakan fasilitas *Payment Gateway* yaitu *Paypal*. Bila dalam jangka waktu 3 hari uang tidak dikirimkan maka barang tidak akan dikirim dan transaksi dibatalkan.Konsumen yang akan melakukan transaksi pembelian harus melakukan registrasi terlebih dahulu.
2. Dalam aplikasi *E-commerce* ini tidak tersedia pembuatan retur penjualan – pembelian.
3. Sistem yang dibuat tidak hanya menangani system informasi penjualan.
4. Sistem order produk pada Aplikasi *E-commerce* ini hanya dapat digunakan di Indonesia.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada Distro Savannas yang berlokasi di Jl. Setiabudi No 52 Bandung 40141 dengan No Telepon: 082117885643. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2012 sampai dengan bulan Juni 2012 direncanakan sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jadwal 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	Mendengarkan Pelanggan																				
	Observasi																				
	Wawancara																				
	Studi Pustaka																				
	Analisis Kebutuhan Sistem																				
2	Uji Pelanggan, Mengendalikan Market																				
	Perancangan Proses																				
	Perancangan Basis Data																				
3	Membangun, Memperbaiki Market																				
	Struktur Program																				
	Struktur Menu																				
	Kodefikasi																				
	Desain Input/Output																				
	Pengujian Perangkat																				