BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan Teknologi Informasi pada saat ini khusunya di indonesia telah berkembang secara pesat. Komputer dan teknologi yang mendukungnya, menjadikan komunikasi antar dunia menjadi semakin mudah. Seiring perkembangan zaman, kebutuhan akan suatu sistem yang dapat membantu meningkatkan pendapatan dari suatu perusahaan menjadi lebih baik. Hal ini menjadi salah satu faktor penyebab dimana sebuah perusahaan mempertimbangkan apakah sistem penjualannya yang sedang digunakannya sudah baik atau belum.

Dalam promosi produk, penjualan dan pencarian informasi produk pun akan semakin dipermudah dengan adanya jaringan internet yaitu dengan menggunakan website. Dengan adanya teknologi informasi yang berbasis internet (website) ini diharapkan bisa merancang dan membangun sistem informasi penjualan berbasis web dengan menggunakan Php & Mysql.

Tabel 1.1 Penjualan Tiga Tahun Terakhir (Sumber : 2D BMX)

Tahun	2009	2010	2011
Omset	42 juta	45 juta	48 juta

Dari tabel penjualan diatas dapat dilihat produk-produk yang terjual setiap bulannya pada tahun 2011, mulai dari harga termurah sampai harga termahal

bisa terjual dalam setiap bulannya. Diharapkan dengan adanya sistem penjualan berbasis we, 2D BMX bisa mendapatkan keuntungan yang lebih dari besar dari tahun-tahun sebelumnya.

2D BMX merupakan sebuah industri BMX yang berasal dari Indonesia, khususnya dari segi industi Part BMX yang diproduksi di Bandung oleh orang-orang yang terampil dan dengan menggunakan bahan baku pilihan untuk setiap part, kecuali ban dan jari-jari 2D BMX tidak memproduksinya. Mayoritas part-part 2D BMX telah mengalami riset, hingga beberapa diantaranya memakan waktu riset berbulan-bulan. Tujuan dari riset ini adalah untuk mencari kesempurnaan dari sebuah produk yang ada.

Dalam perancangan dam pembangunan sistem informasi penjualan berbasis web ini, penulis berharap yang tadinya metode penjualan yang dilakukan 2D BMX dengan cara datang ke tempatnya langsung, mulut ke mulut, brosur, dan jejaring sosial (facebook dan twitter), dapat diimplementasikan menjadi sistem informasi penjualan tersebut berbasis web .

Dengan format web akan tercipta kemudahan dalam mengakses data dengan tingkat keamanan yang baik dengan menggunakan bahasa pemrograman Php dan database MySQL. Disamping Php dan MySQL bersifat gratis, bahasa pemrograman dan database ini pun banyak digunakan oleh perusahaan besar dalam sistem penjualannya. Dalam sebuah website ini, konsumen bisa melihat update terbaru produk yang sedang ditawarkan, harga

spare part, dan stock spare part. Adapun sistem informasi penjualan ini dikhususkan untuk 2D BMX Bandung.

Sehubungan dengan penjelasan diatas, penulis bermaksud untuk membangun dan merancang sistem informasi penjualan berbasis web dengan menggunakan php & mysql dan mengimplementasikannya pada 2D BMX tersebut. Diharapkan dengan adanya sistem informasi ini, sistem penjualan pun akan menjadi lebih mudah, murah dan efesien. Berdasarkan hal tersebut, penulis mengangkat permasalahan ini dalam penelitian yang berjudul *"**SISTEM INFORMASI PENJUALAN SPARE PART SEPEDA BMX BERBASIS WEB DI 2D BMX BANDUNG**"* .

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dalam hal ini penulis mendapatkan beberapa identifikasi masalah pada 2D BMX tersebut, yaitu :

1. Masih kurangnya media informasi spare part yang ditawarkan, yang hanya mengandalkan brosur, pamflet dan spanduk pada event bmx.
2. Dalam penjualan spare partnya masih bersifat manual, yaitu konsumen datang langsung ke tempat 2D BMX untuk melakukan transaksi pembeliannya, sehingga waktu yang digunakan tidak efesien.

3. Pada pembuatan laporan penjualan setiap transaksinya masih bersifat manual, yaitu dengan mencatat satu persatu setiap transaksi.

1.2.2 Rumusan masalah

Dalam hal ini penulis akan membahas beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana skema alur sistem informasi penjualan yang sedang berjalan di 2D BMX Bandung.
2. Bagaimana perancangan dan pembangunan sistem informasi penjualan di 2D BMX Bandung.
3. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan di 2D BMX Bandung.
4. Bagaimana pengujian sitem informasi penjualan di 2D BMX Bandung.

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penulis melakukan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sistem informasi penjualan berbasis web di 2D BMX Bandung. Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis web tersebut diharapakan dapat mempermudah dalam melakukan penjualan dan promosi produk nya.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui skema alur sistem informasi penjualan yang sedang berjalan di 2D BMX Bandung.

2. Untuk merancang dan membangun sistem informasi penjualan di 2D BMX Bandung.
3. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan di 2D BMX Bandung.
4. Untuk menguji sitem informasi penjualan di 2D BMX Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan atau manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis web ini diharapkan dapat meningkatkan pendapatan di 2D BMX Bandung dan dalam memasarkan spare partnya menjadi lebih mudah dan efesien.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Penulis

   Berguna dalam menambah dan memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar mengolah data, menganalisa, mengiplementasikan dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada di dalam perusahaan.

2. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapakan penelitian ini dapat memberikan referensi untuk mengambil penelitian yang sama dan dalam hal penulisan.

3. Bagi Pengembang Ilmu

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi perbandingan antara teori dan praktek. Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu-ilmu yang diraih dan dapat menguntungkan banyak pihak.

1.5 Batasan Masalah

Penulis dalam melakukan penelitiannya terdapat batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi ini tidak membahas laporan keuangan.
2. Sistem informasi ini tidak membahas masalah retur spare part yang dikembalikan.
3. Target penjualan hanya di Indonesia (tidak termasuk manca negara).
4. Transaksi hanya bisa dilakukan pada saat user telah melakukan login.
5. Transaksi akan dihapus apabila konsumen tidak melakukan pembayaran 3x24 jam.
6. Pembayaran dilakukan dengan via transfer antar sesama Bank BNI (tidak melayani paypal, e-gold dan lainnya) dan Harga spare part

belum termasuk biaya jasa kurir jne (berat per kg) dengan lama pengiriman tergantung tempat tujuan pemesan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Adapun tempat yang dipilih menjadi objek penelitian yaitu di 2D Bmx di Jl. Terusan Gatot Subroto (dekat PT.Pindad), Jl. Binong Kidul no. 33/127 C, RT01/04 (Ceragem belakang Tulus Medika), Bandung 40284.

1.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama kurang lebih 5 bulan, mulai bulan Maret 2012 sampai dengan Juli 2012.

Tabel 1.2 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																				
2	Pengolahan Data																				
3	Desain Sistem																				
4	Pembuatan Coding																				
5	Implementasi																				
6	Pengujian Sistem																				