BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era globalisasi ini perkembangan informasi adalah suatu hal yang sangat dibutuhkan bagi seluruh kalangan di seluruh dunia baik bagi pelajar, mahasiswa, pekerja, hingga para pelaku bisnis. Hal ini menciptakan daya saing yang kian ketat guna mendapatkan informasi yang aktual sehingga bisa memberikan masukan yang sangat bermanfaat terutama bagi perusahaan yang ingin terus mempertahankan dan mengembangkan eksistensinya diantara para pesaingnya.

Distro Arena merupakan tempat yang menjual dan memproduksi pakaian jadi yang memfokuskan pada pelayanan dan kualitas barang yang dihasilkan dengan baik. Distro Arena yang sekarang telah menjadi sebuah perusahaan yang berkembang, mencatat lebih dari ribuan transaksi penjualan yang terjadi pada tahun 2007 lalu.

Besarnya jumlah transaksi penjualan yang ada menuntut pihak perusahaan untuk dapat menyediakan layanan pemesanan guna menunjang transaksi penjualan yang lebih baik. Pemanfaatan teknologi informasi berupa sistem informasi yang berkembang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan layanan kepada konsumen. Selama ini Distro Arena belum memanfaatkan teknologi informasi dalam melayani konsumen dan layanan yang diberikan belum dapat memenuhi sebagian kebutuhan proses penjualan.

Tabel 1.1
Hasil transaksi penjualan Distro Arena pada bulan Juli – Desember 2007

No	Nama Barang	Penjualan												Total	
		Juli		Agustus		September		Oktober		November		Desember			
		T	P	T	P	T	P	T	P	T	P	T	P	T	P
1	Jaket	35	25	35	20	30	21	30	19	35	26	35	30	200	141
2	T-shirt	35	30	35	36	30	32	30	37	30	35	30	40	190	210
3	Kemeja	30	23	30	26	25	19	25	25	25	19	25	28	160	140
4	Celana	25	15	25	11	20	18	20	15	20	17	20	20	130	96
5	Sepatu	15	13	15	17	15	12	15	11	15	14	15	15	90	82

Sumber : Distro Arena

Keterangan :

T = Target

P = Penjualan

Berdasarkan laporan hasil penjualan pakaian diatas, angka penjualan yang ditargetkan masih belum tercapai, hal ini disebabkan karena belum efektifnya sistem pemesanan dan promosi penjualan yang disampaikan kepada konsumen mengenai produk yang akan dijual. Fenomena tersebut merupakan tugas berat bagi pihak manajemen untuk mempromosikan produk kepada masyarakat. Hal ini mendorong pihak manajemen untuk meningkatkan penjualan produk dengan memanfaatkan teknologi informasi melalui media internet atau website. Selain biaya untuk promosi yang tidak begitu besar, media internet dapat menjangkau calon pembeli yang lokasinya jauh dari daerah distro, dengan tujuan untuk memudahkan konsumen dalam mengakses informasi mengenai produk – produk pakaian dan melakukan pemesanan, sehingga promosi produk distro lebih menyebar luas dan diterima masyarakat khususnya diluar kota Bandung agar penjualan bisa mencapai target.

Dampak positif yang terjadi diantaranya akan semakin banyak konsumen yang sekedar melihat atau memesan produk yang akan dibeli tanpa harus datang langsung ketempat distro.

Bertolak dari permasalahan di atas, maka untuk lebih meningkatkan penjualan dan meningkatkan pelayanan kepada konsumen agar lebih mudah mendapatkan informasi mengenai produk dan harga diperlukan suatu media lain sebagai penyampai informasi. Oleh karena itu, penulis mencoba merancang suatu sistem informasi yaitu **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS WEB PADA DISTRO ARENA"**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat diidentifikasikan masalah-masalah yang dihadapi oleh Distro Arena adalah sebagai berikut :

1. Sulitnya konsumen untuk mengetahui produk yang dijual oleh Distro Arena.
2. Berdasarkan pada tabel 1.1 angka penjualan yang ditargetkan masih belum tercapai.
3. Belum efektifnya media promosi untuk mempromosikan produk yang dijualnya.

1.2.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan pada Distro Arena
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan pakaian berbasis web pada Distro Arena
3. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan pakaian berbasis web pada Distro Arena
4. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan pakaian berbasis web pada Distro Arena

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi penjualan pakaian berbasis web pada Distro Arena

Sedangkan tujuan dilakukanya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada Distro Arena
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi penjualan pakaian berbasis web.
3. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi penjualan pakaian berbasis web pada Distro Arena
4. Untuk mengetahui analisis dan pengujian program pada Distro Arena

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Bagi kepentingan instansi, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tentang sistem informasi penjualan pakaian berbasis web.

Sehingga dapat mendukung manajemen Distro arena dalam mengambil keputusan penjualan.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan berguna bagi bidang keilmuan yang sedang digeluti yaitu manajemen informatika. Diharapkan temuan – temuan yang diperoleh dapat menjadi bahan – bahan pengkajian untuk diangkat menjadi suatu rancangan proses terutama tentang sistem informasi penjualan pakaian berbasis web.

1.5. Batasan Masalah

Mengingat kemampuan dan sarana yang ada, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

a. Masalah pembayaran diasumsikan kartu atau *card* yang telah tervalidasi oleh pihak bank.
b. Proses akhir yaitu pengiriman produk, tidak memperhatikan atau mengabaikan keterangan bahwa barang sudah diterima, karena itu urusan diluar sistem.
c. Sistem hanya mencakup pemasaran dan transaksi penjualan.
d. Barang dianggap pasti tersedia.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada Distro Arena yaitu berlokasi di Jl. Ir.H.Djuanda no 207 Bandung. waktu penelitian dilaksanakan pada bulan September 2008 sampai dengan bulan Desember 2008 direncanakan sebagai berikut:

Tabel 1.2 Jadwal penelitian

Kegiatan	September				Oktober					November				Desember				
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5
Pengumpulan Data																		
Analisa																		
Perancangan																		
Pembuatan Program																		
Pengujian Sistem																		
Evaluasi																		