BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya di bidang teknologi informasi sudah merambah di segala bidang, kebutuhan manusia akan suatu informasi pun semakin bertambah. Teknologi komputer yang sangat berkembang pesat saat ini dan sudah memberikan perubahaan pola kehidupan masyarakat dalam berbagai bidang khususnya dalam bidang usaha, maka dari itu semua persoalan dapat ditangani dengan mudah dan cepat dengan sistem yang berbasiskan teknologi informasi. Penggunaan teknologi informasi untuk mendapatkan suatu informasi yang dibutuhkan, salah satunya dengan fasilitas *internet*. Dengan menggunakan *internet* kita dapat menghemat waktu, biaya, tenaga dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Sehingga informasi yang ingin di cari dapat ditemukan tanpa harus meninggalkan tempat dan aktifitas sehari-hari kita. Berkembang pesatnya teknologi informasi ini berdampak pada perancangan sistem informasi berbasis *Information Technology* (IT). Peranan *website* sangat membantu perusahaan dalam pengolahan data yang cepat dan akurat.

Persaingan di dunia bisnis yang semakin ketat banyak perusahaan yang menggunakan media-media periklanan dalam memasarkan barang dagangannya untuk mengembangkan bisnisnya. Tingkat penjualan saat ini semakin tinggi dan menyebabkan banyanya persaingan. Dengan berkembangnya teknologi informasi

yang saat ini, banyak perusahaan yang beralih ke media periklanan menggunakan *internet*. Salah satu media untuk internet adalah sebuah aplikasi berbasis *website*. Jika semua aplikasi dalam membuat sebuah aplikasi berbasis *website* di rancang dengan baik, maka akan terbentuk sebuah *website* yang mempunyai kegunaan yang tinggi, sehingga masyarakat merasa percaya dalam menggunakan *website* perusahaan tersebut dalam melakukan sebuah transaksi karena informasi yang dihasilkan selalu akurat dan dapat dipercaya.

Ezha Shop merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan jam tangan. Cakupan pasar saat ini di Ezha Shop masih menggunakan *social* media. Ezha Shop ini ingin memasarkan penjualan produk mereka secara luas, tetapi belum adanya media untuk memenuhi penjualan tersebut. Maka dari itu Ezha Shop membutuhkan sebuah media promosi yang lebih efektif dan efisien dalam melayani pelanggan, salah satu media promosinya adalah *website*. Berdasarkan paparan diatas Ezha Shop berkeinginan untuk membangun sistem penjualan *online* yang dapat mengelola data produk dengan baik dan sebagai media promosi yang lebih efektif, lebih efisien dan juga untuk mempermudah pelanggan mengetahui stok barang dan pelanggan dapat memesan produk Ezha Shop secara *online* tanpa harus datang ketempat. Sistem yang berjalan sekarang pun dalam melihat lapangan sering mengalami keterlambatan dalam pelaporannya dikarenakan laporan yang dibuat membutuhkan waktu yang lama karena masih manual dengan mengumpulkan arsip kemudian dibuatlah laporan.

Dengan adanya masalah di atas maka perlu dilakukan sebuah terobosan untuk membuat sistem informasi penjualan berbasis *web*. Pembuatan *website* ini

diharapkan dapat menangani penjualan dengan lebih efisien dan sebagai suatu media promosi berbasis *web*.

Atas dasar pemikiran tersebut maka penulis bermaksud membuat Skripsi ini dengan judul: "**SISTEM INFORMASI PENJUALAN JAM TANGAN BERBASIS *WEB* PADA EZHA SHOP**".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di Ezha Shop, sedangkan rumusan masalah adalah acuan untuk menyelesaikan permasalahan yang telah diteliti.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum adanya sistem yang mampu mengelola data produk dengan baik untuk mengefektifkan dan mengefisiensikan kinerja di Ezha Shop.
2. Masih kurangnya promosi yang dilakukan Ezha Shop sehingga menyebabkan kurangnya tingkat penjualan.
3. Dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk proses pembuatan laporan data produk dan penjualan sehingga menghambat dalam proses penerimaan laporan kepada pemilik Ezha Shop.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana menggambarkan sistem informasi penjualan yang mampu berjalan di Ezha Shop.
2. Bagaimana membuat sistem informasi penjualan yang diusulkan di Ezha Shop.
3. Bagaimana pengujian terhadap sistem informasi yang dilakukan di Ezha Shop yang diusulkan.
4. Bagaimana implementasi terhadap sistem informasi yang diusulkan di Ezha Shop.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Berdasarkan pengamatan dan penelitian, penulis bermaksud untuk membuat dan mengimplementasikan dalam penjualan jam tangan di Ezha Shop, dengan harapan dapat meningkatkan pelayanan Ezha Shop kepada pelanggan agar terciptanya kepuasan pelanggan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk menggambarkan Sistem Informasi penjualan jam tangan yang sedang berjalan pada Ezha Shop.
2. Untuk membuat Sitem Informasi penjualan jam tangan yang diusulkan di Ezha Shop.
3. Untuk melakukan pengujian Sstem Informasi penjualan jam tangan yang diusulkan pada Ezha Shop.

4. Untuk melakukan implementasi Sistem Informasi terhadap penjualan jam tangan yang di usulkan pada Ezha Shop.

1.4 Kegunaan Penelitian

Diharapkan hasil penelitian yang penulis lakukan dapat bermanfaat sebagai referensi penelitian berikutnya yang akan datang atau pun untuk dikembangkan kembali sebagai bahan laporan berikutnya.

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi perusahaan, dengan adanya sistem informasi penjualan memudahkan penyampaian informasi kepada pelanggan dan dapat menyajikan informasi yang cepat dan memperluas wilayah pemasaran untuk meningkatkan penjualan produk.
2. Bagi pelanggan, diharapkan memudahkan pelanggan dalam proses pemesanan dengan adanya layanan informasi secara *online*.
3. Bagi Penjual, diharapkan bisa membantu dalam melaksanan transaksi penjualan.
4. Bagi Gudang, diharapkan bisa mengontrol persediaan barang.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan ilmu

   Untuk masukan dalam bidang pengembangan ilmu pengetahuan dibidang teknologi pemrograman web.

2. Bagi Peneliti

   Untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang pernah diterima selama dibangku kuliah kedalam dunia nyata.

3. Bagi Peneliti Lain

   Sebagai masukan untuk studi kepustakaan bagi yang akan melakukan penelitian yang sama dengan bidang yang dibahas dalam penelitian ini.

1.5 Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan dalam penulisan ini bertujuan agar pembahasan dan penulisan laporan dapat dilakukan secara terarah dari tujuan yang telah ditetapkan. Dari permasalahan yang timbul, penulis membatasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. *Website* hanya menyediakan fasilitas pembayaran melalui transfer bank lalu melakukan konfirmasi pembayaran melalui *website*
2. Setiap pelanggan harus melakukan login terlebih dahulu untuk melakukan pembelian setelah memiliki username dan password
3. Batas waktu pelanggan melakukan pembayaran adalah 2 x 24 jam, dimulai saat pemesanan selesai dilakukan. Jika batas waktu pembayaran telah habis maka status pemesanan akan dibatalkan secara otomatis
4. Tidak membahas pembelian kepada supplier

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di Ezha Shop yang beralamat di Jl. Tubagus Ismail Gang Aquarius No.12 RT. 06 RW.13 Kelurahan Sekeloa Kecamatan Coblong Bandung.

Tabel 1.1 Rancangan Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2015												
		Februari	Maret				April				Mei			
		4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan Data :													
	a. Wawancara													
	b. Observasi													
	c. Pengumpulan Dokumen													
2.	Membangun Prototyping :													
	a. Analisis													
	b. Membangun Prototyping													
	c. Evaluasi Prototyping													
3.	Coding													
4.	Menguji Sistem													
5.	Evaluasi Sistem													

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, penulisannya dalam beberapa bab yang mana pada setiap bab menjelaskan secara terperinci isi dari bab-bab tersebut. Dalam sistematika penulisan ini, terdiri dari 5 bab yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang : Latar Belakang Penelitian, Identifikasi dan Rumusan Masalah. Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Batasan Masalah, Lokasi dan Waktu Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori pendukung penganalisaan dan pengembangan sistem, yang meliputi: pengembangan sistem, perancangan sistem, konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, pengertian

penjualan, serta teori-teori lainnya yang digunakan untuk mendukung penganalisaan dan pengembangan sistem baru yang diusulkan.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan secara singkat profil perusahaan, metode penelitian yang mencakupi design penelitian, metode pengumpulan data, serta pengujian software, dan analisis sistem yang sedang berjalan di Ezha Shop.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini merupakan penjabaran hasil desain yang diusulkan oleh peneliti, perancangan sistem yang akan dibuat, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, implementasi, dan pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan hasil analisa dan rancangan sistem dalam rangka menjawab tujuan penelitian yang diajukan, serta saran-saran yang penulis berikan untuk lebih memaksimalkan kinerja sistem.