BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Berdasarkan data statistik dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) saat ini pengguna teknologi internet semakin berkembang pesat, fakta tersebut dapat dilihat disitus resminya http://www.apjii.or.id bahwa pada tahun 2007 terdapat 2.000.000 pelanggan dan 25.000.000 pemakai. Hingga saat ini Internet semakin banyak digemari, dapat dirasakan bahwa setiap pengguna ingin lebih cepat mendapatkan informasi-informasi terbaru, berita-berita yang dibutuhkan dan juga untuk berhubungan dengan orang lain. Aspek yang tidak kalah penting internet dapat digunakan sebagai media perdagangan, baik itu perusahaan berskala besar maupun perusahaan berskala kecil, dapat dilakukan antara konsumen dengan distributornya ataupun sebaliknya, sehingga alangkah baik jika bisnis Distro (Distribution Store atau Distribution Outlet) dapat merambah ke dunia internet. Karena internet dapat menjadi alternatif sebagai sarana jual/beli yang sangat produktif, sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa internet akan membawa bisnis Distro menjadi lebih berkembang dan dapat menghasilkan lebih banyak keuntungan.

Keuntungan yang di dapat bukan hanya berupa materi saja, bahkan untuk mengenalkan informasi dari produk Distro tentunya akan sangat mudah sekali, karena setiap informasi yang disimpan secara online dapat dilihat secara *global*, sehingga akan memudahkan konsumen untuk mendapatkan akses informasi yang

lebih cepat dan terperinci. Informasi disini memang sangatlah penting, karena kenyataan yang terjadi saat ini begitu mengkhawatirkan bagi pihak Distro. Khususnya bagi Distro 4-Noun, jika dibandingkan dengan berbagai Distro yang berada di Kota Bandung, Distro 4-Noun ini tergolong sangat baru karena berdiri pada pertengahan tahun 2007, hingga saat ini peminatnya masih berada di sekitar Lembang, khususnya berada di Jayagiri, hal seperti ini berdampak pada pemasaran produk Distro yang sampai saat ini dilakukan secara *offline*.

Dalam melakukan pemasaran produk, khususnya dilakukan oleh bagian penjualan, seharusnya mampu meningkatkan strategi bisnis dalam hal pelayanan, keamanan, kenyamanan, mutu produk serta promosi produk, sehingga tidak cepat kehilangan pelanggan. Namun kendala-kendala yang terjadi pada bagian penjualan, seperti masalah kerusakan dan kehilangan data penjualan barang akibat dari media penyimpanan yang masih berupa kertas-kertas yang disimpan ditempat khusus dalam bentuk arsip, adanya kesulitan pada saat pencarian data barang karena tidak disimpan secara terurut/tersusun, adanya duplikasi data akibat dari proses pencatatan data barang yang kurang baik dilakukan oleh pegawai, dan lamanya waktu yang dibutuhkan dalam pengolahan data barang serta pembuatan laporan penjualan karena harus melihat lagi data barang beserta arsip laporan penjualan yang sudah ada, dan sangat banyak yang tersimpan dalam lemari pengarsipan, sehingga masih menjadi hambatan guna menyelenggarakan pelayanan yang baik terhadap setiap pegawai sesuai dengan tugas dan fungsinya. Hal ini disebabkan karena belum tersedianya sebuah sistem informasi yang memadai, sehingga menyebabkan rendahnya kinerja yang dihasilkan oleh para

pegawai khususnya pada bagian penjualan dalam menjalankan tugas dan fungsinya.

Selanjutnya untuk meningkatkan strategi bisnis dalam peningkatan mutu penjualan produk agar menjadi lebih baik, maka perlu adanya sebuah sistem informasi penjualan yang mampu mengatasi kendala yang sedang dihadapi oleh Distro 4-Noun khususnya pada bagian penjualan.

Berdasarkan fakta diatas, maka diperlukan suatu sistem informasi yang dapat mempermudah dalam proses informasi penjualan serta pengolahan data penjualan dan pemesanan barang. Dengan demikian maka penulis tertarik untuk menetapkan judul: "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB ON-LINE PRODUK DISTRO 4-NOUN DI LEMBANG"

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Untuk mendapatkan identifikasi dan rumusan masalah penulis melakukan penelitian ke Ditro 4-Noun berada, sehingga dapat menyimpulkan identifikasi dan rumusan masalah sebagai berikut.

1.2.1. Identifikasi

Disimpulkan dari latar belakang penelitian yang telah di jelaskan diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah-masalah yang ada sebagai berikut:

1. Masih kurang terkendali dalam pengolahan data penjualan barang, karena sering terjadinya kerusakan dan kehilangan.

2. Masih terdapat kesulitan dalam pencarian data barang, sehingga menyebabkan keterlambatan dan ketidaksesuaian dalam menyajikan data barang.
3. Masih kurang tingkat kualitas informasi penjualan produk distro yang ada pada Distro 4-Noun.
4. Masih kurang tingkat rasio penjualan / promosi yang telah dilakukan Distro 4-Noun.

1.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dan identifikasi yang telah dikemukakan diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana meminimalisir kerusakan dan kehilangan data penjualan barang pada Distro 4-Noun.?
2. Bagaimana memudahkan pencarian dan penyajian data barang pada Distro 4-Noun.?
3. Bagaimana meningkatkan kualitas informasi penjualan produk distro yang ada pada Distro 4-Noun.?
4. Bagaimana meningkatkan rasio penjualan / promosi yang telah dilakukan Distro 4-Noun.?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Untuk mendapatkan yang lebih baik ada kalanya menentukan suatu maksud dan tujuan dari apa yang akan diteliti, hal ini dapat membuat penelitian

lebih bisa mencapai tujuan ke arah yang lebih baik, karena maksud dan tujuan ini akan memberikan suatu dampak positif, sehingga bisa lebih mengacu kepada efektifitas dalam peningkatan mutu penjualan yang akan dilakukan Distro 4-Noun.

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi penjualan berbasis web online pada Distro 4-Noun di Lembang, guna memberikan kemudahan dalam meningkatkan penjualan serta memperbaiki pengolahan data penjualan barang. Selain hal itu, juga untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 jurusan Manajemen Informatika Fakultas Teknik Universitas Komputer Indonesia.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dariu penelitian ini adalah :

1. Untuk meminimalisir kerusakan dan kehilangan data penjualan barang pada Distro 4-Noun.
2. Untuk memudahkan pencarian dan penyajian data barang pada Distro 4-Noun.
3. Untuk meningkatkan kualitas informasi penjualan produk distro yang ada pada Distro 4-Noun.
4. Untuk meningkatkan rasio penjualan / promosi yang telah dilakukan Distro 4-Noun.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang akan didapat dari penelitian ini penulis membaginya menjadi dua yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis, yang akan dijelaskan pada sub-bab berikut:

1.4.1. Kegunaan Praktis

a. Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang terkait dengan peningkatan sistem informasi penjualan yang terjadi pada Distro 4-Noun di Lembang.

b. Bagi Para Pegawai

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan serta memotifasi semangat para pegawai untuk dapat lebih meningkatkan kualitas kerja dan pelayanan terhadap konsumen.

1.4.2. Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi perbandingan antara Manajemen Informatika dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan, sehingga dengan adanya perbandingan tersebut dapat menguntungkan berbagai pihak.

b. Bagi Penelitian Lain

Bisa dijadikan sebagai bahan acuan atau referensi untuk penelitian yang lebih lanjut di bidang yang sama.

c. Bagi Penulis

Membandingkan antara teori yang telah didapat di perkuliahan dengan kenyataan sesungguhnya khususnya yang terdapat pada Distro 4-Noun serta dapat menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan terutama mengenai Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web On-Line Produk Distro 4-Noun di Lembang.

1.5. Batasan Masalah

Pada batasan masalah ini penulis fokuskan pada Sistem Informasi Penjualan saja sedangkan pemesanan tidak penulis bahas, karena mengingat Perusahaan Distro 4-Noun ini memiliki ruang lingkup kegiatan bisnis yang cukup luas maka dalam pembuatan sistem ini memiliki batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dirancang adalah penjualan, sehingga segala sesuatu yang berhubungan dengan pemesanan tidak di bahas disini.
2. Sistem yang dirancang belum sampai pada tahapan implementasi secara *real / online*, sehingga untuk pemeliharaan sistem tidak dilakukan.
3. Informasi dan pesan berbagai produk didalam sistem ini, tidak sepenuhnya harus dirancang dan dikembangkan oleh penulis.

4. Tidak membuat laporan untuk mengkelompokan barang laris atau tidak.
5. Tidak menangani masalah pajak (PPN).
6. Tidak membuat laporan cek bukti konfirmasi transfer dari pelanggan.
7. Tidak membuat laporan keuangan.
8. Tidak melayani pembayaran secara sistem online (PayPal, e-Gold, Internet Banking, dll).
9. Tidak menangani laporan barang dari bagian Desain/Produksi.
10. Pembuatan laporan disesuaikan dengan database yang dirancang.
11. Data barang yang akan dijual adalah data barang yang terdapat pada bagian penjualan, sehingga bagian penjualan selalu memiliki stok barang untuk dijual.

Berdasarkan batasan Masalah yang disimpulkan diatas, penulis tidak akan memasukan kedalam sistem yang penulis rancang, melainkan bisa juga di proses oleh sistem yang tersedia pada Distro 4-Noun itu sendiri, tanpa harus melibatkan penambahan kode dari website yang penulis rancang. Pembatasan masalah ini dibuat untuk meminimalisir waktu serta kesalahan dari sistem yang penulis rancang.

1.6. Lokasi dan Waktu / Jadwal Penelitian

Lokasi Penelitian bertempat di Distro 4-Noun yang beralamat di Jl. Jayagiri No.42 Lembang, Bandung 40391.

Waktu / jadwal penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 5 bulan yaitu dimulai dari September 2009 sampai dengan Januari 2010, dengan tahapan sebagai berikut :

Tabel 1.1

Jadwal Penyelesaian

NO	Waktu Kegiatan	September				Oktober				November				Desember				Januari		
		2009				2009				2009				2009				2010		
				3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1		
1.	Observasi dan Interview																			
2.	Analisis Sistem Berjalan																			
3.	Perancangan Sistem																			
4.	Pembuatan Sistem																			
5.	Testing																			