BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang begitu pesat mendorong kita turut serta dalam pembangunan IPTEK tersebut. Berdasarkan kenyataan belakangan ini, sosialisasi teknologi informasi di berbagai tatanan aktifitas menusia sudah semakin luas keseluruh masyarakat, dan hal itu terjadi secara merata di seluruh belahan benua, bahkan akhir-akhir ini menunjukan gejala yang semakin agresif. Sehingga bisa dipahami jika beberapa negara membuat target yang ambisius dalam mengimplementasikan teknologi informasi di masing-masing wilayah.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju khususnya dalam perkembangan komputer. Komputer memegang peranan penting untuk menghasilkan informasi yang lebih detail, akurat, cepat dan tepat. Pada saat ini hampir sudah semua bidang pekerjaan yang *notabenenya* dalam pengelolahan data membutuhkan komputer sebagai alat bantu, dikarenakan memiliki kelebihan dalam pengelolahan data, volume besar dan cepat. Serta dapat melakukan pengolahan data atau pekerjaan yang berulang-ulang. Bisa dipastikan setiap perusahaan atau instansi yang ada pada saat ini semakin banyak menggunakan sistem komputerisasi sebagai sarana dalam mempercepat proses kerja.

Distro vaganza merupahkan salah satu distro yang berada di bagan batu riau, dan distro ini sendiri mengkonsentrasikan penjulan pakaian pria dan *acecories* baik dari kaos, kemeja, celana panjang dan sepatu.

Perkembangan bisnis online atau *e-commerce* yang sangat pesat pada saat ini menjadikan informasi sebagai hal yang sangat penting perananya dalam menunjang jalanya operasi-operasi demi tercapainya tujuan yang diinginkan oleh perusahaan. Pada dasarnya penjualan yang dilakukan oleh distro vaganza masih secara *konvensional*, namun karena kurangnya keuntungan dalam beberapa tahun terakhir ini walaupun tidak secara *dratis* tetapi sangat mengganggu pemutaran barang pada distro vaganza ini. akhirnya distro vaganza melakukan penjualan secara *online* melaluin media *BlackBerry*. Dan disini terlihat mengalamin peninggakan walaupun tidak terlalu *singnifikat*. Data ini digambarkan dalam grafik penjualan pada tabel 1.1

Tabel 1.1

Data hasil penjualan Distro Vaganza

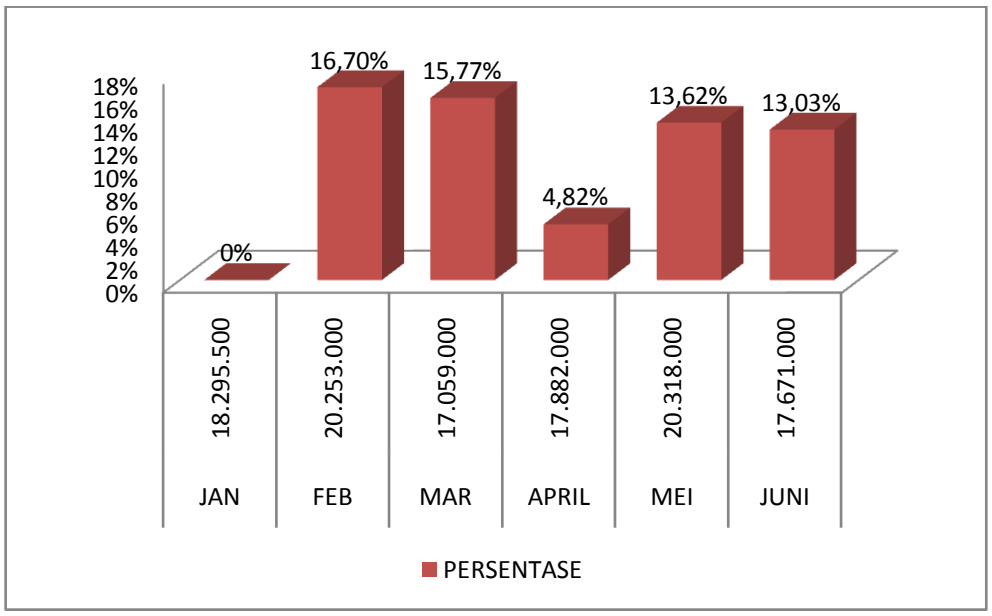
Periode bulan Januari – Juni 2011

Bulan	Penjulan	Kenaikan/ Penurunan	Petsentase
Januari	18.295.500	0	0 %
Februari	20.253.000	1.957.500	10.70 %
Maret	17.059.000	(3.194.000)	- 15.77 %
April	17.882.000	823.000	4.82 5
Mei	20.318.000	2.436.000	13.62 %
Juni	17.671.000	(2.647.000)	- 13.03 %

Sumber : Distro Vaganza yang diolah penulis

Berdasarkan tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa penjualan yang diterima oleh Distro Vaganza yaitu pada bulan Januari besarnya penjulan 18,296,500.

Kemudian pada bulan Februari Distro vaganza menngalami kenaikan penjuala sebesar Rp.1,957,500 dan persentase kenaikan sebesar 10.70 %. Sedangkan pada bulan Maret Distro Vaganza mengalami penurunan sebesar Rp. 17.059.000 dengan persentase penurunan sebesar 15,77 % dan selisih penurunan sebesar Rp. 3.194.000. kemudian pada bulan April Distro Vaganza mengalamin kenaikan kembali sebesar Rp.17.882.000 dengan persentasi kenaikan sebesar 4.82 % dan selisih kenaikan sebesar Rp.823,000. Kemudian pada bulan Mei Distro Vaganza masih mengalami kenaikan penjualan sebesar Rp.20.318.000 dengan selisih kenaikan sebessar Rp.2,436,000 dan persentase kenaikan sebesar 13.62 %, namun pada bulan Juni mengalami penurunan penjualan kembali sebesar Rp.17,671,000 dengan persentasi 13.03 % dan selisih penurunan penjualan sebesar Rp. 2,647,000. Untuk lebih jelasnya tentang hasil penjualan Distro Vaganza penulis akan menggambarkan grafik penjualan.



Gambar 1.1 Grafik penjualan

Sumber: Distro Vaganza yang diolah penulis

Dari grafik 1.1 dapat dilihat bahwa hasil penjulan Distro Vaganza mengalami peningkatan dua bulan pertama pada tahun 2011. Namun pada bulan Maret Distro Vaganza mengalami penurunan hasil penjulan yang cukup signifikat, tetapi diikuti dengan peningkatan hasil penjulan pada bulan April dan Mei meskipun terjadi penurunan kembali pada bulan selanjutnya.

Teknologi internet sudah terbukti merupahkan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Dengan adanya *e-commerce* calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasi, memesan serta membayar dengan pilihan yang tersedia. Sehingga dapat menghemat waktu dan biaya karena calon pembeli tidak perlu datang langsung ke toko atau tempat transaksi. Begitu juga yang akan diterapkan oleh salah satu distro di jalan jendral sudirman Bagan Batu Riau.

Atas dasar pemikiran tersebut maka penulis tertarik membuat Skipri ini dengan judul **: "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN PADA DISTRO VAGANZA BAGAN BATU RIAU BERBASIS *WEB* " .**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat di identifikasi masalah yang ada yaitu :

1. Distro Vaganza telah menggunakan aplikasi *point of sale* sebagai media penunjang dalam penjualanya mulai dari penjualan barang secara langsung, pembuatan laporan barang masuk dan barang

keluar dengan menggunakan *microsoft visual foxpro 9.0.* Namun belum memiliki media alternatif untuk menyebarluakan informasi produk-produk terbaru dari distro vaganza yang secara optimal, baik itu berupa promosi ataupun penjulan secara online. Dikarenakan promosi yang dilakukan saat ini hanya berupa media *blackberry* saja

2. Distro vaganza membutuhkan program aplikasi yang berbasis *website* sebagai media penjualan secara *online* dan media promosi, serta dapat mengolah data secara komputerisasi baik dalam pengolahan data stok barang

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

1. Bagaimana sistem penjualan yang berjalan pada Distro Vaganza
2. Bagaimana perancangan website yang interaktif sehingga dapat menunjang peningkatan terhadap minat para pengujung tertarik terhadap barang yang ditawarkan
3. Bagaimana pengujian dari rancangan aplikasi program penjualan pakaian berbasis web pada distro vaganza ke dalam bahasa program.
4. Bagimana implementasi dari rancangan aplikasi program penjualan pakaian berbasis web pada distro vaganza ke dalam bahasa program

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membangun Sistem Informasi penjualan berbasis *website* pada Distro Vaganza guna membantu dalam memperluas dan meningkatkan penjulan barang.

Sedangakan Tujuan dari penelitian ini selain sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Stara Satu Sistem Informasi di Universitas Komputer Indonesia adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui sistem informasi penjualan yang sedang berjalan pada distro vaganza, kemudian mengevaluasi dan menemukan kendala dan kekurangan dari sistem yang sedang berjalan
2. Merancang media penunjang informasi pemasaran dan penjualan berbasis *website*
3. Melakukan tahap pengujian sistem informasi pemasaran dan penjulan bebasis *website* agar aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna
4. Untuk melakukan implementasi sistem informasi penjualan berbasis *website* pada Distro Vaganza sehingga aplikasi *website* yang dirancang bisa memenuhi kebutuhan dalam pencapaian yang optimal.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua kegunaan penelitian, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Untuk memudahkan Distro Vaganza dalam menjual produk-produk mereka dan sebagai media untuk mempromosikan produk-produk terbaru Distro Vaganza
2. Memudahkan para konsumen untuk mengakses dan mengikutin perkembangan produk-produk terbaru Distro Vaganza.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Diharapkan penelitian ini dapat di jadikan bahan referensi khususnya bagi penulis sendiri serta bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia dalam pembelajaran pemprograman berbasis *web*. Dan bagi penulis sendiri dengan adanya penelitian ini dapat menambah pengetahuan penulis tentang sistem informasi berbasis *web* di dalam suatu perusahaan.

1.5 Batasan Masalah

Permasalahan yang tercakup tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpang dari tujuannya dan tidak mengurangi efektivitas dari hasil pemecahannya. Maka penulis melakukan beberapa pembatasan masalah yaitu:

1. Sistem Informasi yang dibuat meliputi sistem penjualan barang yang dilakukan oleh Distro Vaganza secara *online*

2. Untuk melakukan pembelian konsumen terlebih dahulu melakukan login, bagi konsumen yang belum mendaftar terlebih dahulu mendaftar di form pendaftaran
3. Proses yang dibuat dalam sistem informasi ini hanya membahas tentang pengolahan data barang, baik input data barang, proses transakasi penjualan, pembayaran, serta pembuatan laporan barang masuk dan barang keluar, dan laporan keuangan perperiode
4. Pemesanan di anggap batal jika dalam waktu 1 x 24 jam tidak melakukan pembayaran
5. Apabila dalam satu minggu barang belum sampai ke konsumen menjadi tanggung jawab dari pihak distro vaganza
6. Pembayaran dilakukan melaluin *transfer* BNI dan Mandiri dengan nomor rekening 0200448987 /108.000238684.6 atas nama Muhammad toib
7. Pengiriman barang dilakukan setelah konsumen melakukan pembayaran sesuai dengan jumlah yang tercantum dengan jasa pengiriman JNE
8. Sistem pengadaan barang dilakukan dengan supplier yang telah berkerjasama dengan Distro Vaganza.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Distro Vaganza yang berlokasi di Jl. Jenderal Sudirman bagan Batu Riau. Jadwal waktu penelitian dilaksanakan pada bulan

February 2011 sampai dengan bulan Juni 2011. Penelitian dilakukan selama 5 bulan dengan perincian seperti tertulis pada tabel 1.2 dibawah ini.

Tabel 1.2
Estimasi jadwal penelitian

No	Nama Kegiatan	February 2012				Maret 2012				April 2012				Mei 2012				Juni 2012			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan kebutuhan : a) Mengidentifikasi Kebutuhan User. b) pengumpula																				
2.	Perancangan sistem informasi																				
3.	Pembangunan Program																				
4.	Pengujian																				
5.	Pendokumentasian Prototype																				