BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Fungsi komputer sebagai alat bantu manusia, khususnya sebagai media pengolahan data, baik berskala besar maupun berskala kecil, sekarang ini mengalami pengembangan positif yang sangat pesat. Hal ini didukung oleh faktor pendorong dan faktor keunggulan dari komputer itu sendiri. Faktor pendorong dan keunggulan tersebut dapat berupa kemajuan teknologi dibidang informasi, serta kebutuhan dan tuntutan manusia yang menginginkan semua pekerjaan dan kebutuhannya dapat dilaksanakan dengan aman, cepat dan akurat. Komputerisasi adalah pemanfaatan komputer secara benar dan semaksimal mungkin, bukan sekedar pengganti mesin ketik. Hal ini harus ditunjang oleh *Hardware, Software dan Brainware*. Untuk masa sekarang ini, ketiga faktor tersebut saling berkaitan dan harus terpenuhi semua agar komputer dapat menjalankan tugas dan fungsinya secara optimal.

Web atau lebih dikenal dengan istilah internet merupakan salah satu media penyaji informasi yang sangat populer di era sekarang ini, dengan segala keunggulanya. Teknologi internet yang berkembang dengan pesat dirasakan sangat dibutuhkan di berbagai bidang usaha seperti: penjualan, pembelian, pemesanan dan sebagainya, memungkinkan informasi dapat didistribusikan secara cepat, tepat dan dapat diakses secara *global*. Sehingga pendistribusian informasi dengan sistem ini cenderung lebih murah efektif dan efisien dari pada melalui

media cetak ataupun media elektronik lainya. Banyak perusahaan terhambat dalam penjualannya yaitu tidak terpenuhi target penjualan produk/jasa yang sudah ditentukan oleh perusahaan dan ini biasanya dipengaruhi oleh terbatasnya penjualan produk/jasa pada daerah tertentu, yang berada di daerah sekitar perusahaan. Ini disebabkan karena kurangnya informasi tentang perusahaan terhadap masyarakat luas yang menyebabkan banyak perusahaan yang tidak mampu memenuhi target penjualanya yang telah ditentukan, salah satunya yaitu Adolescence.

Adolescence merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam penjualan (baju, celana, kemeja, topi, jaket, acecories, sepatu, sandal dan tas). Sistem penjualan yang saat ini berjalan masih memiliki kekurangan karena kurang memberikan pelayanan yang optimal kepada pelangan. Salah satu pelayanan yang diberikan adalah proses penjualan, dan kurang nya informasi kerena belum adanya media promosi yang digunakan, dan mengakibatkan kurangnya informasi mengenai adolescence terhadap masyarakat banyak. Dan ini mengakibatkan daerah pasar adolescence hanya terbatas pada satu daerah saja yaitu daerah bandung. Sistem penjualan yang saat ini berjalan dilakukan oleh kalangan pelanggan dengan mendatangi secara langsung, dan ini membuat pelanggan yang berada jauh dari lokasi tidak dapat melakukan transaksi karena harus langsung datang ke Adolescence dan kurangnya informasi kepada pelanggan mengenai barang - barang yang dijual dan stok barang yang tersedia setiap harinya. Untuk mengetahuinya pelanggan harus melihat barang-barang yang tersedia yaitu dengan mendatangi secara langsung kemudian baru mebelinya. Kejadian seperti

ini sering membuat para pelanggan kecewa pada saat barang yang diinginkan tidak tersedia. Hal ini menyebabkan masalah dalam penjualan yaitu kurangnya volume penjualan yang tidak mampu memenuhi target yang telah ditentukan oleh perusahaan dan ini membuat perusahaan mengalami kerugian. Seperti penjualan produk Adolescence pada bulan Desember 2010.

Adapun penjualan produk seperti dibawah ini.

Table 1.1 Penjualan Produk

No	Jenis	Penjualan		Ket
		Penjualan	Target	
1	Baju	200	300	
2	Celana	70	100	
3	Sepatu	75	100	
4	Jaket	85	120	
5	Tas	55	100	
6	Assesories	8o%	100%	

Kondisi seperti diatas ini melatar belakangi penulis untuk membangun sebuah sistem yang membantu perusahaan dengan strategi mempertahankan pelanggan yang ada dan menjaring pelanggan baru yang berada di luar bandung agar dapat memenuhi target penjualan yang telah ditentukan. Sistem yang akan memudahkan para pelanggan dalam melakukan aktivitas dan memberikan pelayanan optimal dengan mempermudah proses penjualan dan pemesanan yang dapat dilakukan dari jarak jauh. Memberikan informasi barang - barang yang dijual dan stok barang yang tersedia setiap harinya tidak harus dengan mendatangi

secara langsung ke Adolcscence. Sehingga penulis merasa tertarik untuk mengamati dan melakukan analisa dengan menetapkan judul penelitian "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN SECARA *ONLINE* DI ADOLESCENCE (DAGO PLAZA)".

1.2. Identifikasi Dan Perumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan tersebut dapat di identifikasikan sebagai berikut :

1.2.1. Identifikasi Masalah

1. Tidak terpenuhinya target penjualan yang telah ditentukan.
2. Penjualan yang terbatas pada daerah tertentu hal ini dianggap sebagai penyebab terhambatnya perusahaan dalam meningkatkan volume penjualan.
3. Pelayanan yang kurang optimal kepada pelangan yang berada jauh dari lokasi (Adolescence) dalam melakukan transaksi.
4. Kurangnya informasi tentang perusahaan terhadap masyarakat.
5. Sistem yang sedang berjalan saat ini kurang memberikan informasi kepada para pelanggan mengenai barang - barang yang dijual dan stok barang yang tersedia.

1.2.1. Perumusan Permasalahan

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dalam penelitian ini memunculkan rumusan permasalahan, sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi penjualan yang sedang berjalan saat ini Di Adolescence ?
2. Bagaimana mendesain dan merancang aplikasi Sistem Informasi Penjualan Secara Online Di Adolescence?
3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi Penjualan Secara Online Di Adolescence?
4. Bagaimana mengimplementasikan Sistem Informasi Penjualan Secara Online Di Adolescence?

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Penjualan Secara Online Di Adolescence.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem informasi penjualan yang sedang berjalan saat ini Di Adolescence .
2. Untuk mendesain, dan merancang Sistem Informasi Penjualan Secara Online Di Adolescence.
3. Untuk mengetahui dan pengujian Sistem Informasi Penjualan Secara Online Di Adolescence.
4. Untuk mengetahui implementasi dan mengembangkan aplikasi Sistem Informasi Penjualan Secara Online Di Adolescence.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penyusunan penelitian penulis berharap dapat berguna bagi berbagi pihak antara lain :

1.4.1. Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Agar menambah sumbangan informasi bagi pengembangan ilmu manajemen informatika terutama sistem informasi pelayanan pasien di Adolescence.

2. Bagi Peneliti Lain

   Dapat menjadi bahan untuk penegembangan bagi peneliti lainnya, yang mengambil permasalahan lainnya.

3. Bagi Penulis

   Agar dapat menembah wawasan dan meningkatkan pengetahuan sekaligus sebagai metode pembelajaran bagi penulis dengan mempraktekan teori yang diperoleh selama perkuliahan dengan kondisi Adolescence dimana penulis melakukan penelitian.

1.4.2. Kegunaan Praktis

1. Bagi Pemilik Adolescence:

   Dapat mempermudah proses pemesanan yang dilakukan dari jarak jauh oleh para pemesan. Dapat menarik banyak pelanggan terutama dari kalangan yang aktif di dunia maya.

2. Bagi Pelanggan :

   Dapat mempercepat proses pemesanan barang pada Adolescence yang berada dari jarak jauh (tanpa mendatangi Adolescence secara langsung). Dapat

menghemat tenaga serta mendapatkan informasi tentang barng-barang yang tersedia dengan lengkap.

1.5. Batasan Masalah

Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Secara Online Di Adolescence (Dago Plaza) mempunyai batasan masalah yaitu :

1. Ukuran baju yang di pasarkan berukuran all size.
2. User tidak harus mempunyai akun untuk mengakses web tetapi hanya mengisi form pemesanan barang yang dibeli.
3. Asumsi data yang di inputkan oleh user benar.
4. Web hanya dikelola oleh admin.
5. Proses pasang iklan yang bisa di lakukan oleh admin yang bertujuan untuk promosi link yang dipasang.
6. Proses insert, update, delete pada nama dan harga barang yang dapat di lakukan oleh admin.
7. Sistem ini tidak membahas fasilitas member.

1.6. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Adolescence yang bertempat di jln ir.H.juanda no 61 - 65. Lantai 3 no 8 Dago Plaza Bandung. Penelitian ini dilakukan selama 4 bulan dimulai bulan desember 2009 sampe bulan maret 2010.

Adapun jadwal penelitian seperti dibawah ini.

Table 1.2 Jadwal Penelitian

		2009				2010											
NO	Aktifitas	Desember				Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Analisis																
2.	Desain sistem																
3.	Implementasi																
4.	Integrasi dan uji coba sistem																