BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring pesatnya perkembangan teknologi dalam era globalisasi dewasa ini, khususnya dalam bidang komputerisasi, kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat semakin meningkat, Informasi memegang peranan penting dalam kehidupan organisasi, karena dengan informasi dapat menjadi bahan pertimbangan suatu manajemen dalam pengambilan keputusan. Teknologi seperti memanjakan kita sebagai penggunanya untuk menyelesaikan pekerjaan, baik itu pekerjaan mudah seperti pekerjaan dalam rumah tangga, maupun pekerjaan yang rumit dalam suatu industri atau perusahaan akan dengan mudah dikerjakan dengan bantuan teknologi, kerena dengan teknologi informasi yang dihasilkan dapat membantu pekerjaan manusia dengan kecepatan dan akurasi yang tinggi.

Internet (interconnected-networking) merupakan salah satu produk dari teknologi dimana dewasa ini sudah menjadi kebutuhan vital, internet dalam beberapa pengujian sudah menjadi fasilitas yang efisien, melalui internet informasi yang sedang hangat dan teraktual akan dengan mudah didapat, karena internet merupakan sistem jaringan komputer yang terkoneksi ke seluruh dunia.

Dengan cepat berkembangnya teknologi informasi pada masa kini, sehingga berdampak ke semua aspek termasuk aspek penjualan. Penjualan secara *offline* hanya mencakup di daerah lokal saja. Dibandingkan jika penjualan tersebut

dilakukan secara *online*, dimana masyarakat sekarang pada umumnya telah menggunakan *internet*, maka penjualan lebih cepat dan mudah bagi masyarakat untuk melakukan pembelian barang, dikarenakan pembeli atau konsumen tidak perlu untuk datang ke tempat toko tersebut melakukan pembelian barang yang diinginkan hanya dengan mengakses internet dan memesan pesanannya, maka konsumen mendapatkan barang yang diinginkan.

Oleh karena itu perlu pengembangan sistem dengan menggunakan pemanfaatan teknologi jaringan *internet* yang dapat diakses oleh masyarakat luas. Dengan terhubung komputer satu dengan komputer lainnya dalam satu jaringan raksasa (*internet*), maka segala aktifitas seperti *transfer* data informasi yang dibutuhkan dari komputer satu dengan komputer lain tanpa dibatasi ruang dan waktu sangat mudah dan cepat dilaksanakan.

Bandung BMX 2010 adalah suatu organisasi atau komunitas pecinta sepeda BMX yang ada di wilayah bandung. Tujuan utama pembentukan struktur organisasi ini adalah untuk mempersatukan organisasi-organisasi BMX yang ada di Bandung ini dan menjadikannya satu kesatuan organisasi yaitu menjadi organisasi Bandung BMX 2010 yang berazaskan kekeluargaan, dan bertujuan untuk mengembangkan Bandung BMX 2010 secara bersama-sama khususnya untuk wilayah Bandung. Selain itu Bandung BMX 2010 juga menerima sponsor-sponsor dari mana saja.

Bandung BMX 2010 sudah memiliki anggota sebanyak 63 anggota, anggota tersebut yang tersebar di 5 wilayah yaitu Bandung barat, Bandung timur,

Bandung utara, Bandung selatan dan Bandung tengah. Dengan melihat daerah tersebarnya para anggota dan mengacu pada azas pembentukan organisasi, seharusnya terdapat suatu sistem informasi tentang anggota organisasi.

Karena hal tersebut, organisasi Bandung BMX 2010 membutuhkan sebuah sistem informasi yang bisa memberikan informasi anggota maupun informasi lainnya.

Keuntungan yang didapat organisasi Bandung BMX 2010 bila memakai sistem informasi berbasis *website* tidak hanya terbatas pada pengelolaan dan informasi lainnya, tetapi dari segi bisnis mereka dapat melakukan penjualan barang yang dilakukan secara *online*.

Fakta cara penjualan yang dilakukan sekarang ini di organisasi Bandung BMX 2010 adalah setiap anggota hanya melakukan penjualan secara individu pada lingkup organisasi. Keuntungan yang didapat dari hasil penjualan hanya dirasakan oleh individu terkait dan barang yang dijual hanya diketahui oleh orang-orang dalam lingkup organisasi Bandung BMX 2010 saja.

Dengan sistem informasi berbasis *website* ini,dari segi bisnis dalam hal penjualan barang seperti sepeda dan aksesoris, bertujuan untuk mengorganisir semua penjualan yang dilakukan anggota Bandung BMX 2010 untuk organisasi yang dapat menunjang perkembangan organisasi. Tidak hanya keuntungan dari segi hasil penjualan, tetapi dengan sistem informasi berbasi *website* ini, Bandung BMX 2010 dapat memperkenalkan barang yang dijual kepada lingkup yang lebih

luas atau dengan kata lain tidak hanya kepada orang-orang yang berada dalam lingkup organisasi.

Dari uraian pembahasan diatas maka dalam melaksanakan penelitian ini penulis akan membahas masalah **”SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI BANDUNG BMX 2010 BERBASIS *WEBSITE*”.**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Sebagai hasil kajian terhadap latar belakang munculnya permasalahan di atas dan di tempat penelitian, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan yang menjadi beberapa pertanyaan untuk dijawab dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Proses pengidentifikasian masalah merupakan tahap awal dalam mengetahui kelemahan-kelemahan yang dihadapi serta masalah-masalah yang timbul dalam sistem yang berjalan. Adapun permasalahan yang penulis temukan dalam sistem yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Data penjualan masih dilakukan oleh setiap anggota pada lingkup organisasi.
2. Belum adanya sistem informasi penjualan secara *online*.

1.2.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan di Bandung BMX 2010.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan di Bandung BMX 2010.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan di Bandung BMX 2010.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan di Bandung BMX 2010.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian di PT. Bandung BMX 2010 adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk membangun Sistem Informasi Penjualan bebasis web di Bandung BMX 2010, yakni untuk memudahkan masyarakat (konsumen) mengakses *website* tersebut sehingga konsumen dapat melihat barang-barang yang terbaru dan memudahkan para konsumen untuk bertransaksi penjualan barang yang diinginkan konsumen.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun jawaban dari rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut :

1. Untuk menambahkan Sistem Penjualan di Bandung BMX 2010.
2. Untuk mengetahui Sistem Penjualan secara *online* yang berbasis web.
3. Untuk merancang aplikasi penjualan barang yang dapat diakses dan mudah digunakan.

1.4 Kegunaan dan Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian terbagi menjadi dua, di antaranya:

1.4.1 Manfaat Praktis

Aplikasi khusus Sistem Informasi Penjualan ini, dapat membantu Bandung BMX 2010 untuk menjual dan mempromosikan barang kepada masyarakat luas dengan mudah.

1.4.2 Manfaat Akademis

Aplikasi khusus Sistem Informasi Penjualan ini, dapat membantu penulis dalam merancang suatu aplikasi Sistem Informasi pada sebuah perusahaan.

1.5 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak telalu luas dan hasil dari penelitian tidak keluar dari topik yang dibahas, maka diperlukan batasan – batasan atau ruang lingkup terhadap masalah yang akan diteliti. Adapun batasan – batasan masalah tersebut yaitu :

1. Ruang lingkup yang akan dibahas hanya meliputi penjualan barang-barang seperti sepeda dan aksesorisnya yang ada di Bandung BMX 2010.
2. Ruang lingkup Sistem Informasi ini hanya untuk konsumen .
3. Sistem Informasi ini tidak membahas penjualan secara *offline*.
4. Sistem informasi ini akan dibuat hanya menangani proses transaksi penjualan.
5. Stok akan berkurang jika pembayaran sudah melakukan pembayaran.

6. Pembayaran belum sepenuhnya menggunakan cara online (transfer antar bank seperti BNI, Mandiri dan BRI).

1.6 Lokasi dan Waktu penelitian

Penulis melakukan penelitian di Bandung BMX 2010. Yang beralamat di Jalan Sukamulya No.28 RT05 RW06 Sukajadi Bandung.

Sedangkan waktu penelitian dilakukan pada bulan Juli sampai dengan September 2010. Jadwal penelitian secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.1. Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Aktifitas	Tahun 2011																			
		Agustus				September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan data																				
	a. Observasi																				
	b. Wawancara																				
2	Perencanaan sistem																				
3	Analisis sistem																				
4	Design Sistem																				
5	Memperbaiki Sistem																				
6	Implementasi Sistem																				
7	Evaluasi Sistem																				