BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan dunia IPTEK yang demikian mengagumkan telah membawa mamfaat yang luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia, dengan adanya IPTEK mampu membantu permasalahan yang dihadapi manusia sehingga memudahkan pekerjaan manusia hingga saat ini. Salah satu contohnya adalah penggunaan komputer dalam kehidupan sehari-hari yang kini sudah menjadi kebutuhan utama dalam mengerjakan tugas pendidikan maupun pekerjaan kantor. Komputer menjadi alat vital bagi manusia yang tidak bisa lepas lagi dari bagian kehidupannya.Tidak ada satu bidang kehidupan yang terlepas dari peranan komputer.Fungsi dan Peranan komputer bagi kehidupan manusia sudah sangat penting, bahkan bisa dikatakan sebagian besar kegiatan manusia ditunjang oleh adanya komputer. Mulai dari kegiatan pendidikan, kegiatan bisnis dan komersial, pemerintahan, dunia hiburan, dan kegiatan pribadi lainnya.Salah satu fungsi yang diberikan oleh komputer dalam hal bisnis adalah **untuk keperluan promosi produk (iklan)**. Untuk mempromosikan produk-produk dari pelaku bisnis, komputer diintegrasikan dengan internet untuk memperluas area promosi mereka hingga keluar negeri dengan biaya yang lebih murah.Salah satu yang dapat terhubung dengan internet adalah sebuah website, website adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat

statis maupun dinamis yangmembentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink),dimana semua orang dapat melakukan berbagai aktivitas contohnya sebagai media promosi, media pemasaran, media informasi, media pendidikan dan media komunikasi. Facebook juga merupakan salah satu website jejaring sosial yang marak saat ini, Facebook sendiri mempunyai pengertian sebuah web jejaring sosial yang didirikan oleh mark zuckerberg dan diluncurkan pada 4 Februari 2004 yang memungkinkan para pengguna dapat menambahkan profil dengan foto, kontak, ataupun informasi personil lainnya dan dapat bergabung dalam komunitas untuk melakukan koneksi dan berinteraksi dengan pengguna lainnya. Dengan adanya internet melalui website mampu memberikan banyak sekali kemudahan yang dapat dirasakan oleh setiap orang baik dalam hal perseorangan, kelompok maupun organisasi, baik untuk kepentingan pribadi maupun tujuan organisasi.

Clothing Fahrenheit Wear merupakan tempat yang menjual dan memproduksi pakaian jadi yang memfokuskan pada pelayanan dan kualitas barang yang dihasilkan dengan baik. Clothing Fahrenheit Wear yang sekarang telah menjadi sebuah perusahaan yang berkembang, mencatat lebih dari ribuan transaksi penjualan yang terjadi pada tahun 2007 lalu.

Besarnya jumlah transaksi penjualan yang ada menuntut pihak perusahaan untuk dapat menyediakan layanan pemesanan guna menunjang transaksi penjualan yang lebih baik. Pemanfaatan teknologi informasi berupa sistem informasi yang berkembang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan layanan kepada konsumen. Selama ini Clothing Fahrenheit Wear belum memanfaatkan teknologi informasi

secara maksimal dalam melayani konsumen dan layanan yang diberikan belum dapat memenuhi sebagian kebutuhan proses penjualan, hanya melakukan media promosi saja melalui sebuah situs web jejaring sosial yaitu Facebook, sehingga mengakitbatkan kurang jelasnya data konsumen atau pembeli, karena tidak disediakan fasilitas untuk konsumen melakukan pemesanan atau pembelian barang secara langsung, disamping itu pemilik clothing tidak bisa melihat laporan penjualan yang terjadi secara otomatis, yang pembuatan laporannya hanya berbentuk berkas yang masih penggunaan tulisan tangan setiap bulannya, dan kesulitan dalam pengarsipan data konsumen yang ingin membeli produk dari Fahrenheit Wear, hal ini terkadang sering memberikan informasi yang selalu tidak akurat dan konsisten dengan informasi jumlah barang yang keluar dengan jumlah konsumennya.

Tabel 1.1

Hasil Transaksi Penjualan Pada Tahun 2010

No	**Nama barang**	**Penjualan**				
		Januari	**Februari**	**Maret**	**April**	**Mei**
1	Sepatu	34	38	41	46	47
2	Kaos	35	37	37	50	52
4	Jaket	20	38	40	41	44
5	Kupluk	25	26	28	30	35

Berdasarkan laporan hasil penjualan pakaian diatas, angka penjualan yang ditargetkan masih belum tercapai, karena Fahrenheit Wear perusahaan menargetkan penjualan barang minimal 70 item yang terjual hal ini disebabkan

Fahrenheit Wear belum efektifnya sistem pemesanan dan promosi penjualan yang disampaikan kepada konsumen mengenai produk yang akan dijual. Masalah tersebut merupakan tugas berat bagi pihak manajemen untuk mempromosikan dan memasarkan produk kepada masyarakat. Hal ini mendorong pihak manajemen untuk meningkatkan penjualan produk. Maka dari itu pihak manajemen berencana untuk memanfaatkan teknologi informasi melalui media internet atau website. Selain biaya untuk promosi yang tidak begitu besar, media internet dapat menjangkau calon pembeli yang lokasinya jauh dari daerah Clothing, dengan tujuan untuk memudahkan konsumen dalam mengakses informasi mengenai produk – produk pakaian dan melakukan pemesanan, sehingga promosi dan pemesanan produk Clothing lebih menyebar luas dan diterima dan memudahkan masyarakat khususnya diluar kota Bandung agar penjualan bisa mencapai target.

Dampak yang akan terjadi diantaranya adalah semakin banyak konsumen yang sekedar melihat atau memesan produk yang akan dibeli tanpa harus datang langsung ketempat Clothing. Dari permasalahan di atas, maka untuk lebih meningkatkan penjualan dan meningkatkan pelayanan kepada konsumen agar lebih mudah mendapatkan informasi mengenai produk dan harga diperlukan suatu media lain sebagai penyampai informasi. Oleh Fahrenheit Wear itu, penulis mencoba merancang suatu sistem informasi yaitu **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS WEB PADA CLOTHING FAHRENHEIT WEAR".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat diidentifikasikan masalah-masalah yang dihadapi oleh Clothing Fahrenheit Wear adalah sebagai berikut :

1. Kesulitan dalam pengarsipan data konsumen yang ingin membeli produk dari Fahrenheit Wear dikarenakan tidak adanya penyimpanan data yang akurat dan konsisten.
2. Sulitnya konsumen untuk mengetahui produk yang dijual oleh Clothing Fahrenheit Wear, dikarenakan belum efektifnya media promosi untuk mempromosikan produk yang dijualnya sehingga angka penjualan yang ditargetkan masih belum tercapai.
3. Kurangnya informasi tentang produk-produk yang ditawarkan secara rinci karena terbatasnya fasilitas facebook untuk menampilkan informasi dari setiap produk.
4. Hasil laporan penjualan clothing Fahrenreit Wear terkadang tidak sesuai dengan hasil pendapatan yang diterima dikarenakan kekurangan data yang diperoleh baik data konsumen maupun data barangnya.

1.2.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan pada Clothing Fahrenheit Wear

2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan pakaian berbasis web pada Clothing Fahrenheit Wear.
3. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan pakaian berbasis web pada Clothing Fahrenheit Wear.
4. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan pakaian berbasis web pada Clothing Fahrenheit Wear.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi penjualan pakaian berbasis web pada Clothing Fahrenheit Wear Sedangkan tujuan dilakukanya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada Clothing Fahrenheit Wear.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi penjualan pakaian berbasis web.
3. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi penjualan pakaian berbasis web pada Clothing Fahrenheit Wear.
4. Untuk mengetahui analisis dan pengujian program pada Clothing Fahrenheit Wear.

1.4 . Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Akademis

1. Bagi Penulis

Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas terutama dalam hal menganalisis permasalahan secara langsung mengenai

sistem yang berjalan di suatu perusahaan atau instansi pemerintahan, dan kemudian dilakukannya perbandingan materi yang didapat dari perkuliahan.

2. Bagi Peneliti lain

Pada penelitian ini, peneliti lain dapat mempelajari lebih lanjut mengenai sistem informasi pelayanan jasa beserta aplikasinya yang ada untuk lebih dikembangkan khususnya pada Clothing Fahrenheit Wear.

3. Bagi Ilmu pengetahuan

Dari hasil penelitian diharapkan dapat menjadi kajian antara ilmu manajemen informatika (teori) dengan kondisi sebenarnya yang terjadi di lapangan (praktek), sehingga akan lebih mengerti, menguasai kondisi dan kemudian dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan ilmu pengetahuan lain yang sudah ada, untuk diterapkan pada dunia kerja dan lingkungan masyarakat yang dapat menguntungkan bagi pihak terkait.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Bagi Clothing Fahrenheit Wear, dengan adanya analisis terhadap Clothing Fahrenheit Wear yang sedang berjalan ini, diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan khusus untuk mengurangi permasalahan yang ada dan membuat suatu alternatif pemecahan masalah, sehingga mempermudah jalannya sistem sesuai fungsinya dengan mengandalkan proses komputerisasi untuk meminimalisir segala bentuk pekerjaan menggunakan sumber daya manusia

Sehingga dapat mendukung manajemen Clothing Fahrenheit Wear dalam mengambil keputusan penjualan.

1.5. Batasan Masalah

Mengingat kemampuan dan sarana yang ada, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Masalah pembayaran diasumsikan kartu debit yang telah tervalidasi oleh pihak bank dengan pembayaran dilakukan melalui via transfer.
2. Proses akhir yaitu pengiriman produk melalui perusahaan pengiriman barang, artinya barang tersebut sudah pasti akan diterima oleh konsumen.
3. Tidak membahas tentang retur penjualan yang dilakukan oleh konsumen.
4. Sistem hanya mencakup pemasaran dan transaksi penjualan.
5. Pelanggan tidak harus menjadi member
6. Konfirmasi setelah pembayaran melalui sms, ke nomer telepon yang telah di cantumkan di web
7. Barang akan dikirim setelah konsumen melakukan pembayaran via transfer.
8. Barang dianggap pasti tersedia.
9. Diskon atau potongan harga diberikan kepada konsumen yang menjadi anggota member.
10. Penjualan hanya dilakukan di wilayah Indonesia saja.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada Clothing Fahrenheit Wear yaitu berlokasi di JLN. Terusan Cimuncang, Komp DU No. A1, Sukapada Bandung. waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2012 sampai dengan bulan Juni2012 direncanakan sebagai berikut:

Tabel 1.2 WaktuPenelitian

No	Kegiatan	Maret			April			Mei			Juni		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Mengidentifikasi Kebutuhan Pemakai												
2	Merancang Prototype												
3	Menentukan Prototype												
4	Mengadakan Sistem Operasional												
5	Menguji Sistem Operasional												
6	Menetukan Sistem Operasional												
7	Implementasi Sistem												