# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Penelitian

Memasuki era globalisasi mendatang, pemakaian teknologi komputer dalam segala bidang dan kehidupan sehari - hari tidak akan dapat dihindari. Bahkan, penggunaan teknologi komputer tersebut akan menjadi syarat utama untuk menunjukkan kualitas sesuatu bidang dan menjadi modal terpenting dalam memenangkan persaingan. Kemampuan komunikasi antara satu bidang dengan bidang lainnya di tempat yang berbeda (terpisah pada jarak yang jauh) merupakan salah satu ciri era globalisasi mendatang. Sedang tiang utama teknologi komunikasi yang dimaksud adalah teknologi komputer, yaitu berupa peralatan-peralatan komputer dan aksesorinya, teknologi *networking* antara peratalan-peralatan tersebut dan perangkat lunak serta operator (tenaga manusia) yang menggunakan peralatan-peralatan tersebut. Kualitas sebuah sistem komputer akan ditentukan oleh kemampuannya mengolah komunikasi tersebut.

Dalam dunia yang sedang berkembang ini kita membutuhkan sebuah alat yang dapat membantu kita mempermudah dan mempercepat menyelesaikan suatu pekerjaaan diantaranya adalah komputer. Komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan output berupa informasi. Informasi sangat dibutuhkan oleh masyarakat bahkan informasi adalah suatu hal yang harus dipenuhi dalam

perkembangan pembangunan di masyarakat. Untuk memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi, maka kita bisa memanfaatkan komputer melalui aplikasi internet. Internet sebagai jendela dunia yang dapat memberikan informasi dan dapat diakses oleh setiap lapisan masyarakat. Peningkatan kebutuhan akan informasi yang terus bertambah menjadikan adanya tuntutan akan sistem yang dapat menunjang dan dapat menyajikan informasi dengan cepat. Kebutuhan akan informasi juga memunculkan pemikiran bahwa dengan informasi yang akurat, cepat dan relevan maka, proses dari suatu implementasi kerja dapat berjalan dengan baik. Tentu saja hal tersebut tidak akan lepas dari peran serta manajemen yang mengatur sistem informasi tersebut.

Proses penjualan dan pembelian yang berorientasi pada kebutuhan-kebutuhan sandang, pangan, papan telah menjadi bahan utama dalam pembangunan dimana suatu kelompok atau organisasi menjalankan usahanya untuk mencapai laba atau keuntungan yang sebesar-besarnya. Ada kalanya setiap pemikiran dalam proses penjualan dan pembelian menjadi suatu ajang kreatifitas dan inovasi untuk menjadikan produk yang dihasilkannya berkualitas dan di kenal banyak orang akan tetapi, setiap pemikiran tersebut memunculkan persaingan. Maka dari itu untuk mengantisipasi persaingan yang semakin besar maka dibutuhkan inovasi dan kreatifitas yang lebih baik dari orang lain, contohnya pengembangan pemasaran dan sistem pembelian produk melalui pemanfaatan sumber daya teknologi informasi melalui internet ini atau yang lebih dikenal dengan sebutan *web*. Web merupakan salah satu media penyaji informasi yang sangat populer di era sekarang ini, dengan segala keunggulannya 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*.

Distro sebagai tempat penjualan dan pembelian bernuansa kebutuhan sandang berupa toko yang menjual produk orang lain yang di titipkan maupun produk sendiri dengan pengembangan merk independen oleh kalangan muda. Distro sendiri pada umumnya adalah industri kecil dan menengah (UKM) yang mempertahankan keaslian dari produk dengan tidak memproduksinya secara massal. Dewasa ini telah banyak distro yang tersebar di seluruh wilayah pelosok tanah air, bahkan ada yang telah sampai pada kegiatan ekspor. Namun dalam kenyataanya distro yang banyak diminati dan telah masuk dalam kegiatan ekspor itu hanya merk dari distro yang sudah terkenal sehingga banyak distro baru yang mempunyai produk lebih bagus menjadi kalah bersaing. Persaingan tersebut didasari oleh kebutuhan konsumen yang ingin memakai produk bernilai tinggi dan bersertifikasi serta didukung oleh keunikan produk itu sendiri. Tidak adanya peningkatan dan upaya promosi menjadikan banyak distro yang baru bermunculan hanya menunggu konsumen ala kadarnya berdatangan, padahal belum tentu produk yang mereka keluarkan itu hanya sebagian kecil orang yang suka, padahal dalam kenyataanya bisa jadi produk tersebut akan banyak diminati.

Vicious Clothing Company merupakan salah satu distro baru yang sedang berkembang yang mengandalkan produk-produk unggulan buatan sendiri yang berbeda dengan produk distro lain yang sudah ada pada umumnya. Dengan

keunggulan produknya itu Vicious Clothing Company telah membuka beberapa toko yang tersebar di beberapa wilayah kota Bandung. Walaupun telah mengeluarkan produk-produk yang hasilnya sangat memuaskan, dan membuka beberapa toko di beberapa daerah kota Bandung dalam hal promosi, Vicious Clothing Company masih mengalami kendala mempromosikan produk andalanya itu, dikerenakan belum adanya media promosi yang menggunakan teknologi informasi yang bersifat global, melainkan masih menggunakan media manual yang ruang lingkupnya sempit. Hal ini mengakibatkan kurangnya informasi mengenai Vicious Clothing Company terhadap masyarakat banyak (konsumen). Dan ini mengakibatkan daerah pasar Vicious Clothing Company hanya terbatas pada satu daerah saja yaitu daerah Bandung.

Kondisi seperti 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 Vicious Clothing Company. Sehingga penulis merasa tertarik untuk mengamati dan melakukan analisa dengan menetapkan judul penelitian “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BERBASIS WEB PADA DISTRO VICIOUS CLOTHING COMPANY”.

## 1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

### 1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih ditemukannya kelemahan dalam penyampaian informasi dalam mempromosikan produk yang akan di jual.
2. Tidak terpenuhinya target penjualan yang telah ditentukan.
3. Penjualan yang terbatas pada daerah tertentu hal ini dianggap sebagai penyebab terhambatnya perusahaan dalam meningkatkan volume penjualan.
4. Pelayanan yang kurang optimal kepada pelanggan yang berada jauh dari lokasi (Vicious Clothing Company) dalam melakukan transaksi.

### 1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi penjualan dan pembelian yang sedang berjalan di Vicious Clothing Company?
2. Bagaimana merancang dan mendesain bentuk aplikasi program komputer yang dapat mendukung dalam penyampaian informasi penjualan dan pembelian di Vicious Clothing Company?
3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi Penjualan Secara Online di Vicious Clothing Company?

4. Bagaimana mengimplementasikan *e-Commerce* pada Sistem Informasi Penjualan Secara Online dalam menunjang penjualan produk di Vicious Clothing Company?

## 1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem atau aplikasi yang dapat memudahkan proses penjualan di Vicious Clothing Company.

### 1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana sistem informasi penjualan yang sedang berjalan di Vicious Clothing Company.
2. Untuk mendesain dan merancang bentuk aplikasi komputer yang dapat mendukung dalam penyampaian informasi penjualan dan pembelian di Vicious Clothing Company.
3. Untuk mengetahui dan menguji Sistem Informasi Penjualan Secara Online di Vicious Clothing Company.
4. Untuk mengetahui bagaimana mengimplementasikan *e-commerce* dalam menunjang sistem informasi penjualan dan pembelian secara online di Vicious Clothing Company.

### 1.4. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut :

#### 1.4.1. Kegunaan Praktis

Dengan penelitian ini maka diharapkan dapat menjadi solusi dan alternatif, baik dari segi informasi pemasaran maupun penjualan sehingga sistem dapat berjalan dengan efisien untuk memberikan kemudahan bagi pihak yang terkait, dan kemudian informasi tersebut dapat diterima dengan baik.

#### 1.4.2. Kegunaan Akademis

Secara akademis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, menjadi suatu karya penelitian baru yang dapat mendukung dalam pengembangan sistem informasi dan bagi peneliti dapat menambah wawasan secara langsung maupun tidak langsung.

### 1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah hanya di titik beratkan pada proses penjualan dan pembelian saja. Sedangkan asumsi lain yang mendukung sistem informasi penjualan di Vicious Clothing Company adalah :

1. Data yang diolah hanya data barang dan data Pengguna Sistem Informasi (Pengguna transaksi secara online).
2. Sistem hanya memberikan informasi barang yang tersedia dan proses pembelian barang tersebut.
3. Sistem yang diusulkan tidak membahas sampai pada pembelian barang pada distributor.

4. Sistem yang diusulkan tidak membahas tentang retur penjulan.
5. Pembayaran transaksi hanya dilakukan melalui satu bank saja yaitu bank BCA, dimana pembeli melakukan transfer uang secara manual pada rekening yang ditetapkan.
6. Penjualan barang hanya dibatasi untuk dalam negeri saja.

**1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan pada Vicious Clothing Company Jln. Gunung Batu Dakota No.17 Bandung. Adapun jadwal penelitian dilaksanakan mulai bulan September 2010 – Januari 2011. Adapun jadwal penelitian seperti dibawah ini :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

| No | | September | | | | Oktober | | | | Nopember | | | | Desember | | | | Januari | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Mengidentifikasikan Kebutuhan Pemakai | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | - Wawancara | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | |
| | - Observasi | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | - Pengumpulan Data | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Membuat Prototype | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | - Analisis Data | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | |
| | - Perancangan Database | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | |
| | -Koding | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | |
| 3 | Menguji Prototype | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | - Menguji Perangkat Lunak | | | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | | | | | |
| 4 | Memperbaiki Prototype | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | - Modifikasi Perangkat Lunak | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | | | |
| 5 | Mengembangkan Versi Produksi | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |