BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini menjadi sebuah kebutuhan yang tidak bisa lepas dari gaya hidup, bahkan pada perkembangannya manusia semakin tergantung dengan teknologi. Dalam bidang usaha, perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak yang cukup berarti dalam meningkatkan kegiatan usaha khususnya dalam hal pengelolaan data yang memberikan dukungan terhadap pengambilan keputusan bisnis dan dalam hal peningkatan pelayanan.Banyak perusahaan terbatas dalam memasarkan dan menjual produknya, pada saat ini hanya mencakup pada daerah perusahaan itu sendiri, ini disebabkan oleh pemasaran yang terbatas. Salah satu cara meningkatkan luas daerah pemasaran yaitu dengan menggunakan media internet.

Dengan adanya internet maka semua orang dari seluruh penjuru dunia dapat terhubung secara mudah, murah dan cepat. Internet yang digunakan sebagai insfrastruktur teknis, merupakan sekumpulan jaringan global yang terhubungkan satu dengan yang lain untuk digunakan sebagai sarana penyebaran informasi dengan menggunakan seperangkat protocol. Disamping itu, saat ini internet juga merupakan jaringan luas manusia dan informasi sehingga memungkinkan internet dapat digunakan sebagai media bisnis dalam menjalankan usahanya, yaitu menjual jasa dan produk secara online, serta memungkinkan konsumen potensial, calon konsumen dan mitra bisnis dapat mengakses informasi-informasi yang berkaitan dengan produk-

produk dan layanan mereka sehingga pada akhirnya melakukan pembelian terhadap produk-produk serta layanan tersebut. [1,P3]

Selain digunakan sebagai media promosi, internet juga digunakan sebagai proses pembelian dan penjulan produk, jasa dan barang secara online yang disebut dengan *e-commerce*. Perkembangan *e-commerce* membawa banyak perubahan terhadap sektor aktivitas bisnis yang selama ini dijalankan di dunia nyata.Perubahan tersebut ditandai dengan adanya sejumlah upaya dari sektor aktivitas bisnis yang semula berbasis di dunia nyata (real), kemudian mengembangkan ke dunia maya (virtual).

Last Scream Clothing merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang penjualan pakaian, Produk yang di jual pada *Last Scream clothing* mulai dari *tshirt*, reglan, *lacoste*, kemeja, *sweater*, dan celana jeans. *Last Scream Clothing* sendiri ingin mengembangkan usahanya agar masyarakat luas dapat mengenal produk dari *Last Scream Clothing*. Untuk media promosi saat ini *Last Scream Clothing* dengan menggunakan brosur sehingga hanya masyarakat sekitar daerah bandung saja yang biasa mengetahui produk *Last Scream Clothing*, serta biaya yang diperlukan dengan menggunakan media brosurpun cukup tinggi dan membutuhkan waktu yang relatif lama dalam proses pemasaran, karena harus menunggu proses pencetakan brosur dan untuk menyebar luaskan informasi produk *Last Scream Clothing* melalui media brosur. Pada Saat ini proses traksaksi penjualan yang di lakukan pada *Last Scream Clothing*, dimana konsumen berkunjung langsung ke distro *Last Scream Clothing*, sehingga hanya konsumen yang memiliki waktu luang saja yang dapat membeli produk *Last Scream.* Sedangkan pada saat Last Scream Clothing tidak bisa

bertransaksi secara langsung dengan konsumen yang ingin membeli produk *Last Scream* tetapi tidak memiliki cukup waktu untuk datang langsung ke distro *Last Scream*, sehingga konsumen kesulitan untuk mendapatkan produk dari *Last Scream Clothing*. Dalam pengolahan data penjualan dan pembelian pada *Last Scream Clothing* saat ini dengan mencatat setip transaksi dalam format tertentu dalam rangka membuat laporan penjualan dan pemebelian, sehingga membutuhkan waktu yang relative lama untuk merekap data-data pembeli dan proses penjualan, dan membutuhkan ruang yang relative besar untuk menyimpan arsip penjualan dan pembelian, karena semakin lama maka akan bertumpuknya arsip, sehingga pencarian data membutuhkan waktu yang relative lama. Maka dalam hal strategi pemasaran dan penjualanya.

Penulis melakukan penelitian ini agar dapat mengoptimalkan sistem yang sedang berjalan yang ada di *Last Scream Clothing*, agar bisa mengembangkan usahanya dan memberikan pelayanan yang baik untuk konsumennya, Untuk itu dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis web berupa *website e-commerce* yang mampu memberikan informasi mengenai produk *Last Scream Clothing* mulai dari *tshirt*, reglan, *lacoste*, kemeja, *sweater*, dan celana jeans kepada konsumen dengan cepat melalui internet. Dengan adanya *website e-commerce* mempermudah *Last Scream Clothing* untuk memasarkan produknya, dan konsumen juga bisa melakukan pembelian dan pemesanan secara *online*, untuk memenuhi kebutuhan konsumen yang tidak memiliki waktu cukup untuk berkunjung langsung ke distro *Last Scream Clothing*. Selain melakukan pembelian dan pemesanan secara online, fasilitas yang dapat dimiliki sebuah *website e-commerce* adalah adanya transaksi pembayaran

dengan cara melalui transfer antar rekening bank. Dengan *website*, konsumen *Last Scream Clothing* tidak hanya di wilayah Bandung, namun konsumennya bisa mencakup pangsa pasar yang luas, sehingga keuntungan penjualan akan bertambah. Dalam hal pencarian data pun akan lebih mudah dan cepat.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengambil skripsi ini dengan judul:**"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA *LAST SCREAM CLOTHING BANDUNG".***

Dengan sistem yang diusulkan tersebut diharapkan dapat membantu permasalahan yang terjadi pada sistem informasi penjualan yang ada di *Last Scream Clothing* dan penunjang pemasaran guna memudahkan para pelaku pemasaran dalam mencapai targetnya.

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang dapat disimpulkan identifikasi maslah adalah sebagai berikut.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka penulis mengidentifikasi permasalahan yang ada yaitu :

1. Pada saat ini konsumen *Last Scream* dapat membeli produknya dengan membeli langsung ke distro. Namun untuk konsumen yang tidak memiliki waktu cukup untuk datang langsung ke distro, Sehingga konsumen kesulitan untuk bertransaksi dengan *Last Scram Clothing*

2. Pada saat ini sistem pemasaran pada *Last Scream Clothing* dengan menggunakan brosur, sehingga hanya orang-orang sekitar bandung saja yang dapat mengetahui produk *Last Scream Clothing*
3. Dalam pengolahan merekap data penjualan dan pembelian barang di *Last scream clothing* dengan mencatat setiap transaksi,sehingga membutuhkan waktu yang relative lama untuk memproses transaksi penjualan dan pembelian.
4. Dalam kegiatan Transaksi di *Last Cream Clothing* masih sering terjadi penumpukan kertas nota penjualan, nota pembelian.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka kita dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsumen *Last Scream* dapat membeli produk secara langsung tanpa datang langsung ke distro.
2. Bagaimana sistem pemasaran pada *Last Scream Clothing* yang sedang berjalan
3. Bagaimana pengolahan data penjualan dan pembelian pada *Last Scream Clothing* yang sedang berjalan
4. Bagaimana kegiatan transaksi *Last Scream Clothing* yang berjalan

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi penjualan pada *Last Scream Clothing*, untuk membantu dalam promosi dan

pengelolaan administrasi yang mencakup proses penjualan, pembelian, dan persediaan barang. sehingga lebih efektif dan efisien.

1.3.1. Maksud Penelitian

1. Membangun sistem informasi pada *Last Scream Clothing* agar semua sistem informasi di perusahaan tersebut menjadi terkomputerisasi
2. Dengan sistem informasi penjualan yang berbasis web maka akan mudah menjangkau konsumen lebih luas dan menjadikan sistem pemasaran yang cepat dan efisien
3. Memudahkan pihak perusahaan dalam mengelola data transaksi
4. Memberikan kemudahan kepada konsumen untuk melakukan pemesanan secara online serta mendapatkan informasi tentang produk terbaru dari *Last Scream Clothing*

1.3.1 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui sistem penjualan yang sedang berjalan pada *Last Scream Clothing.*
2. Untuk mengetahui sistem pemasaran yang sedang berjalan pada *Last Scream Clothing*
3. Untuk membuat perancangan sistem penjualan pada *Last Scream Clothing*
4. Untuk mengetahui proses transaksi pada *Last Scream Clothing* yang sedang berjalan

1.4 Kegunaan Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian dan perancangan sistem ini, maka mahasiswa dapat membandingkan antara teori yang didapat dalam perkuliahan dan praktek yang sesungguhnya. Pada prinsipnya penelitian merupakan suatu penerapan antara teori menjadi praktek, maka berikut diuraikan kegunaan penelitian bagi akademis dan praktis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dari hasil penelitian yang dilakukan penulis bagi *Last Scream Clothing* yaitu dengan adanya sistem informasi penjualan dapat membantu :

1. Media promosi yang baik untuk *Last Scream Clothing*.
2. Meningkatkan kualitas pelayanan terhadap konsumen.
3. Mempermudah dalam pengelolaan laporan penjualan dan pembelian.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Penelitian dan perancangan sistem ini berguna untuk:

1. Pengembangan Ilmu

   Hasil penelitian dan perancangan ini diharapkan menjadi perbandingan antara Sistem Informasi dengan keadaan yang terjadi di lapangan.

2. Peneliti Lain

   Dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian dan pengembangan yang lebih lanjut dari skripsi ini.

3. Penulis

   Sebagai bahan perbandingan antara hasil teori yang didapat di perkuliahan dengan penerapan dalam sistem nyata terutama dalam

merancang sistem informasi penjualan *Last Scream Clothing*. Serta menambah wawasan, pengalaman, pengetahuan terutama yang berkaitan dengan masalah informasi pemesanan.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibatasi pada pengerjaan skripsi ini yaitu meliputi sistem informasi penjualan yang dibahas dan dijabarkan khususnya mengenai pembuatan:

1. Data yang diolah pada sistem informasi penjualan barang di *Last scream clothing* Bandung meliputi : data transaksi pemesanan secara *online*, data penjualan, data konsumen dan data pembelian.
2. Input yang di hasilkan yaitu data pemesanan dan data konsumen baru dan data pembelian
3. Keluaran atau output yang di tampilkan yaitu produk terbaru dari *Last Scream Clothing* dan barang yang masih *ready stock*
4. Hak akses pada sistem ini hanya di gunakan oleh pihak-pihak *Last Scream Clothing*, meliputi : hak akses pemilik dan hak akses bagian penjualan.
5. Sistem yang dibuat, barang yang sudah di beli tidak dapat ditukar atau di kembalikan.
6. Aplikasi pemesanan yang akan dibuat oleh penulis merupakan aplikasi pemesanan berbasis *website Last Scream Clothing* Bandung.
7. Aplikasi yang akan di buat tidak mencantumkan sistem diskon, jika ada ketentuan diskon
8. Tidak membahas tetang rertur jika ada produk retur

9. Produk yang di jual sesuai dengan haraga yang terdapat pada aplikasi

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di *Last Scream Clothing*yang berlokasi di.Muara baru 1 no 8 Bandung, Jawa Barat. Jadwal waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2015 sampai dengan bulan Juli.Penelitian dilakukan selama 5 bulan dengan perincian seperti beriku

1.1.Tabel Jadwal Penelitian

No	Tahap Penelitian	Tahun 2015																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
3	Mengidentifikasi Kebutuhan																				
4	Membuat Prototype																				
5	Menguji Prototype																				
6	Memperbaiki Prototype																				
7	Mengembangkan Versi Produksi																				

1.7.Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan sistem informasi yang akan dibuat.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas objek penelitian, metodologi penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan analisis sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas perancangan sistem, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, implementasi sistem yang dibangun, ujicoba dan hasil pengujian sistem

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan.