BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Banyaknya pengaruh teknologi pada kehidupan sehari-hari manusia saat ini memberi pengaruh yang sangat besar dalam tiap aktivitasnya. Salah satu teknologi yang sering ramai dibicarakan saat ini adalah *internet* (*Interconnected Network*). Internet sejatinya menghubungkan berbagai computer di seluruh belahan dunia dan di hubungkan melalui jalur telekomunikasi telepon dan satelit.

Internet menjadi kebutuhan sehari-hari karena sifatnya yang mempermudah seseorang dalam berkomunikasi melalui *e-mail* (surat elektronik), *chatting* (berbicara dengan satu atau banyak orang secara langsung), dan lain-lainnya. Selain melalui internet penggunaan komputer itu sendiri membantu dalam efisiensi pekerjaan. Karena itulah banyak perusahaan-perusahaan sekarang mulai menggunakan proses komputerisasi dan internet.

Penjualan melalui media internet atau lebih dikenal dengan *e-commerce* merupakan media yang sangat menarik banyak pemilik toko untuk melakukan kegiatan penjualan. Dengan internet konsumen tidak harus datang ke toko untuk membeli barang, hanya perlu media internet untuk melihat barang-barang yang ditawarkan.

Penjualan perangkat komputer di daerah Bandung dimana terdapat banyak universitas dan sekolah-sekolah yang mulai memasukkan mata pelajaran maupun mata kuliah komputer sebagai pelajaran wajib menyebabkan penjualan komputer meningkat beberapa tahun terakhir ini. Dan banyak bermunculannya toko-toko komputer di Bandung menyebabkan persaingan yang ketat.

Butik Pc Computer hadir di BTM (Bandung Trade Mall) yang ada di kota Bandung memberikan pilihan tempat penjualan perangkat komputer. Dengan menerapkan prinsip " *When you don't know what you need, we do* " diharapkan menjadi solusi tentang masalah-masalah komputer yang dihadapi oleh konsumen. Dengan terbatasnya media promosi dan penjualan yang hanya berada di BTM (Bandung Trade Mall), Butik Pc Computer berkeingin untuk membuat media *alternative* dalam hal penjualan dan promosi perangkat komputer yang di jual melalui media *internet*.

Untuk memperluas pemasaran penjualan produk perangkat komputer di Butik Pc Computer Bandung melalui media *internet* diperlukan sebuah *website* yang memadai bagi konsumen untuk mendapatkan informasi tentang produk-produk perangkat komputer yang dijual, penulis akan merancang sebuah *website* sebagai aplikasi promosi dan penjualan barang secara *online* yang diharapkan dapat membantu perusahaan dalam mengembangkan bisnisnya melalui media internet, memperluas pasar tanpa harus mengeluarkan biaya yang tinggi, menjual produk dan penyampaian informasi kepada pelanggan, sehingga memudahkan pelayanan kepada

konsumen yang membutuhkan informasi produk yang dibutuhkan. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis memberi judul **" SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERANGKAT KOMPUTER SECARA *ONLINE* DI BUTIK PC COMPUTER BERBASIS *WEBSITE* ".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat di identifikasikan permasalahan yang ada yaitu :

1. Penyebaran informasi produk perangkat komputer yang dijual oleh Butik Pc Computer Bandung masih sangat terbatas, yaitu melalui toko di BTM (Bandung Trade Mall).
2. Butik Pc Computer Bandung membutuhkan media penjualan melalui *internet*, untuk itu dibutuhkan sistem informasi penjualan untuk meningkatkan penjualan secara *online* berbasis *website*.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat di rumuskan beberapa permasalahan, yaitu :

1. Bagaimana sistem informasi yang berjalan di Butik Pc Computer Bandung berbasis *website* ?
2. Bagaimana rancangan sistem informasi penjualan perangkat komputer di Butik Pc Computer Bandung berbasis *website* ?

Penulis mengidentifikasi persoalan yang dihadapi di tempat dimana penulis melaksanakan penelitian. Maka dari itu penulis berusaha untuk memberikan solusi untuk masalah yang terdapat pada Butik Pc Computer Bandung yang beralamat di Jl Ibrahim Adjie No. 36 Cicadas Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitan

1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah :

1. Untuk merancang sistem informasi penjualan secara *online* di Butik Pc Computer berbasis *website*.
2. Membantu perusahaan memperluas daerah pemasaran dan meningkatkan penjualan produk perangkat komputer di Butik Pc Computer dengan membuat toko online berbasis *website*.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Selain maksud diatas, penelitian ini juga mempunyai beberapa tujuan, diantaranya adalah :

1. Untuk mengetahui sistem informasi penjualan perangkat komputer yang sedang berjalan saat ini di Butik Pc.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi penjualan perangkat komputer di Butik Pc berbasis *website*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua kegunaan penelitian, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

i) Bagi Penulis

a) Hasil penelitian ini akan dapat menambah wawasan dan pengetahuan khusus dalam bidang Manajemen Informatika dan Ilmu Komputer yang ada hubungannya dengan masala-masalah sistem informasi.

b) Penelitian ini diharapkan sebagai bahan latihan bagi penulis dalam memperoleh informasi dan dapat memberikan gambaran atau masukan terhadap Butik Pc Computer Bandung.

c) Penelitian ini diharapkan dapat menambah masukan dan pengalaman penulis dalam mengaplikasikan atau mempraktekan ilmu yang telah didapatnya.

ii) Bagi Butik Pc Computer Bandung Jl Ibrahim Adjie No. 36 Cicadas Bandung

1. Hasil penelitian ini akan menghasilkan suatu kesimpulan dan saran terhadap masalah yang di hadapi Butik Pc Computer Bandung sebagai suatu masukan dan bahan pertimbangan.

2. Membantu pengolahan data penjualan dan promosi perangkat komputer di Butik Pc Computer Bandung.
3. Untuk meningkat pelayanan Butik Pc Computer Bandung dan mengoptimalkan kinerja sumber daya manusia.

iii) Bagi Pihak Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi untuk memperkaya cakrawala berfikir dan sebagai bahan referensi tambahan untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Diharapkan penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi untuk penelitian lebih lanjut bagi rekan-rekan mahasiswa yang tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut pada bidang permasalahan yang sama.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah berisi batasan pembahasan masalah terhadap penelitian yang dilakukan. Masalah yang akan dibahas pada penelitian dibatasi seputar hal – hal :

1. Sistem yang dibuat hanya membuat sistem informasi aplikasi penjualan perangkat komputer secara online di Butik Pc Computer Bandung.
2. Seorang yang belum terdaftar sebagai *Customer* hanya bisa melihat barang dan informasi yang ada, jika ingin melakukan pembelian harus daftar terlebih dahulu untuk melakukan transaksi.

3. Interaksi antara Butik Pc Computer dengan *Customer* setelah melakukan transaksi pembayaran melaui *Short Message Service (SMS)* atau via telepon.
4. Pembayaran dilakukan melalui *transfer* antar bank.
5. Setelah *Customer* melakukan pembelian barang melalui *website* Butik Pc Computer, maka *Customer* melakukan transfer ke rekening Butik Pc Computer dalam waktu maksimal 1x24 jam. Jika lebih dari 1x24 jam pembelian barang dianggap batal.
6. Pengiriman barang dilakukan setelah pihak Butik Pc Computer melakukan pengecekan bahwa transaksi pembayaran via ATM (Anjungan Tunai Mandiri) sudah terjadi dan mengkonfirmasi kepada konsumen bahwa barang akan dikirim. Pengecekan barang dilakukan selama waktu kerja Butik Pc Computer Bandung.
7. *Website* ini dirancang untuk menjangkau daerah promosi *regional* Bandung sebagai target pasar yang utama, untuk wilayah luar bandung menggunakan jasa pengiriman barang.
8. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun *website* penjualan dan promosi ini diantaranya :
    a) Software pembangun menggunakan *Dreamweaver 8.*
    b) Bahas pemograman mengunakan php
    c) MySQL sebagai database
    d) Sistem operasi menggunakan Microsoft Windows XP.
    e) Mengunakn bahasa pemodelan UML (*Unified Model Language*).

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian di Butik Pc yang bertempat di Bandung Trade Mall Jalan Ibrahim Adjie No. 36 Cicadas Bandung, Jawa Barat Ground Floor Blok K1 No. 10-11.

Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan kurang lebih selama lima bulan, untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel dibawah ini :

Table 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Nama Kegiatan	Oktober 2010				November 2010				Desember 2010				Januari 2011				Februari 2011			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan kebutuhan : a) Mengidentifikasi Kebutuhan User. b) pengumpulan data primer. c) pengumpulan data skunder.																				
2.	Perancangan sistem informasi penjualan berbasis *website*.																				
3.	Evaluasi sistem informasi penjualan berbasis *website*.																				