BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi pada era globalisasi sekarang ini, kontribusi dari teknologi informasi semakin dibutuhkan dari waktu ke waktu, diantaranya teknologi sistem informasi yang banyak dibutuhkan oleh perusahaan, lembaga maupun instansi. Sistem informasi memudahkan para penggunanya untuk melaksanakan tugas atau pekerjaan dengan cepat dan akurat. Suatu informasi dapat didukung oleh sistem komputerisasi yang dapat memudahkan dalam pengumpulan, pengolahan, dan penyimpan data perusahaan, lembaga maupun instansi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya di bidang komputer mengalami kemajuan yang sangat pesat dirasakan oleh semua instansi perkantoran baik instansi pemerintahan maupun swasta. Namun dalam hal ini, tidak menutup kemungkinan sektor-sektor bidang pekerjaan yang lain juga membutuhkan komputer untuk mengoptimalkan tugas dan pekerjaannya. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan teknologi komputer yang sudah memasuki hampir semua lapisan kehidupan masyarakat. Saat ini, komputer sudah menjadi benda yang tidak asing lagi bagi masyarakat, bahkan komputer sudah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan manusia sehari-hari. Hal ini terbukti dengan berkurangnya pekerjaan yang dikerjakan secara manual dan mulai digantikan peranannya oleh komputer, dimulai dari pekerjaan sederhana sampai

pada proyek-proyek besar dan rumit yang memerlukan keahlian khusus dalam mengerjakannya.

Sistem internet yang berbasis pada jaringan atau *website* yang kini sedang berkembang atau ramai digunakan oleh manusia di dunia digunakan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Informasi dalam *website* internet tersebut dapat diberikan dalam berbagai bentuk baik teks, gambar, audio, video, dan lain sebagainya. Manfaat ini juga dirasakan oleh instansi pemerintah maupun swasta dalam melakukan kinerja operasional perusahaan untuk meningkatkan kualitas pelayanan kepada publik atau pelanggan.

Toko SHE GIRL merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan berbagai produk yang berbahan dasar kulit seperti kulit sapi dan kulit domba. Perusahaan tersebut memerlukan sebuah sistem penjualan untuk memudahkan proses transaksi penjualan berbagai produk yang berbahan dasar kulit dan pengelolaan data-data lainnya. Karena dalam proses pengelolaan data penjualan barang, Toko SHE GIRL masih melakukan pengelolaan data secara tertulis atau pembukuan, sehingga berdampak pada ketidak efektifan pekerjaan pada bagian penjualan yang menangani data penjualan barang pada Toko SHE GIRL, karena setiap kali melakukan transaksi penjualan barang, data dan laporan penjualan barang masih belum tersimpan pada suatu database sehingga sering mengakibatkan hilangnya data-data transaksi penjualan, serta belum adanya media promosi yang baik yang digunakan untuk memberikan informasi tentang keberadaan Toko SHE GIRL kepada masyarakat luas.

Melihat pentingnya hal tersebut, maka penulis mencoba berusaha untuk membuat satu perancangan sistem informasi untuk pengelolaan data yang akan memudahkan transaksi proses pengelolaan data yang memudahkan karyawan-karyawan yang bekerja pada Toko SHE GIRL serta untuk lebih meningkatkan pelayanan kepada konsumen agar lebih mudah mendapatkan informasi mengenai produk dan harga diperlukan suatu media sebagai penyampai informasi, maka penulis mengambil judul **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG BERBASIS *WEB* PADA TOKO SHE GIRL GARUT".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasikan berbagai macam masalah yang ada pada Toko SHE GIRL yakni:

1.2.1. Identifikasi Masalah

1. Proses transaksi dan pemesanan barang masih dilakukan secara tertulis atau manual seperti data pemesanan lewat telepon yang ditulis pada secarik kertas, pencatatan data penjualan yang ditulis pada buku.
2. Pengelolaan data masih belum tersimpan pada satu database, sehingga banyak data atau dokumen yang hilang sehingga menghambat kinerja karyawan karena proses pencarian data barang membutuhkan waktu yang cukup lama.
3. Pembuatan laporan masih bersifat konvensional yakni dilakukan secara tertulis yang tersimpan pada buku besar.
4. Belum tersedianya media promosi yang baik untuk memberikan informasi mengenai Toko SHE GIRL kepada masyarakat luas.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang didapat oleh penulis maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem penjualan barang yang sedang berjalan pada Toko SHE GIRL.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi yang diusulkan pada Toko SHE GIRL.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi yang diusulkan pada Toko SHE GIRL.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi yang diusulkan pada Toko SHE GIRL.

1.3. Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis *Web* pada Toko SHE GIRL guna memudahkan proses transaksi penjualan berbagai produk yang berbahan dasar kulit dan pengelolaan data-data agar tersimpan pada database, sehingga data atau dokumen dapat terorganisir dan tersimpan dengan baik serta dapat memperkenalkan keberadaan Toko SHE GIRL pada masyarakat luas.

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem informasi yang sedang berjalan pada Toko SHE GIRL.

2. Untuk membuat sistem informasi penjualan barang berbasis *web* pada Toko SHE GIRL.
3. Untuk mengetahui analisis dan pengujian sistem informasi penjualan berbasis *web* pada Toko SHE GIRL.
4. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi penjualan barang berbasis *web* pada Toko SHE GIRL.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian yang dapat diperoleh dari pengerjaan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan secara praktis adalah dengan dibuatnya Sistem Informasi Penjulan Barang berbasis *web* diharapakan dapat menciptakan sebuah sistem *e-commerce* yang teritegrasi dalam suatu sistem yaitu sistem jaringan internet dan dengan mudahnya customer memesan barang secara langsung melaui jaringan internet.

1.4.2. Kegunaan Teoritis

1. Memberikan wawasan baru untuk pengembangan ilmiah khususnya kepada penulis dalam bidang pemrograman, teknologi internet dan aplikasi produk lainnya.
2. Menerapkan teori-teori keinformatikaan yang dimilki untuk mengembangkan sistem yang bersifat ilmiah.
3. Memberikan wawasan baru mengenai sistem atau cara penjualan barang dengan menggunakan fasilitas internet.

1.5. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penyusun akan membatasi permasalahan yang ada supaya tidak terlalu meluas dikarenakan adanya keterbatasan-keterbatasan dari penyusun baik secara *intern* maupun *ekstern*.

Adapun batasan masalah yang penulis ambil adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dijual pada Toko SHE GIRL adalah jaket kulit, dompet kulit, sepatu kulit, tas kulit, dan sandal kulit.
2. Harga produk sudah termasuk PPN 10 %.
3. Proses transaksi pembayaran tidak menggunakan paypall atau pembayaran secara online, melainkan proses pembayaran dilakukan melalui transfer via bank antar rekening, seperti rekening Bank BCA, Mandiri, BNI, BRI.
4. Jika dalam kurun waktu 1 x 24 jam pelanggan tidak melakukan konfirmasi maka transaksi dianggap gagal dan akan dihapus secara otomatis.
5. Jangkauan penjualan produk hanya melayani pembelian yang berada di Indonesia.
6. Pengiriman barang dilakukan oleh pihak kurir atau jasa layanan pengiriman barang JNE.
7. Tidak membahas mengenai pembelian produk kepada pihak produsen.
8. Barang yang sudah dibeli atau dipesan tidak dapat ditukar atau dikembalikan.

1.6. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penyusun melakukan penelitian di daerah Garut. Penelitian ini dilaksanakan di Toko SHE GIRL yang beralamat di JL.Ahmad Yani no 269 Sukaregang Garut. Waktu penelitian yang penulis lakukan adalah 4 (Empat) bulan yaitu dari bulan Januari sampai April 2012.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

TAHAP	2012															
	Januari				Februari				Maret				April			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Mengidentifikasi kebutuhan user a. Pengumpulan data b. Wawancara c. Observasi																
Membangun *prototype* sistem dasar yang akan dirancang a. Perancangan sistem b. Pembuatan system																
Menggunakan *prototype* a. Evaluasi prototype yang telah dibuat b. Rancangan dan perbaikan sesuai analisis pengujian c. Perbaikan rancangan *prototype*																
Prototype lengkap a. Implementasi ke lapangan																