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 komputer 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 perusahaan untuk melakukan kegiatan penjualan. Dengan penjualan melalui *internet* konsumen tidak harus datang ke tempat pembuatan *furniture* untuk membeli barang, hanya perlu media *internet* untuk melihat barang-barang yang ditawarkan.

Penjualan *furniture* ini merupakan kebutuhan bagi sebagian orang untuk perabotan rumah dan untuk memperindah isi rumah. Karena sebagian golongan

menengah keatas menginginkan adanya keindahan dari rumah yang mereka tempati dengan *furniture* atau dengan berbagai desain interior yang berbeda. Maka dengan adanya media internet dapat membeli *furniture* yang mereka inginkan.

Perusahaan *furniture* yang berada di Bandung memberikan tempat penjualan *furniture* berjenis kayu. Menggunakan kayu jati yang sudah teruji ketahanan dan kekuatannya. Perusahaan *furniture* ini berkeinginan membuat media *alternative* dalam hal penjualan melalui media internet yang bertujuan mencapai target penjualan dalam memperluas pemasarannya, Bandung *furniture* ini berkeinginan membuat *website* yang dapat memberikan informasi tentang produk-produk *furniture* yang dijual. berdasarkan model atau keinginan konsumen. Karena metode pemasaran selama ini sangatlah manual sekali dalam arti pemasarannya masih sangat terbatas hanya melalui toko *furniture*, penyebaran brosur-brosur. Jadi untuk mencapai target penjualan sangatlah minim sekali.

Berdasarkan masalah diatas penulis akan merancang sebuat *website* sebagai aplikasi penjualan *furniture* secara *online* yang diharapkan dapat membantu perusahaan dalam mengembangkan bisnisnya melalui media *internet*, memperluas pasar yang bukan hanya didalam provinsi Jawa barat saja tetapi bisa diluar Jawa barat tanpa harus mengeluarkan biaya yang tinggi, menjual produk dan penyampaian informasi kepada konsumen, sehingga memudahkan pelayanan kepada konsumen.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis memberi judul **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI BANDUNG *FURNITURE* BERBASIS *WEBSITE*"**

1.2 Indentifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan maka penulis mencoba mengidentifikasi masalah, karena merupakan langkah pertama dalam perancangan suatu sistem. Permasalahan-permasalahan yang terjadi di Bandung *Furniture* adalah :

1. Penyebaran informasi produk *furniture* yang dijual oleh Bandung *furniture* masih sangat terbatas, yaitu melalui toko *furniture* dan penyebaran brosur-brosur
2. Bandung *furniture* membutuhkan media penjualan melalui *internet*, agar informasi tentang produk-produk yang dijual di Bandung *furniture* lebih cepat sampai pada konsumen untuk itu dibutuhkan sistem informasi penjualan untuk meningkatkan penjualan secara *online* berbasis *website*.

Berdasarkan indentifikasi permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu :

1. Bagaimana sistem informasi penjualan *furniture* yang berjalan di Bandung *furniture* berbasis *website* ?
2. Bagaimana rancangan sistem informasi penjualan di Bandung *furniture* 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 Bandung *furniture* yang beralamat di Jl. Soekarno-Hatta Cidurian Selatan KAV.1 no. 17 Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud penelitian ini adalah :

1. Untuk merancang sistem informasi penjualan secara *online* di Bandung *furniture* berbasis *website*.
2. Membantu perusahaan memperluas daerah pemasaran dan meningkatkan penjualan di Bandung *furniture* dengan membuat toko *online* berbasis *website*.

1.3.2 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui sistem informasi penjualan yang sedang berjalan saat ini di Bandung *furniture*.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi penjualan *furniture* di Bandung *furniture* secara *online* 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 masalah-masalah sistem informasi.

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

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

ii) Bagi Bandung *furniture* Jl.Soekarno-Hatta Cidurian Selatan KAV.1 no.17 Bandung

1. Hasil penelitian ini akan menghasilkan suatu kesimpulan dan saran terhadap masalah yang di hadapi Bandung *furniture* sebagai suatu masukan dan bahan pertimbangan.
2. Membantu pengolahan data penjualan di Bandung *furniture*.
3. Untuk meningkatkan pelayanan di Bandung *furniture* 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 *furniture* secara *online* di Bandung *furniture* hanya mencakup daerah provensi Jawa Barat.
2. Konsumen yang belum terdaftar sebagai member maka hanya bisa melihat barang dan informasi yang ada, jika ingin melakukan pembelian harus daftar terlebih dahulu.
3. Interaksi antara Bandung *furniture* dengan konsumen bisa melewati via telpon, YM dan meninggalkan pesan ditoko *online* klik hubungi kami.

4. Pembayaran dilakukan melalui *transfer* kerekening Bandung *furniture*, konsumen melakukan pembelian barang melalui *website* Bandung *furniture*, maka konsumen melakukan *transfer* untuk pembayaran DP (Dana Persekot) ke rekening Bandung *furniture* dalam waktu maksimal 3 hari. Jika lebih dari 3 hari belum melakukan transfer maka pembelian barang dianggap batal.
5. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun *website* penjualan dan promosi ini diantaranya :
    a) Software pembangun menggunakan *Dreamweaver 8*.
    b) Bahasa pemograman mengunakan php
    c) MySQL sebagai database
    d) Xampp sebagai tool perangkat lunak
    e) Sistem operasi menggunakan Microsoft Windows 7
    f) Mengunakan bahasa pemodelan DFD (*Data Flow Diagram*).

1.6 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di Bandung *Furniture* yang bertempat di Bandung Jalan Soekarno-Hatta Cidurian Selatan KAV.17 Bandung, Jawa Barat.

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

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Nama Kegiatan	Maret 2010				April 2010				Mei 2010				Juni 2011				Juli 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*.																				