BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komunikasi yang telah terintegrasi dengan teknologi komputer telah melahirkan sebuah teknologi baru yaitu jaringan yang kemudian pada tahun 1970-an, para ahli mengembangkannya menjadi internet. Dengan kecanggihan internet inilah skala jangkauan jaringan informasi yang terbentuk dapat mencapai jarak yang luas bahkan lintas negara dan benua.

Sejalan dengan berkembangnya teknologi terutama dunia teknologi informasi,manusia dituntut untuk dapat mengelola informasi secara cepat dan tepat.Kebutuhan akan informasi bagi suatu organisasi atau perusahaan atau pun badan usaha merupakan suatu hal yang sangat penting demi menjamin kelangsungan hidupnya.Informasi merupakan salah satu kunci utama untuk dapat memenuhi kebutuhan sesuai dengan sistem yang ada dan dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna.Karena informasi merupakan hasil pengolahan data yang memberikan arti dan manfaat bagi pengguna.

Website mungkin salah satu media saat ini yang banyak digunakan dalam penyampaian informasi seperti informasi negara,kota,kantor,perdagangan dan sebagainya.Pengembangan terhadap *website* ini semakin lama semakin berkembang dan diperluas daya gunanya seperti komunikasi jarak jauh baik langsung maupun tidak langsung.Berbagai penelitian mengungkapkan beberapa kelebihan pada *website* sebagai media informasi.Kelebihan itu antara lain dapat menghemat biaya dalam menyampaikannya dan dapat diakses oleh semua

pengguna di seluruh dunia dengan menggunakan fasilitas dunia internet,informatif dalam penampilanya sehingga *user* tertarik dalam membaca informasi yang disajikan.

Penerapan Internet merupakan suatu kata yang kerap kali selalu dibicarakan oleh seluruh orang yang hidup didunia ini. Saat ini hanyalah internet yang dapat menyediakan segala macam bentuk informasi dari dalam maupun luar negeri. Internet dapat digunakan sebagai fasilitas untuk media promosi bagi perusahaan dalam meningkatkan penjualan dan dapat memberikan informasi bagi konsumen, sehingga perusahaan yang bergerak di bidang penjualan dapat menggunakan internet sebagai fasilitas untuk meningkatkan penjualannya.

Butik Charme shop merupakan suatu badan usaha yang bergerak di bidang penjualan terutama penjualan pakaian dan aksesoris wanita. Dalam penyampaian informasi penjualan, memiliki beberapa keterbatasan. Hal ini dikarenakan, pertama penyampaian informasi yang dilakukan hanya dalam bentuk komunikasi dari mulut ke mulut, kedua belum adanya fasilitas yang dapat memberikan informasi tentang barang apa saja yang di jual di butik Charme shop, dan ketiga belum dapat mempromosikan toko tersebut, karena selama ini tidak ada media promosi penjualan, sehingga dibutuhkan media penyajian informasi yang dapat di akses oleh masyarakat untuk melakukan transaksi penjualan agar lebih menghemat waktu dan dapat menambah konsumen, baik dalam kota maupun luar kota.

Dengan adanya media internet dapat membantu meningkatkan promosi penjualan. Untuk meningkatkan penjualan tersebut dapat dilakukan dengan cara menambah media promosi untuk menarik konsumen, baik konsumen dalam kota maupun luar kota dan membangun *website* sebagai media promosi agar mempermudah konsumen untuk melihat barang apa saja yang dijual di butik tersebut dan dapat melakukan transaksi penjualan on-line yang dapat menghemat waktu, serta *website* ini dapat sebagai fasilitas yang memadai bagi konsumen dalam mendapatkan informasi**.** Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis membuat sebuah Sistem Informasi yang berbasis *website* sebagai bahan tugas akhir dengan judul **"Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis *Web* Di Butik Charme Shop Kota Bandung".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan masalah

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diidentifikasikan masalah antara lain adalah :

1. Belum tersedianya suatu media informasi bagi konsumen yang menggunakan teknologi internet sebagai fasilitas untuk mendapatkan informasi tentang barang apa saja yang di jual di butik Charme shop Bandung, karena dengan hanya menggunakan telepon tidak dapat melihat produk apa saja yang dijual dibutik charme shop tersebut**.**
2. Belum tersedianya media promosi penjualan untuk menarik konsumen, baik konsumen dalam kota maupun luar kota.

Rumusan masalah dari penelitian yang dilakukan diantaranya yaitu :

1. Bagaimana bentuk aplikasi program komputer berbasis *web* yang dapat mendukung kegiatan promosi pemasaran di Butik Charme Shop ?
2. Bagaimana bentuk rancangan sistem informasi pada Butik Charme Shop?

1.3. Maksud Dan Tujuan

Berdasarkan masalah yang penulis identifikasi, maka maksud Tugas Akhir ini adalah :

1. Ingin lebih mengenalkan tentang keberadaan Butik Charme shop kepada masyarakat luas melalui *Website*.
2. Ingin membangun sistem yang lebih baik dari sistem sebelumnya.

Adapun tujuan pembuatan Tugas Akhir ini yaitu untuk memenuhi kebutuhan Butik Charme Shop yaitu :

1. Untuk membentuk rancangan sistem informasi berbasis *web* pada Butik Charme Shop, sehingga masalah-masalah yang terjadi pada proses penjualan dapat diminimalisir/dihilangkan.
2. Dengan dibangunnya sistem penjualan berbasis *web*, maka secara tidak langsung masyarakat luas akan mengetahui keberadaan Butik Charme Shop, sehingga dapat menguntungkan dalam hal perluasan area pemasaran bagi Butik Charme Shop.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian terbagi menjadi 2 bagian diantaranya sebagai berikut:

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Dengan adanya *web* ini maka dapat di jadikan media untuk mempromosikan produk apa saja yang di jual di butik Charme shop ini.
2. Dengan adanya *web* ini diharapkan konsumen dapat melakukan kegiatan transaksi pemesana barang dengan tempat dan waktu yang tidak terbatas.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Penulis, dengan adanya penelitian dapat menambah pengetahuan dan pengalaman penulis tentang sistem informasi berbasis *web* di dalam suatu badan usaha.
2. Perusahaan, dengan adanya penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi perusahaan dalam menentukan kebijakan khususnya yang berkaitan dengan sistem informasi berbasis *web*.
3. Bagi Pembaca, dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan bacaan dan referensi untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuan khususnya tentang sistem informasi berbasis *web*.

1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian diatas,maka dalam memperjelas permasalahan dan pencarian solusi dari masalah yang dikaji,maka permasalahan dan pencarian solusinya sebagai berikut :

1. Pemesanan hanya dapat memanfaatkan fasilitas yang tersedia dalam *website* tersebut yaitu fasilitas informasi barang serta pengisisan data pemesanan dan jumlah barang yang dipesan.Media internet hanya saran untuk melakukan kegiatan promosi maupun pemesanan barang.
2. Jangka pemesanan hanya melayani pulau jawa saja.
3. Pembayaran tidak dilakukan secara online melainkan dilakukan secara mentransfer pembayaran melalui via atm yang sudah tersedia nomer rekeningnya di *website* butik charme shop dan bank yang terlibat dalam pembayaran melalui via atm yaitu bank BNI dan BCA,biaya sudah termasuk ongkos kirim.
4. Jangka pembayaran barang pemesanan maximal 4 hari,jika melebihi ketentuan maka transaksi pemesanan barang akan terhapus.
5. Bagi Pelanggan yang sudah mentransferkan pembayaran diharapkan untuk konfirmasi terlebih dahulu kepada administrator melalui via sms dan via email,selanjutnya administrator akan mengecek dan mengkonfirmasi balik kepada pemesan yang sudah melakukan pentransferan pembayaran melalui via atm yang tersedia di website butik charme shop.
6. Bagi pelanggan yang belum mentransferkan pembayaran

7. Pengiriman barang akan melalui jasa pengiriman JNE.
8. Tidak ada pembelian secara kredit.

1.6. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian di butik Charme shop kota Bandung,waktu penelitian dilaksanakan pada bulan maret dan april tahun 2011**.**

1.6.1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di **BUTIK CHARME SHOP** yang beralamat di Jalan Nusasari utara 1 No 22 Komplek taman citeurep,Kab.cimahi-kota bandung.

Tabel 1.6 Jadwal Penelitian

N0	Kegiatan	Bulan															
		Maret 2011				April 2011				Mei 2011				Juni 2011			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pembuatan Proposal																
2	Mengidentifikasi Kebutuhan																
3	Mengembangkan Prototype																
4	Mengadakan Software																
5	Menguji Software																