BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Dengan pesatnya perkembangan Teknologi Informasi (IT), maka perkembangan teknologipun mengalami kemajuan yang sangat cepat contohnya adalah internet. Kini internet bukan lagi suatu yang baru dan mahal. Kini internet sudah menjadi kebutuhan penting, internet adalah fasilitas yang cukup efektif untuk mendapatkan berbagai informasi. Melalui internet berbagai macam informasi terhangat atau aktual dari berbagai macam bidang dapat diperoleh secara cepat, tak terkecuali hal yang bersifat profil seperti iklan atau profil perusahaan, sekolah, organisasi, bahkan penjualan bersifat *online* pun bisa dilakukan pada internet ini. Selain itu tidak sedikit perusahaan yang menggunakan sarana internet untuk promosi produknya.

Banyak perusahaan yang terbatas dalam penjualan, yang biasanya hanya bisa mencakup pada daerah tertentu yaitu daerah perusahaan itu sendiri, perusahaan yang bisa menjual ke daerah jauh biasanya itu adalah pelanggan lama, masalah yang di hadapi adalah pemasaran penjualan yang terbatas. Salah satu cara meningkatkan luas daerah pemasaran adalah dengan menggunakan internet. Pemakaian teknologi internet pada saat ini telah sangat meluas dan memasyarakat. Teknologi internet yang berkembang dengan pesat dirasakan sangat dibutuhkan di berbagai bidang usaha. Intenet dapat membantu perusahaan untuk memperoleh

informasi secara cepat dan akurat, sehingga perusahaan dapat melakukan penjualan dan pemasaran dengan lebih cepat, efektif, dan efisien.

Internet memiliki beberapa sumber daya diantaranya adalah *World Wide Web* (WWW) atau biasa disebut *Web* yang berkembang pesat. Saat ini, informasi *web* didistribusikan melalui pendekatan *hyperlink*, yang memungkinkan suatu teks, gambar, ataupun objek yang lain menjadi acuan untuk membuka halaman *web* yang lain. Halaman-halaman yang diakses pun dapat tersebar diberbagai jaringan komputer dan mesin, dan bahkan di berbagai negara. Dengan semakin berkembangnya teknologi, *Web* berkembang menjadi alat bantu yang tidak hanya mampu menyediakan informasi, tetapi juga mampu untuk mengolah informasi. Proses pengolahan informasi yang menggunakan teknologi *web* menyebabkan *web* menjadi media informasi yang dinamis.

Deepinsight adalah salah satu Distro yang bertempat di Jalan Gurame No.6 Bandung yang bergerak dalam bidang penjualan beraneka produk seperti pakaian, jaket, tas dan topi untuk kaula muda yang memiliki cukup banyak pelanggan, sehingga berbagai proses yang dilakukan harus cepat dikerjakan khususnya dalam pengolahan data penjualan, pembelian dan promosi di Distro Deepinsight. Sejauh ini proses bisnis yang berjalan di Distro Deepinsight masih secara manual, misalnya saja proses penjualannya. Distro Deepinsight hanya melayani penjualan produk terhadap pelanggan yang datang langsung ke Distro Deepinsight. Tentunya hal ini akan sangat membatasi bagi mereka yang tertarik terhadap produk-produk Distro Deepinsight yang tinggal barada jauh dari lokasi distro Deepinsight tersebut, sehingga tidak adanya efektifitas dan efisiensi waktu di

dalamnya. Selain itu, sistem pengolahan data penjualan dan pembelian di Distro Deepinsight masih menggunakan alat tulis dalam pencatatannya yang belum terkomputerisasi mengakibatkan sering terjadi kesalahan dalam perhitungan rekaputulasi transaksi penjualan dan pembelian, selain itu pengolahan data barang masuk, barang keluar masih berupa arsip dan membutuhkan ruang yang cukup besar untuk penyimpanan data sehingga terus terjadi penumpukan data. Selain itu juga proses pencarian data barang membutuhkan waktu yang cukup lama yaitu dengan cara membuka arsip seluruh data dan pembuatan laporan yang masih berupa tulis tangan yang membutuhkan waktu yang lama dan sering tejadinya kesalahan dalam penulisan dan perhitungannya.

Setelah disimpulkan permasalahan diatas dengan demikian diharapkan keberadaan perangkat lunak ini akan membantu proses pembuatan aplikasi pengolahan data penjualan dan pembelian barang yang lebih akurat, efektif dan efisien serta menghemat waktu pengerjaannya. Adapun hasil dari pengerjaan tersebut penulis tuangkan dalam laporan tugas akhir ini, yang berjudul :

"**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS *WEB* PADA DISTRO DEEPINSIGHT BANDUNG"**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis mengidentifikasikan masalah yang berhubungan dengan sistem ini yaitu :

1. Pengolahan data penjualan dan pembelian di Distro Deepinsight masih menggunakan alat tulis dalam pencatatannya yang belum terkomputerisasi

mengakibatkan sering terjadi kesalahan dalam perhitungan rekapitulasi transaksi penjualan.

2. Pengolahan bukti transaksi penjualan barang membutuhkan ruang yang cukup besar untuk penyimpanan data sehingga terus terjadi penumpukan data.
3. Belum adanya media promosi yang baik pada Distro Deepinsight, dimana saat sekarang media promosi yang di lakukan masih bersifat *offline* seperti dari mulut ke mulut, brosur, dan pamflet yang mana jangkauan promosi tidak luas.

Berdasarkan uraian diatas pada latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem penjualan yang sedang berjalan pada Distro Deepinsight Bandung.
2. Bagaimana perancangan aplikasi penjualan yang dapat meningkatkan pelayanan pada Distro Deepinsight Bandung sehingga dapat mempermudah proses transaksi penjualan.
3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* Pada Distro Deepinsight Bandung.
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* Pada Distro Deepinsight Bandung.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam penyusunan tugas akhir terdapat maksud dan tujuan yang hendak dicapai dan sesuai dengan yang diharapkan.

1.3.1. Maksud Penelitian

Untuk membangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* Pada Distro Deepinsight Bandung yaitu sebuah sistem manual diubah menjadi sistem terkomputerisasi sehingga lebih praktis memudahkan dalam memantau jumlah persediaan barang secara cepat dan memudahkan dalam pembukuan sehingga lebih efektif dan efisien.

1. Memperbaiki sistem yang ada sebelumnya yang digunakan pada Distro Deepinsight Bandung.
2. Membangun sistem penjualan yang lebih baik dari sistem yang sebelumnya.

1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Sistem Informasi yang sedang berjalan pada Distro Deepinsight Bandung yang pengolahan data dan informasinya masih dalam bentuk pencatatan manual.
2. Untuk membuat perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* Pada Distro Deepinsight Bandung.
3. Untuk menguji Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* Pada Distro Deepinsight Bandung.
4. Untuk mengimplementasikan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* Pada Distro Deepinsight Bandung.

1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pihak-pihak atau hal sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan Praktis

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan bisa memberikan manfaat diantaranya ialah:

1. **Bagi Penulis**

   Manfaat dari dilaksanakannya penelitian ini bagi penulis diantaranya ialah: Penulis dapat menerapkan ilmu yang sudah penulis dapatkan dari bangku perkuliahan dan diharapkan penulis mendapat banyak pengalaman dari penelitian ini yang akan berguna nantinya dimasa mendatang.

2. **Bagi Distro Deepinsight Bandung.**

Manfaat dari dilaksanakannya penelitian ini bagi Distro Deepinsight Bandung diantaranya ialah:

1. Permasalahan-permasalahan yang dihadapi pada Distro Deepinsight Bandung dapat ditanggulangi dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis *web* ini. Sehingga informasi yang disajikan lebih cepat, tepat, akurat dan berkualitas.
2. Bagi Distro Deepinsight Bandung tersebut bisa dengan mudah dalam melakukan proses pengolahan data dan bisa memperoleh informasi dengan mudah yang berhubungan dengan proses bisnis yang berjalan.

3. Diharapakan dengan adanya sistem informasi pelayanan, kinerja proses bisnis Distro Deepinsight Bandung bisa selangkah lebih maju dan tujuan atau sasaran utama dari Distro Deepinsight Bandung tersebut bisa tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Sedangkan manfaat yang dapat diperoleh untuk lembaga pendidikan sendiri ialah menambah referensi bacaan sehingga bisa menambah wawasan bagi pihak-pihak yang akan melaksanakan penelitian lebih lanjut mengenai Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* Pada Distro Deepinsight Bandung.

1.5. Batasan Masalah

Sehubungan dengan keterbatasan waktu dan biaya penelitian, maka penelitian ini tidak dilakukan terhadap semua proses-proses yang berjalan di Distro Deepinsight Bandung. Penelitian ini dilakukan hanya untuk hal-hal sebagai berikut :

1. Jika pelanggan tidak melakukan konfirmasi kepada Distro Deepinsight Bandung selama 1 X 24 jam maka *purchasing order* dianggap gagal dan akan dihapus secara otomatis.
2. Proses pembayaran dilakukan oleh pelanggan langsung melalui rekening bank yang telah disepakati / disediakan tetapi tidak menerima pembayaran secara *online* atau dengan kartu kredit.
3. Konfirmasi pelanggan dilakukan melalui form konfirmasi yang disediakan.

4. Jangkauan penjualan produk hanya melayani pembelian yang berada di Indonesia.
5. Tidak membahas mengenai pemesanan barang.
6. Tidak membahas mengenai retur penjualan.
7. Harga barang sudah termasuk PPN sebesar 10 %.
8. Barang yang telah dibeli tidak dapat ditukar ataupun dikembalikan.

1.6. Waktu dan Lokasi Penelitian

Lokasi dan tempat penulis melakukan penelitian yaitu pada Distro Deepinsight yang berlokasi di Jalan Gurame No.6, Bandung. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 4 bulan, dengan tahapan–tahapan penelitian seperti yang tertera pada tabel di bawah ini :

Table 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

TAHAP	2011															
	September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Mengidentifikasi kebutuhan user a. Observasi b. Wawancara c. Pengumpulan data																
Membangun *prototype* sistem dasar yang akan dirancang a. Perancangan sistem b. Pembuatan sistem																
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																