BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Berkembang pesatnya teknologi informasi di era digital mendorong setiap instansi atau perusahaan untuk tetap mengikuti perkembangannya, terutama berkenaan dengan perkembangan teknologi informasi yang ada hubungannya dengan kegiatan perusahaan tersebut. Perkembangan teknologi informasi telah memberikan kontribusi yang cukup berarti dalam meningkatkan kegiatan usaha khususnya dalam hal pengolahan data yang memberikan dukungan terhadap pengambilan keputusan-keputusan bisnis serta memberikan kontribusi yang cukup berarti dalam meningkatkan kegiatan pelayanan. Berdasarkan pada uraian diatas pemanfaatan teknologi informasi dalam suatu aktivitas bisnis merupakan hal yang cukup penting.

Saat ini telah banyak perusahaan memanfaatkan *Website* untuk lebih memperkenalkan produk atau keberadaan perusahaan mereka ke masyarakat luas. The Original Viking Persib Fanshop misalnya, memulai usahanya pada awal tahun 2000 yang bergerak dalam bidang pengelolaan, produksi dan penjualan berbagai macam merchandise pernak-pernik supporter Persib Bandung. The Original Viking Persib Fanshop ini berlokasi di Jalan Banda no 3, Bandung.Saat ini sistem penjualan yang berlangsung di The Original Viking Persib Fanshop yaitu setiap pembeli harus mendatangi Toko secara langsung untuk melakukan transaksi pembelian barang, hal ini berkaitan terhadap ketidakefisienan jumlah

biaya yang relatif tidak sedikit dan juga keterbatasan tempat. Selain itu dalam proses pembuatan laporan dan penyimpanan data belum terorganisir dengan baik sehingga mengakibatkan hilangnya data-data transaksi penjualan, selain itu belum adanya media promosi yang baik yang digunakan untuk memberi informasi tentang keberadaan The Original Viking Persib Fanshop.

Mengetahui pentingnya hal diatas, maka dukungan sistem informasi yang cepat dan akurat juga sangat dibutuhkan, oleh karenanya untuk mengatasi permasalahan ini penulis menggunakan bahasa pemrograman yang berbasiskan Web, karena dengan pemrograman yang berbasis Website, dapat menghubungkan beberapa jaringan lokal yang ada pada suatu daerah atau bahkan pada suatu Negara, serta informasi yang ditampilkan semakin mudah untuk di update sehingga dapat memperkecil beban biaya dan pengefisienan waktu. Dengan adanya sistem yang baru diharapkan dapat memenuhi setiap tuntutan, baik tuntutan kebutuhan saat ini maupun tuntutan perkembangan di masa yang akan datang dan juga memberikan solusi dari permasalahan yang ada pada The Original Viking Persib Fanshop .

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka dalam penyusunan usulan penelitian ini penulis memberi judul : **“ PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEB PADA THE ORIGINAL VIKING PERSIB FANSHOP BANDUNG ”**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas penulis mengidentifikasikan beberapa masalah yang terdapat dilapangan adalah sebagai berikut :

1. Pengolahan data penjualan di The Original Viking Persib Fanshop masih mengunakan tulisan tangan sehingga menghambat proses transaksi penjualan dan dalam hal intregasi pengarsipan.
2. Belum tersedianya media promosi yang baik untuk memberikan informasi tentang The Original VikingPersib Fanshop kepada pihak luar.
3. Belum adanya sistem penjualan yang dapat memudahkan proses pembelian produk bagi pelanggan yang berada diluar daerah pada The Original VikingPersib Fanshop, dalam artian pembeli harus datang langsung ke toko sehingga akan menyulitkan konsumen yang berada diluar kota.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas oleh penulis maka dapat dirumuskan masalah, yaitu

1. Bagaimana sistem penjualan yang sedang berjalan pada The Original Viking Persib Fanshop
2. Bagaimana merancangsistem aplikasi penjualan yang diusulkan yang dapat membantu dalam pengolahan data penjualan di The Original Viking Persib Fanshop dengan berbasiskan web sehingga dapat membantu pemasaran dan mendukung strategi penjualan produk barang ke masyarakat luas .

3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi penjualan yang diusulkan pada The Original Viking Persib Fanshop.
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi penjualan yang diusulkan pada The Original VikingPersib Fanshop,

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Pada pembahasan sub bab ini penulis akan coba memberikan sebuah penjelasan tentang maksud dan tujuan mengenai penelitian yang akan dikembangkan oleh penulis.

1.3.1. Maksud Penelitian

Berdasarkan masalah yang penulis identifikasikan, Maka maksud penulis melakukan penelitian ini pada The Original Viking Persib Fanshop adalah :

1. Dengan dibangunnya sistem aplikasi penjualan berbasis *Web*, maka dapat memperlancar proses transaksi penjualan dan pengolahan data dalam hal intregasi pengarsipan sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil penjualan pada The Original Viking Persib Fanshop
2. Dengan adanya Website dapat membantu dalam sarana promosi dan memberi informasi tentang The Original Viking Persib Fanshop kepada pihak luar
3. Dengan adanya sistem aplikasi penjualan online dapat memudahkan proses pembelian produk bagi pelanggan yang berada diluar daerah

1.3.2. Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem informasi penjualan yang sedang berjalan di Toko The Original Viking Persib Fanshop.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi penjualan produk secara online berbasis web di Toko The Original Viking Persib Fanshop.
3. Untuk menguji Sistem Informasi Penjualan Berbasis *web* pada Toko The Original Viking Persib Fanshop.
4. Untuk mengimplementasi sistem informasi penjualan berbasis online pada The Original Viking Persib Fanshop.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung bagi berbagai pihak. Kegunaan penelitian ini dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Dengan terbentuknya sistem informasi yang diusulkan, penulis mengharapkan pelanggan The Original VikingPersib Fanshopmerasakan pelayanan yang maksimal dengan segala kemudahan yang disediakan.

2. Karyawan The Original VikingPersib Fanshop dimudahkan dalam mendapatkan informasi dan didalam pencarian maupun pengambilan jenis produk, dan sebagainya terkait dengan penjualan.
3. Sekaligus memberikan media untuk mempublikasikan perusahaan.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Usulan perkembangan sistem informasi penjualan di The Original Viking Persib Fanshop penulis harapkan dapat menjadikan pengalaman dan pengembangan pengetahuan di dunia kerja yang nyata.
2. Perubahan sistem informasi ini menjadikan karyawan The Original Viking Persib Fanshop lebih mengenal teknologi informasi.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pengembangan sistem informasi penjualan pada The Original Viking Persib Fanshop , diantaranya :

1. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dan menggunakan MySQL sebagai *database*-nya.
2. Jika pelanggan tidak melakukan konfirmasi kepada The Original VikingPersib Fanshop selama 3 X 24 jam maka *purchasing order* dianggap gagal dan akan dihapus otomatis oleh administrator.

3. Proses pembayaran dilakukan oleh *member* langsung melalui rekening bank yang telah disepakati/disediakan tetapi tidak menerima pembayaran secara *online*.
4. Konfirmasi pelanggan dilakukan melalui halaman transfer yang disediakan.
5. Jangkauan penjualan produk hanya melayani pembelian yang berada di Pulau Jawa dan Bali saja.
6. Barang yang sudah dibeli akan dikirimkan melalui jasa pengiriman barang (JNE).
7. Tidak ada minimum pembelian dalam setiap pembelian produk.
8. Member yang terdaftar hanya bisa melakukan proses pembelian saja.

1.6. Waktu dan Lokasi Penelitian

Lokasi dan tempat penulis melakukan penelitian yaitu pada The Original VikingPersib Fanshopyang berlokasi di Jalan Banda no 3, 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

No	Kegiatan	2011															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Survei objek penelitian																
2	Pengumpulan data																
	a. Observasi																
	b. Wawancara																
3	Analisis Kebutuhan																
	a. Analisis Dokumen																
	b. Analisis Prosedur																
4	Perancangan Sistem																
	a. Prosedur																
	b. Pembuatan Program																
5	Pengujian Program																
6	Evaluasi Program																