BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin modern, mendorong manusia untuk mencari kemudahan dalam mendapatkan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Berbicara tentang teknologi dan informasi, komputer merupakan suatu media elektronik yang memegang peranan sangat penting dalam perkembangan teknologi saat ini, salah satunya sebagai sarana kerja dalam membantu mempercepat melaksanakan setiap pekerjaan. Teknologi informasi yang didukung oleh teknologi komunikasi maupun teknologi lainya menjadi unsur yang penting dalam menjembatani data dan informasi dalam segala aspek kehidupan. Sedangkan Sistem informasi adalah sebuah alat bantu dalam menampilkan, melaporkan, dan memberi informasi kepada semua orang yang membutuhkan serta sebagai penyimpanan data yang bertujuan untuk memudahkan mencari data dan informasi yang akurat juga bertujuan mempermudah pengelolaan data.

Sistem Informasi Penjualan, Pemesanan adalah salah satu sistem yang dikembangkan untuk mempermudah pencatatan dan penyimpanan data, serta sangat berguna juga untuk keakuratan dalam catatan penjualan, dan pemesanan baik dalam hal keuangan maupun stok barang.

Penggunaan sistem informasi ini, akan sangat membantu perusahaan dalam setiap transaksi penjualan, dan pemesanan karena manager dapat selalu memantau perkembangan penjualan dan pemesanan barang. Distro Snooby adalah salah satu clothing di Bandung yang bergerak di bidang industri produk seperti T-shirt, Celana, Sweater, jaket, dll. Distro Snooby tidak hanya menjual barang-barang yang diproduksi ke distronya saja tetapi juga menjual pada distro-distro yang berada di kota Bandung maupun di Luar kota bandung. Sedangkan sistem informasi yang berjalan pada Distro Snooby masih manual yaitu nota penjualan masih ditulis tangan, dan laporan penjualan, pemesanan masih dalam bentuk tabel-tabel yang diisi dengan tulisan tangan. Terkadang ada data penjualan sering terlewat di Laporan Penjualan, Penyimpanannya pun terpisah-pisah sehingga menyulitkan pencarian. Sistem yang masih manual ini akan menyebabkan beberapa masalah seperti pengarsipan penjualan, pemesanan barang, dan stok barang.

Dari masalah-masalah yang sering terjadi di atas, pihak manager membutuhkan untuk membuat suatu program aplikasi yang dapat memudahkan pegawai dalam bekerja dan manager juga dapat lebih mudah dalam pengontrolan. Dari penelitian ini, penulis dalam usaha merancang dan membangun sebuah sistem informasi Penjualan dan pemesanan barang berbasis komputer yang diharapkan akan membantu dalam pengarsipan, informasi yang akurat, cepat dan relevan.

Dari hasil penelitian penulis di Snooby, maka penulis membuat judul "**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG ONLINE DI DISTRO SNOOBY**" untuk laporan Skripsi.

1.2 Identifikasi dan Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di jelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan dan Rumusan Masalah yang terjadi adalah sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Penyimpanan data penjualan masih manual yaitu penyimpanan berbentuk arsip dan pencatatan kedalam buku.
2. Terjadi ketidak cocokan data antara laporan bulanan dengan bukti-bukti nota penjualan serta data buku transaksi penjualan harian.
3. Distro Snooby belum memiliki sistem informasi penjualan *online*.

1.2.2 Rumusan Masalah

Penulis membuat rumusan masalah yang didasarkan pada identifikasi masalah di atas yaitu:

1. Bagaimana sistem informasi Penjualan sedang yang berjalan saat ini di Distro Snooby.
2. Bagaimana merancang Sistem Informasi Penjualan berbasis *web* di Distro Snooby.

3. Bagaimana Implementasi dari Sistem Informasi Penjualan berbasis *web* di Distro Snooby.
4. Bagaimana Evaluasi dari Sistem Informasi Penjualan berbasis *web* di Distro Snooby.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan indentifikasi masalah dan rumusan masalah dapat diuraikan maksud penelitian sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penyusunan Skripsi ini yaitu merancang suatu aplikasi dengan kemampuan mengelola data agar dapat dipergunakan kepada pihak yang membutuhkan. Proses sistem informasi ini menghasilkan suatu sistem informasi yang digunakan untuk membantu memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang seringkali timbul dalam pengolahan data dan pengarsipan data sehingga berakibat pula pada Bagian Keuangan Distro Snooby.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui sistem informasi Penjualan, dan Pemesanan barang yang berjalan di Distro Snooby.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi penjualan berbasis *web* pada di Distro Snooby.
3. Untuk mengetahui implementasi dari sistem informasi penjualan berbasis *web* di Distro Snooby.

4. Untuk mengetahui evaluasi dari sistem informasi penjualan berbasis *web* di Distro Snooby.

1.4 Kegunaan Penelitian

disini ditunjukkan kegunaan atau pentingnya penelitian.. berisikan alasan kelayakan atas masalah yang diteliti. Agar dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian terhadap masalah yang dipilih memang layak untuk dilakukan.

Adapun kegunaan penelitian adalah dibagi menjadi :

1.4.1 Kegunaan Akademis

1. Bagi penulis

   Mengaplikasikan Ilmu yang telah di dapat di Perkuliahan dan untuk memperlancar penulis dalam membuat Program dan terus belajar dari kekurangan pembuatan program agar terus mencapai kesempurnaan.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Perusahaan

   Membantu mempermudah setiap pekerjaan terutama dibidang pengelolaan data dan pengarsipan data serta mencegah kemungkinan manipulasi data.

2. Bagi konsumen

   Memudahkan Konsumen dalam pemesanan barang

1.5 Batasan Masalah

Dalam hal ini penulis perlu untuk membatasi masalah yang akan di bahas agar pada penyusunan tugas akhir ini dapat lebih terarah sesuai dengan tujuan yang dicapai.

Ruang lingkup yang dilakukan penulis hanya di batasi pada saat penulis melakukan penelitian pada Distro Snooby, di antaranya :

1. Sistem informasi penjualan yang akan dibangun ialah sistem informasi penjulan berbasis *web*, dimana website yang di buat hanya berisi tentang informasi produk – produk, layanan dari Distro Snooby dan menu transaksi *online* seperti pemesanan barang, penjualan produk dan pemberitahuan promosi.

2. Syarat dan ketentuan bertransaksi *online* dibuat oleh Distro Snooby dan akan dicantumkan di *website.*.
3. Sistem Pembayaran dalam Sistem informasi penjulan berbasis *web* pada Distro Snooby adalah Sistem Transfer antar rekening bank untuk konsumen diluar kota bandung dan *Cash On Delivery* (COD) untuk didalam kota Bandung.

4. Pengiriman Barang akan dilakukan oleh kurir dari Distro Snooby apabila pengiriman masih didalam kota bandung dan Pengiriman diluar kota bandung akan menggunakan jasa pengiriman pihak ketiga yaitu JNE dan TIKI.
5. Biaya pengiriman belum termasuk harga barang sehingga konsumen perlu membayar lagi biaya pengiriman barang.

6. Sistem yang dibangun akan diimpelementasikan untuk Distro Snooby yang berada di Jl. Dalem Kaum No.54 counter H.3 BANDUNG.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Penulis melakukan penelitian Di Distro Snooby yang berada di Jl. Dalem Kaum No.54 counter h.3 BANDUNG.

1.6.2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

NO	KEGIATAN	Waktu															
		2012															
		Maret		April				Mei				Juni					
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Pengumpulan Data																
	Observasi																
	Wawancara																
	Studi Pustaka																
2	Analisis sistem																
	Analisis Dokumen																
	Analisis kebutuhan sistem																
3	Perancangan sistem																
	Pembuatan prosedur																
	Pembuatan flowmap																

	Pembuatan DFD														
	Pembuatan kamus data														
4	Pengembangan Sistem														
	Identifikasi kebutuhan														
	Membuat *Prototype*														
	Menguji *Prototype*														
	Memperbaiki *Prototype*														
	Mengembangkan versi produksi														