BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini bukanlah menjadi hal yang asing bagi perkembangan dunia usaha. Tidak dapat dipingkiri bahwa adanya teknologi informasi telah membarikan dampak yang sangat berpengaruh baik secara langsung ataupun tidak langsung. Banyak dampak yang menguntungkan dari penerapan teknologi informasi. Dalam sebuah perusahaan penerapan teknologi informasi dapat meningkatkan prospek bisnis, produktivitas serta meningkatkan efisiensi.

Dalam perkembangan teknologi yang semakin meningkat dibutuhkan sistem informasi yang dapat membantu dalam proses pemgolahan data persediaan barang, proses pembuatan laporan dan pengolahan data lainnya. Dimana MOON ini yang bergerak dibidang penjualan boneka dalam pengimputan transaksi setiap harinya MOON masih menggunakan Ms. Excel dan pembuatan laporan hanya mengguakan Ms. Word, sehingga dalam hal pengolahaan data masih menggunakan cara manual yang mencapai hambatan terutama dalam bagian penjualan.

Untuk memenuhi hal ini perusahan harus mampu menyediakan produk yang mutunya lebih baik. Perusahaan tidak lagi hanya memikirkan keuntungan semata tetapi mulai dari cara memperhatikan pelayanan terhadap konsumennya sehingga para konsumen merasa puas dengan pelayana yang diberikan karena

kepentingan konsumenpun merupakan perhatian yang utama. Karenanya berbagai upaya dilakukan agar hubungan dengan konsumen berjalan dengan baik.

Pada terobosan-terobosan dari sistem informasi tersebut adalah dengan mudahnya penyampaian informasi dan pelayanan konsumen yang tertangkap dengan maksud untuk membuat pelayanan sebaik-baiknya yang kita ketahui sebelumnya bahwa kendala yang dimiliki oleh penyampain informasi adalah pencatatan secara manual yang membatasi informasi yang diperlukan oleh konsumen.

MOON adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan umum yang berjenis boneka, yang menjual berbagai boneka mulai dari boneka yang kecil sampai yang besar, banyak pula macam boneka yang dijual seperti bentuk boneka Super Junior, Could Yesung, Paha ayam Gumiho dan berbagai boneka koleksi artis asia lainnya serta berbagai jenis boneka kartun. Sistem penjualan yang ada sekarang masih manual mengandalkan pengunjung datang langsung ke toko, sedangkan bagi yang mempunyai jarak jauhdari lokasi harus membutuhkan banyak waktu untuk membelinya. Ini adalah suatu kendala yang besar bagi kemajuan penjualan, selain itu juga kendala lain berhubungan dengan sistem promosi atau pengenalan produk dari toko MOON sediri. Setiap harinya MOON dapat menjual boneka 5 sampai 10 boneka, jadi alangkah baiknya jika MOON menggunakan sistem informasi penjualan secara *online* untuk mempermudah proses bisnis yang sedang berjalan demi terciptanya kepuasan konsumen.

Dengan semakin banyak penjual boneka maka akan semakin ketat pula persaingan penjualannya, bukan saja persaingan dalam hal harga dan kualitas

produk, akan tetapi dalam pemasaran yang semakin canggih menggunakan sistem informasi. MOON perlu mengembangkan suatu sistem yang dapat membantu dalam promosi dan penjualan serta akan memperlubah para konsumen untuk memperoleh informasi terbaru tentang boneka yang dikeluarkan oleh MOON.

Dari beberapa permasalahan diatas yang telah dipaparkan sebelumnya, untuk meningkatkan penjualan dan menjangkau pasar yang lebih luas maka MOON harus menggunakan teknologi dalam strategi pemasaran dan penjualannya. Maka dibutuhkan sebuah sistem informasi berbasis *web* yang mampu memberikan informasi tentang penjualan boneka.

Berdasarkan dari permasalahan diatas, untuk memenuhi kebutuhan itu diterapkan sebuah sistem informasi penjualan secara *online* pada MOON. Sehingga konsumen dapat berbelanja dimanapun dia berada. Dengan ini saya mengambil judul **SISTEM INFORMASI PENJUALAN BONEKA BERBASIS WEB PADA MOON [MD STAR] BANDUNG**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, penulis menemukan beberapa masalah yang dihadapi, antara lain:

a. Dalam sistem penjualannya, MOON masih menggunakan cara yang manual dengan menjualan boneka secara face to face.
b. Belum adanya sistem informasi yang dibangun sehingga dalam hal bertansaksi dengan pelanggan ketika ada permasalahan dengan

kendala jarak jauh, pelanggan masih kesulitan untuk melihat barang yang akan dibeli.

c. Pengolahan data sudah secara terkomputerisasi namun hanya menggunakan Ms. Excel untuk pencatatan transaksi setiap hari dan menggunakan Ms. Word untuk pembuatan laporan penjualan.

1.2.2 Rumusan Masalah

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

a. Bagaimana memberikan kemudahan terhadap konsumen dalam melakukan transaksi pembelian serta dalam memperoleh informasi produk yang ditawarkan di MOON.
b. Bagaimana membuat sistem informasi untuk menukung peningkatan penjualan boneka serta menjadikan kinerja toko semakin baik dalam penjualan produk.
c. Bagainama cara membuat sistem informasi untuk mengolah data secara terkomputerisasi.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud pelaksanaan ini adalah diharapkan memberi manfaat keoada rekan-rekan pembaca berupa tambahan wawasan dan pengetahuan bagi rekan-rekan maupun penulis sendiri, serta membuat sistem informasi penjualan secara *online* pada toko MOON.

a. Memberikan kemudaham kepada konsumen untuk melakukan transaksi pembelian boneka dan mendapatkan informasi terbaru tentang produk yang ditawarkan kepada konsumen dimanapun dia berada.
b. Memperluas jangkauan pemasaran sehingga dapat menarik perhatian banyak konsumen tanpa membutuhkan modal yang besar.
c. Meningkatkan keamanan konsumen karena tidak perlu membawa uang tunai dalam bertransaksi.

1.4 Kegunaan Penelitian

Berisi tentang manfaat-manfaat yang di dapat dari laporan skripsi ini bagi orang lain maupun Peneliti. Kegunaan penelitian dapat di kelompokan menjadi 2 yang meliputi :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Memberikan pengetahuan tentang pentingnya menerapkan sistem informasi penjualan secara *online* pada toko boneka MOON sebagai pembantu dalam mengembangkan usahanya, dan sebagai acuan bagi perusahaan lain untuk membuat sisten informasi sebagai pendukung kegiatan bisnis.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat menjadi pembanding antara ilmu manajemen (teori) keadaan yang terjadi langsung di lapangan (praktek). Sehingga

dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu Sistem Informasi yang sudah ada pada dunia nyata dan dapat menguntungkan berbagai pihak, agar dapat memberikan motivasi dalam membuat laporan penelitian bila ada yang kurang sesuai judul yang peneliti buat atau bisa menjadi referensi bagiorang lain yang mungkin dapat membuat perancangan sesuai dengan apa yang akan dibuat.

1.5 Batasan Masalah

Dalam penulisan tugas akhir ini membatasi masalah dalam ruang lingkup sebagai berikut :

a. Sistem informasi ini tidak membahas laporan keuangan.
b. Sistem informasi ini tidak membahas retur boneka yang dikembalikan.
c. Transaksi akan dihapus apabila pelanggan tidak melakukan pembayaran 3x24 jam.
d. Pembayaran dilakukan dengan via transfer antar Bank (tidak melayani paypal, e-gold, dan lainnya), harga boneka tidak termasuk biaya kurir JNE (berat per kg) dengan lama pengiriman tergantung tempat tujuan pemesan.
e. Tidak membahas pemesanan bahan baku dari supplier.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang dijadikan objek penelitian adalah toko boneka MOON (MD STAR) yang bergerak di bidang penjualan boneka yang beralamat di JLn. Gegerkalong Girang No. 4 (samping koramil) Bandung.

Tabel 1.1

Waktu Penelitian Tahun 2012/2013

No.	Aktifitas	Waktu																			
		Sep				Okt				Nov				Des				Jan			
1.	Pengumpulan Data: a. Observasi b. Wawancara																				
2.	Perancangan Sistem: a. Analisis b. Perancangan																				
3.	Testing dan Implementasi Sistem: a. Pembuatan Program b. Pengujian Sistem																				
4.	Instalasi Program																				