BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan Teknologi Informasi pada saat ini khusunya di indonesia telah berkembang secara pesat. Komputer dan teknologi yang mendukungnya, menjadikan komunikasi antar dunia menjadi semakin mudah. Seiring perkembangan zaman, kebutuhan akan suatu sistem yang dapat membantu meningkatkan pendapatan dari suatu perusahaan menjadi lebih baik. Hal ini menjadi salah satu faktor penyebab dimana sebuah perusahaan mempertimbangkan apakah sistem penjualannya yang sedang digunakannya sudah baik atau belum.

Dalam promosi produk, penjualan dan pencarian informasi produk pun akan semakin dipermudah dengan adanya jaringan internet yaitu dengan menggunakan *website*. Dengan adanya teknologi informasi yang berbasis internet (*website*) ini diharapkan bisa merancang dan membangun sistem informasi penjualan berbasis web.

Pada saat ini pencinta olahraga sepeda semakin menjamur khususnya di Indonesia. Banyak orang yang membeli berbagai jenis sepeda sesuai keinginannya. Inilah peluang bisnis bagi para pengusaha penjual sepeda unuk dapat bersaing dalam memasarkan produknya. Namun untuk menunjang penjualannya para produsen mulai menerapkan sistem informasi penjualan via *web* agar memudahkan bagi pembeli yang berada diluar daerah dan mampu

meningkatkan hasil penjualannya. Tidak terkecuali para produsen sepeda BMX pun berlomba menarik konsumen pencinta BMX yang ada di Indonesia.

Jumlah pencinta sepeda BMX di Indonesia sangat banyak, diperkirakan mencapai lebih dari 1.000.000 orang karena hampir disetiap daerah memiliki komunitas pencinta sepeda BMX. Jumlah ini cukup menjanjikan untuk meraih untung dalam berbisnis sepeda BMX, terutama dalam penjualan *spare part* sepeda BMX. Belum terlalu banyaknya produsen yang menjual *spare part* sepeda BMX yang berkualitas tinggi menjadi masalah bagi para pencinta sepeda BMX untuk mencari *spare part* tersebut.

Tabel 1.1 Penjualan Empat Bulan Terakhir (Sumber : Megatech)

Bulan	Juni 2012	Juli 2012	Agustus 2012	September 2012
Omset	3 juta	4 juta	4,5 juta	5 juta

Dari tabel diatas dapat dilihat penjualannya mengalami peningkatan. Dengan adanya sistem informasi diharapkan Megatech mampu meraih keuntungan yang lebih besar dan memperlebar pangsa pasar penjualan *part* sepeda BMX nya hingga ke kota – kota kecil di Indonesia.

Megatech merupakan industri BMX yang berasal dari indonesia, khususnya dari segi industri *part* BMX yang diproduksi di Bandung oleh orang-orang yang terampil dan dengan menggunakan bahan baku pilihan untuk setiap *part*, selain menjual *part* BMX, Megatect pun menjual *merchandise.*

Selama ini konsumen dari Megatech kebanyakan berasal dari Bandung, dikarenakan konsumen yang dari luar kota terutama dari kota kecil enggan pergi untuk membeli langsung ke tempat Megatech yang jaraknya cukup jauh bagi pembeli. Hal ini lah yang sering menjadi hambatan bagi penjualan *spare part* Megatech. Untuk penjulan d luar kota Megatech sering mengandalkan *event – event* BMX yang diselenggarakan di kota tersebut untuk promosi dan menjual *spare part* nya.

Dalam perancangan dan pembangunan sistem informasi penjualan berbasis *web* ini, penelitian ini berharap yang tadinya metode penjualan yang dilakukan Megatech dengan cara datang ke tempatnya langsung dan promosi melalui mulut ke mulut, brosur, dan jejaring sosial (facebook dan twitter), dapat di implementasikan menjadi sistem informasi penjualan tersebut berbasis *web* .

Sehubungan dengan penjelasan diatas, penelitian ini bermaksud untuk membangun dan merancang sistem informasi penjualan berbasis *web* dengan menggunakan php & mysql dan mengimplementasikannya pada Megatech tersebut. Diharapkan dengan adanya sistem informasi ini, sistem penjualan pun akan menjadi lebih mudah, murah dan efesien. Berdasarkan hal tersebut, saya mengangkat permasalahan ini dalam penelitian yang berjudul *"**SISTEM INFORMASI PENJUALAN SPARE PART SEPEDA BMX BERBASIS WEB DI MEGATECH BANDUNG**"* .

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Peneliti akan menjelaskan indetifikasi dan rumusan mmasalah sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dalam hal penelitian ini mendapatkan beberapa identifikasi masalah pada Megatech tersebut, yaitu :

1. Masih kurangnya media informasi *spare part* yang ditawarkan, yang hanya mengandalkan brosur, pamflet, spanduk dan jejaring sosial pada penjualannya.
2. Dalam penjualan *spare part*nya masih secara langsung, yaitu konsumen datang langsung ke tempat Megatech untuk melakukan transaksi pembeliannya, sehingga waktu yang digunakan tidak efesien.
3. Pasar penjualan *spare part* masih terbatas d kota Bandung dan kota – kota tertentu.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dalam hal penelitian ini akan membahas beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana skema alur sistem informasi penjualan yang sedang berjalan di Megatech Bandung.
2. Bagaimana perancangan dan pembangunan sistem informasi penjualan di Megatech Bandung.

3. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan di Megatech Bandung.
4. Bagaimana pengujian sitem informasi penjualan di Megatech Bandung

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Disini Peneliti akan menjelaskan maksu dan tujuan penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud melakukan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sistem informasi penjualan berbasis *web* di Megatech Bandung. Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis *web* tersebut diharapakan dapat mempermudah dalam melakukan penjualan dan promosi produk nya.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui skema alur sistem informasi penjualan yang sedang berjalan Megatech Bandung.
2. Untuk merancang dan membangun sistem informasi penjualan di Megatech Bandung.
3. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan di Megatech Bandung.
4. Untuk menguji sitem informasi penjualan di Megatech Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan atau manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis web ini diharapkan dapat meningkatkan pendapatan di Megatech Bandung dan dalam memasarkan *spare part*nya menjadi lebih mudah dan efesien.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Penulis

   Berguna dalam menambah dan memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar mengolah data, menganalisa, mengiplementasikan dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada di dalam perusahaan.

2. Bagi Peneliti Lain

   Bagi peneliti lain diharapakan penelitian ini dapat memberikan referensi untuk mengambil penelitian yang sama dan dalam hal penulisan.

4. Bagi Pengembang Ilmu

   Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi perbandingan antara teori dan praktek. Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu-ilmu yang diraih dan dapat menguntungkan banyak pihak.

1.5 Batasan Masalah

dalam melakukan penelitiannya terdapat batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Sistem hanya melayani transaksi pejualan (bukan return penjualan).
2. Target penjualan hanya di Indonesia (tidak termasuk manca negara).
3. Transaksi akan terhapus apabila konsumen tidak melakukan pembayaran 3x24 jam.
4. Pembayaran dilakukan dengan via transfer antar Bank dan Harga *spare part* belum termasuk biaya jasa kurir dengan lama pengiriman tergantung tempat tujuan pemesan.
5. Sistem ini tidak membahas laporan keuangan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Disini penulis akan menjelasan lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan, yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Lokasi Penelitian

Adapun tempat yang dipilih menjadi objek penelitian yaitu di Megatech di Jl. Moch. Toha gg. Ciseureuh RT 07/RW 03 No.69 Kec. Astana Anyar, Bandung.

1.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama kurang lebih 5 bulan, mulai bulan September 2012 sampai dengan Januari 2013.

Tabel 1.2 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan 2012 - 2013																			
		September 2012				Oktober 2012				November 2012				Desember 2012				Januari 2013			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	**Pengumpulan kebutuhan**																				
	Pengumpulan Data																				
2	**Perancangan kilat prototipe**																				
	Pengolahan Data																				
	Desain Sistem																				
3	**Pembuatan prototipe**																				
	Pembuatan Coding																				
4	**Pengujian prototipe**																				
	Implementasi																				
	Pengujian Sistem																				