BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini kemajuan ilmu teknologi dan informasi berada pada tingkat perkembangan yang sangat pesat, terutama dalam hal pertukaran informasi. Informasi saat ini sudah menjadi sebuah komoditi yang sangat penting dalam memenangkan persaingan di dalam dunia bisnis. Tanpa disadari perkembangan teknologi informasi telah menjadi sumber daya utama perusahaan yang tidak kalah pentingnya dengan sumber daya yang lain.

Kemampuan untuk mengakses dan menyediakan informasi secara cepat, tepat dan akurat sudah menjadi suatu kebutuhan penting bagi suatu perusahaan. Untuk menunjang hal tersebut maka perlu menerapkan sistem informasi yang terkomputerisasi dan terintegrasi dengan baik. Salah satu informasi yang penting untuk mendukung kelancaran aktifitas bisnis perusahaan adalah mengenai penjualan sehingga dengan informasi ini diharapkan tujuan perusahaan dapat tercapai dengan lebih baik dan maksimal.

DC (*Dream Computer*) adalah toko yang bergerak di bidang industri perdagangan notebook baru dan bekas, disamping itu juga DC (*Dream Computer*) melayani jasa *sales, upgrade, service* dan *networking*. Dalam persaingannya yang semakin ketat, DC (*Dream Computer*) memerlukan suatu strategi pemasaran

alternatif yang baik, yang dapat menarik dan menjangkau lebih banyak pelanggan. Adapun strategi pemasaran yang diterapkan oleh DC (*Dream Computer*) saat ini dirasa belum efektif dan efisien, karena konsumen untuk membeli barang yang ditawarkan harus langsung mendatangi toko tersebut dan jangkauan penjualannya sendiri belum mencakup luar kota. Maka dari itu untuk mendapatkan pelanggan baru dirasa sulit, selain itu juga pendapatan yang diterima tidak akan signifikan.

Solusi dan strategi pemasaran yang diperkirakan akan menarik banyak pelanggan baru adalah dengan membangun suatu sistem penjualan *online* berbasis *website*. Strategi ini dirasa baik mengingat semakin banyaknya penggunaan *Internet* hampir pada setiap bidang kehidupan, dan juga karena dapat melayani lebih banyak pelanggan pada saat yang bersamaan. Solusi yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan yang ada pada proses penjualan produk DC (*Dream Computer*) adalah MEMBANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN NOTEBOOK DI DREAM COMPUTER BERBASIS WEBSITE.

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat di identifikasikan permasalahan yang ada yaitu :

a. Penyebaran informasi penjualan produk notebook yang ada di toko DC (*Dream Computer*) masih sangat terbatas, yaitu hanya melalui toko DC (*Dream Computer*).
b. Penjualan di toko DC (*Dream Computer*) belum menggunakan media *internet* terutama dalam masalah pemasaran dan penjualannya, maka dari itu toko DC (*Dream Computer*) membutuhkan media pemasaran dan penjualan berbasis *online* melalui *website*.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat di rumuskan beberapa permasalahan, yaitu :

a. Bagaimana sistem informasi penjualan dan pemasaran yang berjalan saat ini di toko DC (*Dream Computer*).
b. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan dan pemasaran di toko DC (*Dream Computer*)
c. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan dan pemasaran di toko DC (*Dream Computer*).
d. Bagaimana pengimplementasian sistem informasi penjualan dan pemasaran ditoko DC (*Dream Computer*).

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud melakukan penelitian ini, yaitu untuk membangun aplikasi penjualan dan pemasaran secara *online* dan untuk mempermudah konsumen mendapatkan informasi produk, jasa *service*, jasa *upgrate*, dan jasa *networking* yang ada di toko DC (*Dream Computer*).

Tujuan di bangunnya aplikasi *e-commerce* di DC (*Dream Computer*) ini adalah sebagai berikut :

a. Untuk mengetahui sistem informasi penjualan dan pemasaran yang ada di DC (*Dream Computer*) saat ini.
b. Untuk membangun sistem informasi penjualan dan pemasaran di toko DC (*Dream Computer*)
c. Untuk melakukan pengujian sistem informasi penjualan dan pemasaran di toko DC (*Dream Computer*).
d. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan dan pemasaran ditoko DC (*Dream Computer*).

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana manfaat yang di dapat dan kontribusi yang dihasilkan untuk masing-masing kegunaan di antaranya:

1.4.1 Kegunaan praktis

Kegunaan yang di dapat oleh toko DC (*Dream Computer*) adalah agar proses penjualan produk yang dilakukan oleh DC (*Dream Computer*) kepada konsumen ataupun konsumen membeli produk ke toko DC (*Dream Computer*) lebih cepat sehingga dapat meningkatkan proses penjualan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan yang di dapat oleh penulis adalah sebagai pengalaman dan pengetahuan bagaimana menganalisis sistem penjualan yang sedang berjalan, dan bagaimana membangun sistem bagi pihak yang membutuhkan.

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pihak lain, untuk dijadikan sebagai bahan referensi atau sebagai perbandingan bagi teman-teman mahasiswa yang ingin melakukan penelitian.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan batasan pembahasan masalah terhadap penelitian yang dilakukan, dalam penelitian ini penulis akan membatasi pembahasan permasalahan penelitian diantaranya:

1. Pada tahap ini penulis hanya membahas sistem informasi aplikasi penjualan *notebook* baru dan bekas, serta melayani jasa *sales* jasa *service*, jasa *upgrate*, dan jasa *networking*
2. Pembayaran dilakukan melalui *transfer* antar bank.
3. Jasa pengiriman menggunakan TIKI untuk luar bandung.
4. Hak akses terdiri dari Customer dan Admin.
5. Barang yang dibeli di *website* belum termasuk ongkos kirim (biaya tambahan).

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian di toko DC (*Dream Computer*) yang bertempat di ITC Kebon Kelapa Lt. 3 Blok F01 No. 5 Bandung.

Sedangkan waktu kegiatan penelitian dilaksanakan lebih kurang selama empat bulan yaitu periode September 2012 – Desember 2012. untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel dibawah ini :

Table 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Tahapan	September 2012				Oktober 2012				November 2012				Desember 2012			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Survey dan pengumpulan data																
2	Analisis dan Perancangan Sistem																
3	Pembangunan (*coding*) dan Testing Sistem																
4	Implementasi dan Dokumentasi																