BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Tidak dapat dipungkiri lagi, kemajuan teknologi informasi dari tahun ke tahun yang tumbuh begitu pesat dapat mempengaruhi kehidupan manusia di berbagai bidang saat ini. Kemajuan teknologi informasi membuat manusia dapat dengan mudah memperoleh berbagai informasi dengan cepat dan relevan dari berbagai belahan dunia. Dengan adanya teknologi informasi yang berkembang saat ini, manusia dapat memperoleh berbagai informasi dengan cepat dan relevan.

Salah satu dari kemajuan teknologi informasi adalah internet. Internet dapat menghubungkan para *user* di berbagai belahan dunia dalam melakukan aktifitasnya. Internet membuat setiap aktifitas manusia menjadi mudah, cepat, dan tidak membutuhkan waktu yang lama. Manusia dapat mengakses apa saja yang mereka butuhkan dengan adanya internet. Masih banyak lagi keuntungan yang di peroleh manusia dengan adanya internet sebagai salah satu kemajuan teknologi informasi. Hal ini telah menyebabkan pertumbuhan pengguna internet begitu pesat dari berbagai belahan dunia.

Akhir-akhir ini penggunaan internet yang menjurus kepada pengetahuan (keberadaan informasi dan komunikasi yang dilakukan dengan dunia maya) kelihatannya akan mendominasi seluruh kegiatan di atas permukaan bumi di masa kini dan masa mendatang, serta secara umum internet akan berubah menjadi alat

untuk persaingan antara perusahaan yang satu dengan yang lainnya. Hal ini akan membawa dampak yang sangat besar bagi setiap perusahaan di dunia bisinis. Dampak pada aspek persaingan adalah terbentuknya tingkat kompetisi yang semakin tajam. Globalisasi ekonomi juga membuat perubahan menjadi konstan, pesat, dan serentak. Sehingga perusahaan harus memiliki kemampuan yang cepat untuk beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi, sehingga perusahaan akan mampu bersaing dengan para kompetitornya.

Ketatnya persaingan antar perusahaan saat ini menyebabkan perusahaan harus mengikuti perkembangan teknologi dan meningkatkan pelayanannya terhadap konsumen. Hal ini dikarenakan konsumen saat ini lebih cenderung memilih perusahaan yang memiliki kemudahaan layanan bagi para konsumen. Internet menjadi pilihan layanan yang banyak dipilih oleh para konsumen karena dapat menghemat waktu, tenaga dan biaya. Selain itu konsumen juga memperoleh kemudahan dalam mendapatkan informasi-informasi yang mereka butuhkan tentang suatu produk atau jasa dan melakukan transaksi pembelian kapanpun dan dimanapun mereka berada. Untuk itu, perusahaan yang ingin memajukan bisnis dan mempertahankan konsumen harus dapat memanfaatkan internet sebagai salah satu strategi bisnis mereka.

Melihat perkembangan ini, Butik Andonesi Natuna sebagai salah satu Butik yang menyediakan berbagai produk pakaian jadi dan aksesoris berkualitas merasa bahwa untuk persaingan dalam bisnis saat ini tidak hanya mengandalkan kualitas produk tetapi juga kemudahan memperoleh informasi produk dan

bertransaksi. Penambahan fasilitas demi kepuasan pelayanan terhadap konsumen merupakan suatu hal yang sangat berpengaruh dalam persaingan bisnis.

Saat ini Butik Andonesi Natuna hanya mengandalkan promosi melalui pemberian brosur dan penjualan produknya hanya dilakukan melalui sistem penjualan jejaring sosial seperti *Facebook, Twitter, Broadcase Blackberry Messenger* yang mana para konsumen dapat melihat produk tersebut dan harus datang langsung ke Butik Andonesi untuk melakukan pembelian. Pangsa pasar Butik Andonesi saat ini juga masih berada di dalam ruang lingkup Daerah Kabupaten Natuna Kepulauan Riau. Walaupun promosi dan sistem penjualan yang ada sekarang sudah cukup baik tetapi masih belum optimal pada zaman sekarang ini, karena setiap konsumen menginginkan kemudahan dalam memperoleh informasi produk dan proses dalam bertransaksi.

Keuntungan yang di peroleh Butik Andonesi Natuna Jl. Soekarno Hatta No.03 Batu Hitam, Ranai Kota dalam 3 bulan terakhir mencapai angka yang cukup besar sekitar Rp.39.000.000,00 dengan rata-rata keuntungan sebesar Rp.10.000.000 - 15.000.000/bulannya (periode Juli, Agustus, September 2012).

Untuk meningkatkan pelayanan terhadap para konsumen, maka Butik Andonesi Natuna berkeinginan untuk mengembangkan sistem penjualan dan promosi yang ada saat ini menjadi lebih informatif, lebih menguntungkan, lebih efektif, efesien, dan akurat.

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang telah penulis paparkan di atas, maka penulis bermaksud mengajukan judul :

"PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS *WEB* PADA BUTIK ANDONESI NATUNA"

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dihadapi oleh Butik Andonesi Natuna , maka penulis mengidentifikasikan beberapa masalah dengan tujuan untuk memberikan solusi yang efektif dan efisien, diantaranya :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah awal dari suatu kegiatan penelitian, yaitu untuk mengetahui latar belakang kelemahan-kelemahan yang dihadapi serta masalah-masalah dalam sistem yang sedang berjalan. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang kerap kali terjadi pada Butik Andonesi Natuna adalah sebagai berikut :

1. Saat ini Butik Andonesi Natuna belum memiliki sistem penjualan produk secara *online*. Dengan kata lain sistem penjualan yang ada saat ini masih sebatas melayani pembelian langsung di Butik.
2. Adanya keterbatasan penyampaian informasi produk karena selama ini para konsumen hanya mengetahui produk dari brosur, media jejaring

sosial seperti *Facebook, Twitter, Broadcase Blacberry Messenger* dan datang langsung ke Butik Andonesi Natuna.

1.2.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ada adalah sebagi berikut :

1. Bagaimana Sistem Informasi Penjulan yang sedang berjalan pada Butik Andonesi Natuna.
2. Bagaimana merancang *Website* sebagai Sistem Informasi Penjualan pada Butik Andonesi Natuna.
3. Bagaimana pengujian dari *Website* sebagai Sistem Informasi Penjualan pada Butik Andonesi Natuna.
4. Bagaimana implementasi dari *Website* sebagai Sistem Informasi Penjualan pada Butik Andonesi Natuna.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah merancang dan membangun suatu *Website* sebagai Sistem Informasi Penjualan pada Butik Andonesi Natuna. Dengan adanya *Website* ini maka konsumen nantinya tidak perlu lagi datang ke Butik Andonesi Natuna untuk melakukan transaksi, melainkan dapat langsung mengakses *website* Butik Andonesi Natuna dimanapun dan kapanpun konsumen tersebut berada. Dengan adanya ini diharapkan dapat mempercepat kinerja serta pelayanan terhadap konsumen, sehingga para konsumen akan merasa puas dan

merasa terlayani dengan baik, serta dapat membantu pihak Butik Andonesi Natuna dalam mengelola data stok barang.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Sistem Informasi Penjualan yang sedang berjalan pada Butik Andonesi Natuna.
2. Untuk membuat perancangan *Website* sebagai Sistem Informasi Penjualan pada Butik Andonesi Natuna.
3. Untuk mengetahui implementasi dari *Website* sebagai Sistem Informasi Penjualan pada Butik Andonesi Natuna.
4. Untuk mengetahui evaluasi dari *Website* sebagai Sistem Informasi Penjualan pada Butik Andonesi Natuna.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penulis mengharapkan dari penelitian ini menghasilkan beberapa kegunaan, antara lain :

1.4.1. Kegunaan Akademis

Kegunaan Akademis dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk kajian perbandingan antara ilmu yang didapat di bangku perkuliahan dan di lapangan.

2. Sebagai salah satu bahan referensi bagi penulis maupun pembaca untuk pengembangan *Website* sebagai salah satu Sistem Informasi Penjualan dan Ilmu Pengetahuan khususnya dibidang Teknologi Informasi.
3. Menambah wawasan dan ilmu bagi penulis dan pembaca.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis yang dapat diperoleh dari penelitian ini ialah :

1. Butik Andonesi Natuna dapat meningkatkan keuntungan dari penjualan produk dengan *Website* yang baru ini serta dapat memperluas jangkauan pasar hingga keluar Pulau Natuna.
2. Memudahkan para konsumen dalam mencari informasi produk yang ditawarkan oleh Butik Andonesi Natuna.
3. Memudahkan para konsumen untuk melakukan pemesanan dan bertransaksi dengan Butik Andonesi Natuna.
4. Dengan adanya laporan stok barang yang akurat dan *up to date* dapat memudahkan Manager Butik Andonesi Natuna dalam mengambil keputusan strategi bisnis perusahaan.

1.5. Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan penelitian ini, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas pada penelitian ini, yaitu :

1. *Website* yang dibuat tidak membahas mengenai sistem pembelian.
2. *Website* hanya akan diimplementasikan pada Butik Andonesi Natuna Jl. Soekarno Hatta No.03 Batu Hitam, Ranai Kota.
3. *Website* ini tidak melayani pemesanan konsumen dari Luar Negeri, melainkan hanya melayani pemesanan konsumen dalam cakupan wilayah Negara Indonesia.
4. Pengiriman barang hanya menggunakan jasa JNE.
5. *Website* tidak menangani proses retur barang.
6. Proses pembayaran hanya menggunakan transfer antar Bank.
7. Untuk pemilihan paket JNE yang seperti paket Reguler,OKE,YES hanya via sms center atau by phone saja.

1.6. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Berikut merupakan lokasi penelitian dan rencana waktu penelitian yang akan dilakukan :

1.6.1. Lokasi Penelitian

Di bawah ini merupakan informasi lokasi penelitian :

Nama Perusahaan : Butik Andonesi Natuna.

Alamat Perusahaan : Jl. Soekarno Hatta No.03 Batu Hitam, Ranai Kota.

Telp : 085264423525

Email : yanti_agustian@ymail.com

1.6.2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian 2012

	KEGIATAN	Juli			Agustus				September				Oktober			
	MINGGU	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data															
	Observasi															
	Wawancara															
2	Analisis sistem															
	Analisis Dokumen															
	Analisis Kebutuhan Sistem															
3	Perancangan Sistem															
	Pembuatan Prosedur															
	Pembuatan Flowmap															
	Pembuatan DFD															
	Pembuatan Kasus Data															
4	Pengembangan Sistem															
	Identifikasi kebutuhan															
	Membuat *Prototype*															
	Menguji *Prototype*															
	Memperbaiki *Prototype*															
	Mengembangkan versi Produksi															