BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sekarang ini teknologi informasi berkembang dengan begitu cepatnya. Dari perangkat keras komputer, perangkat lunak dan teknologi komunikasi yang sering kita pakai. Sebuah organisasi atau perusahaan sangat membutuhkan teknologi informasi ini yang akan digunakan dalam proses pengambilan keputusan yang dilakukan oleh perusahaan atau organisasi dimasa yang akan datang. Untuk memacu kemajuan di bidang teknologi informasi ini, dituntut adanya suatu informasi yang cepat, tepat, dan akurat. Oleh karena itu, penerapan aplikasi komputer sangat diperlukan untuk mempermudah dan memperlancar proses sistem informasi yang ada sehingga dapat dihasilkan sistem informasi yang saling melengkapi dan juga dapat memudahkan para pengambil keputusan dalam memperoleh informasi secara cepat, tepat, dan akurat. Meskipun demikian bukan berarti komputer tidak memiliki keterbatasan, karena kembali ke awal bahwa komputer adalah buatan manusia juga.

Perkembangan teknologi informasi tersebut memotivasi setiap instansi atau perusahaan untuk mengikuti perkembangannya, terutama berkenaan dengan perkembangan teknologi informasi yang berhubungan dengan penggunaan dan pemanfaatan komputer yang berkaitan dengan kegiatan perusahaan tersebut. Perkembangan teknologi informasi dan komputer telah memberikan kontribusi yang cukup berarti dalam meningkatkan kegiatan usaha khususnya dalam hal

pengolahan data yang memberikan dukungan terhadap pengambilan keputusan-keputusan bisnis serta memberikan kontribusi yang cukup berarti dalam meningkatkan kegiatan pelayanan.

Banyak perusahaan terbatas dalam penjualan, yang biasanya hanya bisa mencakup pada daerah tertentu yaitu daerah perusahaan itu sendiri. Perusahaan yang bisa menjual ke daerah jauh biasanya itu adalah pelanggan lama, masalah yang di hadapi adalah pemasaran penjualan yang terbatas.

Salah satu cara meningkatkan luas daerah pemasaran adalah dengan menggunakan *internet*. Pemakaian teknologi *internet* pada saat ini telah sangat meluas dan memasyarakat. Teknologi *internet* yang berkembang dengan pesat dirasakan sangat dibutuhkan di berbagai bidang usaha. *Intenet* dapat membantu perusahaan untuk memperoleh informasi secara cepat dan akurat, sehingga perusahaan dapat melakukan penjualan dan pemasaran dengan lebih cepat tanggap, efektif, dan efisien.

Mengingat pengamatan yang dapat diperoleh dari penerapan aplikasi *web* dan dunia bisnis maka tidak ada salahnya untuk mencoba menerapkan teknologi ini dilingkungan penjualan, khususnya di Happy Go Lucky House, misalnya aplikasi berbasis *web* diterapkan dalam sistem informasi *website* yang menyediakan data data barang yang tersedia di gerai.

Happy-go-Lucky House adalah pelopor salah satu gerai di Indonesia. Gerai ni didirikan pada tahun 2008, berlokasi di Jl. Ciliwung no 14 Bandung dan

sudah banyak konsumen. Gerai ini menyediakan berbagai macam produk seperti *dress*, sandal, sepatu, serta tas maupun *accesoris-accesoris.*

Dengan *website* ini, memperkenalkan Happy Go Lucky House secara meluas, karena selama ini cara-cara yang dilakukan dalam rangka perkenalan hanya dilakukan secara konvensional dengan memasang spanduk, selembaran, dan promosi dari mulut ke mulut. Cara-cara yang dilakukan ini belum optimal dan kurang diperhatikan oleh calon pembeli, salah satu untuk memperkenalkan Happy Go Lucky House dengan memanfaatkan teknologi saat ini yaitu dengan promosi atau perkenalan yang bisa di buat sebagai *banner* ataupun *spam* ke *Email*, forum, *blog*, ataupun *Yahoo mesenger* melalui *internet* yang banyak diakses oleh masyarakat luas. Diterapkan sistem *Membership* karena dengan sistem ini konsumen akan merasa lebih nyaman dalam berbelanja. Hanya perlu halaman dimana pengunjung bisa bergabung menjadi member, dan halaman yang menjelaskan persyaratan dan keuntungan menjadi *member*. Selain itu, *update* barang ataupun harga dapat di lakukan di sini sehingga para *buyer* akan selalu di suguhi dengan barang barang yang baru di buat ataupun yang lama selama persediaan masih ada.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu adanya suatu program aplikasi dalam mengolah sistem informasi Happy Go Lucky House untuk dijadikan bahan penulisan Skripsi dengan Judul: : **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG PADA HAPPY-GO-LUCKY HOUSE BERBASIS *WEB*”.**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas penulis mengidentifikasikan beberapa masalah yang terdapat dilapangan adalah sebagai berikut:

1. Sistem penjualan masih bersifat konvensional, dimana pembeli harus datang langsung ke toko sehingga akan menyulitkan konsumen yang berada diluar kota.
2. Pencarian dan pengolahan data penjualan barang masih memerlukan waktu yang lama, disebabkan tidak teraturnya data dalam penyimpanan arsip karena penginputan data masih dilakukan dengan cara melihat nota penjualan yang kemudian dimasukan ke dalam sebuah buku sehingga dalam pembuatan laporan diperlukan ketelitian.
3. Belum tersedianya media promosi yang baik untuk memberikan informasi tentang keberadaan Happy-go-Lucky House.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas oleh penulis maka dapat dirumuskan masalah, yaitu

1. Bagaimana sistem penjualan yang sedang berjalan pada Happy-go-Lucky House
2. Bagaimana merancang sistem aplikasi penjualan yang diusulkan yang dapat membantu dalam pengolahan data penjualan dengan

berbasiskan *web* sehingga dapat membantu pemasaran dan mendukung strategi penjualan produk barang ke masyarakat luas.

3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi penjualan barang yang diusulkan pada Happy-go-Lucky House
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi penjualan yang diusulkan pada Happy-go-Lucky House.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Pada pembahasan sub bab ini penulis akan coba memberikan sebuah penjelasan tentang maksud dan tujuan mengenai penelitian yang akan dikembangkan oleh penulis.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud Berdasarkan masalah yang penulis identifikasikan, Maka maksud penulis melakukan penelitian pada Happy-go-Lucky House adalah :

1. Untuk membuat sistem penjualan secara online agar dapat memberikan kemudahan dalam menawarkan produk Happy-go-Lucky House kepada konsumen yang berada diluar kota.
2. Untuk membuat sistem pencarian dan pengolahan data yang terkomputerisasi sehingga memberikan kemudahan dalam pembuatan laporan.

3. Untuk membuat suatu media promosi yang baik untuk memberikan informasi keberadaan Happy-go-Lucky House.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah :

1. Untuk memahami sistem informasi penjualan yang sedang berjalan di Happy-go-Lucky House
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi penjualan barang di Happy-go-Lucky House
3. Untuk menguji Sistem Informasi Penjualan Berbasis *web* pada Happy-go-Lucky House.
4. Untuk mengimplementasi sistem informasi penjualan berbasis *online* pada Happy-go-Lucky House.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Akademis

1. Usulan perkembangan sistem informasi penjualan di Happy-go-Lucky House penulis harapkan dapat menjadikan pengalaman dan pengembangan pengetahuan di dunia kerja yang nyata.
2. Perubahan sistem informasi ini menjadikan karyawan Happy-go-Lucky House lebih mengenal teknologi informasi.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Dengan terbentuknya sistem informasi yang diusulkan, penulis mengharapkan pelanggan Happy-go-Lucky House merasakan

pelayanan yang maksimal dengan segala kemudahan yang disediakan.

2. Karyawan Happy-go-Lucky House dimudahkan dalam mendapatkan informasi dan didalam pencarian maupun pengambilan jenis produk, dan sebagainya terkait dengan penjualan.
3. Sekaligus memberikan media untuk mempublikasikan perusahaan.

1.5 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar objek penelitian dapat terarah sesuai dengan yang dimaksud.

1. Aplikasi *web* ini hanya bisa bertransaksi ketika sudah menjadi member.
2. Jika pelanggan tidak melakukan konfirmasi kepada Happy-go-Lucky House selama 2 X 24 jam maka pemesanan produk dianggap gagal akan dihapus secara otomatis oleh *administrator*.
3. Proses pembayaran dilakukan oleh pelanggan langsung melalui rekening bank yang telah disediakan oleh pihak Happy-go-Lucky House yaitu pada Bank BNI dan Bank Mandiri.
4. Pengiriman produk yang telah dipesan akan dikirim melalui jasa pengiriman JNE *Reguler Express*

5. Jangkauan penjualan produk hanya melayani pembelian yang berada di seluruh Indonesia.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi Penulis dalam melakukan penelitian adalah HAPPY-GO-LUCKY HOUSE yang bertempat di JL. CILIWUNG NO.14 BANDUNG JAWA BARAT.

1.6.2 Waktu Penelitian

Adapun jadwal penelitian akan dilaksanakan mulai bulan Agustus 2012 – Desember 2012. Jadwal dan jenis kegiatan akan dilakukan seperti pada tabel berikut :

Tabel 1.1 Tabel Jadwal Penelitian

NO	KEGIATAN	WAKTU																			
		AGUSTUS 2012				SEPTEMBER 2012				OKTOBER 2012				NOVEMBER 2012				DESEMBER 2012			
		MINGGU				MINGGU				MINGGU				MINGGU				MINGGU			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																				
2	Analisis Data																				
3	Perancangan Sistem																				
4	Pembuatan Perangkat Lunak																				
5	Pengujian Perangkat Lunak																				