BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi begitu subur dan sangat cepat. Tidak hanya menjangkau kalangan tertentu tapi mewabah disemua lini. Inilah yang membuat peran teknologi informasi dirasa sangat berpengaruh mengubah cara pandang manusia dalam kehidupan modern dan juga manfaatnya yang begitu besar. Teknologi informasi inilah yang kebanyakan orang lebih mengenalnya dengan sebutan internet. Internet dapat digunakan sebagai fasilitas untuk media promosi bagi perusahaan dalam meningkatkan penjualan dan dapat memberikan informasi bagi konsumen, sehingga perusahaan yang bergerak di bidang penjualan dapat menggunakan internet sebagai fasilitas untuk meningkatkan penjualannya. Dengan kecanggihan internet inilah skala jangkauan jaringan informasi yang terbentuk dapat mencapai jarak yang luas bahkan lintas negara dan benua.

Website mungkin salah satu media saat ini yang banyak digunakan dalam penyampaian informasi seperti informasi perusahaan, produk, perdagangan dan sebagainya. Pengembangan terhadap *website* ini semakin lama semakin berkembang dan diperluas daya gunanya seperti komunikasi jarak jauh baik langsung maupun tidak langsung. Banyak kelebihan dari *website* itu sendiri antara lain dapat menghemat biaya dalam menyampaikannya dan dapat diakses oleh semua pengguna di seluruh dunia dengan menggunakan fasilitas dunia internet, informatif dalam penampilanya sehingga user tertarik dalam membaca informasi yang disajikan.

Saat ini distro Valorizer dalam penyampaian informasi penjualan memiliki beberapa keterbatasan. Hal ini dikarenakan, pertama penyampaian informasi yang dilakukan hanya dalam bentuk komunikasi dari mulut ke mulut, kedua belum adanya fasilitas yang dapat memberikan informasi tentang barang apa saja yang di jual di distro Valorizer, dan ketiga belum dapat mempromosikan toko tersebut, karena selama ini tidak ada media promosi penjualan, sehingga dibutuhkan media penyajian informasi yang dapat di akses oleh masyarakat untuk melakukan transaksi penjualan agar lebih menghemat waktu dan dapat menambah konsumen secara global.

Dengan adanya media internet dapat membantu meningkatkan promosi penjualan. Untuk meningkatkan penjualan tersebut dapat dilakukan dengan cara menambah media promosi untuk menarik konsumen, baik konsumen dalam kota maupun luar kota dan membangun *website* sebagai media promosi agar mempermudah konsumen untuk melihat barang apa saja yang dijual di distro tersebut dan dapat melakukan transaksi penjualan online yang dapat menghemat waktu, serta *website* ini dapat menjadi fasilitas yang memadai bagi konsumen dalam mendapatkan informasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis membuat Sistem Informasi yang berbasis *website* sebagai bahan tugas akhir dengan judul **"Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Distro Valorizer"** dimana sistem informasi ini diharapkan dapat mengoptimalkan kinerja toko dalam memasarkan produk.

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada di atas, maka penulis dapat mengidentifikasikan masalah yang terdapat pada distro Valorizer adalah sebagai berikut:

1. Belum tersedianya suatu media informasi bagi konsumen yang menggunakan teknologi internet sebagai fasilitas untuk mendapatkan informasi tentang barang apa saja yang di jual di distro Valorizer, karena dengan hanya menggunakan telepon tidak dapat melihat produk apa saja yang dijual di distro Valorizer tersebut
2. Belum tersedianya media promosi penjualan untuk menarik konsumen secara global.
3. Lambatnya pembuatan laporan karena masih dilakukan dengan proses pencatatan, sehingga memakan banyak waktu.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas oleh penulis maka dapat dirumuskan permasalahannya, sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem informasi penjualan yang berjalan di distro Valorizer.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan di distro Valorizer.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan pada distro Valorizer.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan pada distro Valorizer.

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang sistem informasi penjualan di distro Valorizer.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem informasi penjualan yang berjalan di distro Valorizer.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi penjualan di distro Valorizer.
3. Untuk melakukan pengujian sistem informasi penjualan di distro Valorizer.
4. Untuk melakukan implementasi sistem informasi penjualan di distro Valorizer.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari hasil penelitian tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung bagi semua pihak yang berkepentingan. Kegunaan penelitian ini terbagi menjadi dua bagian yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Dengan adanya *web* ini maka dapat di jadikan media untuk mempromosikan produk apa saja yang di jual di distro Valorizer ini.
2. Dengan adanya *web* ini diharapkan konsumen dapat melakukan kegiatan transaksi pemesanan barang dengan tempat dan waktu yang tidak terbatas.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan ilmu sistem informasi. Diharapkan temuan-temuan yang diperoleh dapat menjadi bahan pengkajian untuk diangkat menjadi suatu perancangan proses.

2. Bagi Peneliti Lain

   Laporan tugas akhir ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi atau bahan masukan untuk kegiatan ilmiah atau penelitian bagi pihak lain yang juga sedang melakukan penelitian atau sebagai bahan perbandingan.

3. Bagi Penulis

   Mengemplemintasikan teori yang didapat didalam perkuliahan kedalam dunia kerja atau kehidupan sehari-hari.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di Distro Valorizer, maka penulis menetapkan beberapa batasan masalah yaitu :

1. *Web* ini hanya meliputi transaksi penjualan pengolahan data barang, dan member konsumen.
2. Barang yang sudah dibeli tidak dapat ditukar ataupun dikembalikan.
3. *Web* ini hanya menampilkan 5 *item* dalam setiap produk.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan tempat penulis melakukan penelitian yaitu pada Distro Valorizer yang berlokasi di Jl. Cimareme 251B Bandung Barat. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan, dengan tahapan-tahapan penelitian seperti yang tertera pada tabel di bawah ini :

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

Tahap	September 2012				Oktober 2012				November 2012				Desember 2012			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Mengidentifikasi Kebutuhan Pemakai																
Membuat *prototype*																
Menguji *prototype*																
Memperbaiki *prototype*																
Mengembangkan versi produksi																