BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang dinamakan internet. Dengan internet semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada di berbagai belahan dunia. Melalui media ini, mereka dapat memperoleh dan menyampaikan berbagai informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja. Dengan jaringan yang global, internet dapat diakses 24 jam sehari 7 hari dalam seminggu. Begitu memerlukan informasi tertentu, kita hanya perlu mengakses internet dan dalam sekejap kita dapat memperoleh informasi apapun yang kita butuhkan. Dapat dibayangkan betapa besarnya peranan media internet ini dalam kehidupan kita. Saat ini internet tidak hanya digunakan manusia dalam mencari informasi saja, mereka juga menggunakan media internet untuk melakukan bisnis dengan membangun sebuah web site.

Kini dengan hadirnya internet, kita dapat melakukan bisnis lebih mudah. Kita dapat menampilkan berbagai informasi keunggulan produk dan layanan yang kita sediakan. Bahkan kita dapat mengup-date informasi yang kita tampilkan kapan saja, tanpa perlu menghabiskan banyak biaya untuk menyewa toko, persediaan barang, kertas, dan lain-lain. Pelanggan pun dapat mengakses informasi yang mereka butuhkan kapan saja dan dimana saja dengan cepat. Pelanggan dapat melihat tampilan produk yang disediakan dan membuat banyak pilihan.

Toko Garsel Bandung Shoes merupakan salah satu perusahaan swasta yang bergerak dalam penjualan sepatu dengan jenis Casual pria dan wanita. Toko Garsel Bandung Shoes berdiri pada tahun 1978 yang beralamat di Cibaduyut no.16 Bandung.

Melihat cakupan pasar toko Garsel Bandung Shoes yang sangat luas yaitu se-Jawa Barat, maka kurang efektif apabila toko Garsel Bandung Shoes masih melakukan system yang berjalan saat ini seperti, melakukan,transaksi,pemesanan secara langsung dan pembuatan laporan penjualan secara manual, serta konsumen pun masih sering kesulitan dalam mendapatkan informasi produk terbaru.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis berinisiatif untuk membuat aplikasi berbasis web untuk memudahkan perusahaan dalam melakukan penjualan, pemesanan dan pembuatan laporan juga penyampaian informasi produk yang up to date. adapun judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah **“ SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMESANAN PADA GARSEL BANDUNG SHOES BERBASIS ONLINE “**

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat diidentifikasi berikut faktor penyebab dan akibat yang ditimbulkan berkenaan dengan penelitian ini adalah:

1. Proses transaksi masih dilakukan secara langsung.

2. Proses pemesanan masih dilakukan secara manual dan sering terjadi pengolahan data pemesanan.
3. Proses pembuatan laporan masih dilakukan secara manual dengan cara merekap data penjualan dan pemesanan dari buku, lalu memindahkan data tersebut ke media computer (Microsoft excel).
4. Media promosi saat ini masih membagikan lembaran brosur / catalog produk.

1.2.2. Rumusan masalah

Dari identifikasi masalah di atas, dapat di ambil beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana sistem informasi yang sedang berjalan di perusahaan saat ini.
2. Bagaimana merancang sistem informasi pemasaran barang berbasis online yang dapat diakses oleh semua pelanggan agar pelanggan dimudahkan untuk memesan.
3. Bagaimana menguji sistem informasi yang di buat agar bisa di gunakan oleh semua karyawan.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi yang dapat bermanfaat.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian adalah untuk memudahkan karyawan menjadi lebih mudah dalam melayani konsumen dan semoga dengan sistem yang sudah terkomputerisasi tidak ada data yang ganda.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan masalah dari rumusan masalah di atas yaitu

1. Untuk mengetahui sistem informasi yang masih berjalan di Toko Garsel.
2. Untuk merancang sistem informasi yang belum ada di Toko Garsel.
3. Untuk menguji hasil sistem informasi yang nanti telah dbuat di Toko Garsel.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi yang akan di buat di Toko Garsel.

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun Kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Untuk Perusahaan

Memudahkan pekerjaan pemesanan barang di Toko Garsel karena sudah terkomputerisasi.

2. Untuk Penulis

Dengan adanya penelitian ini, saya merasa lebih banyak mengetahui tentang pembuatan sistem pemesanan barang online. Dari sini saya banyak belajar dari sebelumnya.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembang Ilmu

   Bagi pengembang ilmu akan menjadi perbandingan antar jurusan yang sama selama menempuh dunia perkuliahan dan akan menjadi ilmu dan wawasan bertambah bagi orang lain..

2. Bagi Peneliti Lain

   Bagi peneliti lain akan menjadi ide pemikiran kepada peneliti lain yang akan mengambil tugas akhir dengan judul yang sama dan juga sebagai referensi di dalam penulisan.

1.5. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, masalah-masalah yang dirumuskan akan dibatasi pada sistem informasi pemasaran dalam Toko Garsel.

1. Sistem informasi ini melayani konsumen untuk memesan barang yang sudah tersedia di toko.

2. Untuk melakukan pengiriman barang kepada konsumen tergantung lama pembuatan dan adanya stok barang, dan untuk pengiriman jasa pemilik bekerja sama dengan jasa pengiriman JNE.
3. Laporan dapat dibuat dan dicetak berdasarkan waktu yang telah ditentukan yang terdiri dari :
   a. Laporan Pemesanan.
   b. Laporan Penjualan.
   c. Laporan Stok Barang.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian mengenai pengembangan sistem informasi ini dilakukan di Toko Garsel Bandung Shoes yang bertempat di Jln Cibaduyut No.16 Bandung. Adapun waktu pelaksanaan penelitian yaitu selama kurang lebih 4 (Empat) bulan, terhitung dari September 2012 sampai dengan Desember 2012.

Tabel 1.1

Jadwal Penyelesaian

No	Kegiatan Penelitian	Tahun 2012															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan Pemakai																
	Observasi																
	Wawancara																
2	Membuat Prototype																
	Perancangan Prosedur																
	Perancangan Diagram																
	Perancangan Program																
3	Menguji Prototype																
4	Memperbaiki Prototype																
5	Mengembangkan Versi Produksi																