BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi saat ini memang sangatlah pesat, itu semua dikarnakan dengan semakin berkembangnya kebutuhan manusia, bisa dikatakan pula bahwa bagi siapa yang mengikuti teknologi maka dialah yang akan maju di era yang serba canggih dan modern ini, dan barang siapa yang tidak mengikuti teknologi maka ia akan sulit untuk *survive* .

Dikarenakan semakin pesatnya teknologi maka informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna *internet* kian pesat pula, tidak ada lagi batasan waktu dan jarak agar seseorang dapat mengakses suatu informasi.Mulai dari mendapatkan berita di penjuru dunia, berbelanja bahkan melakukan kegiatan e-commerce yang semakinpesat pula.

Distro sendiri merupakan singkatan dari distributor outlet, yang dimana biasanya setiap distro menjual berbagai macam jenis barang, mulai dari baju, celana, sepatu, bahkan hingga aksesoris lainnya. Pada umumnya di Indonesia ,distro lebih ditujukan ke target pasarmuda-mudi , mulai dari sekolah hingga para mahasiswa. RaveWear sendiri memiliki konsep dan target marketing kepada orang-orang yang gemar datang ke acara *Rave* . Konsep sendiri dinilai unik sehingga dirasa dapat bersaing dengan distro-distro yang sudah ada sebelumnya. Distro Ravewear ini memang baru dan belum memiliki tempat memasarkan barang secara tetap, namun semakin lama permintaan terhadap barang-barang ravewear terus meningkat dan dirasa dibutuhkan

suatu strategi pemasaran yang baru yaitu melalui onlineshop. Pembangunan system informasi onlineshop sendiri dimaksudkan agar lebih mudah menjangkau pembeli yang berada diluar kota Bandung.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka distroRavewear memerlukan suatu sarana atau layanan penjualan berbasis website yang bisa meenuhi kebutuhan dan bisa memudahkan perusahaan dalam menjalankan mkegiatan bisnis seperti penjualan, promosi barang baru, sehingga perusahaan bisa memperluas jangkauan wilayah pemasarannya. Dengan demikian maka penulis tertarik untuk menetapkan judul **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA DISTRO RAVEWEAR BANDUNG"**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Upaya meningkatkan kualitas pelayanan informasi suatu perusahaan atau instansi, tidak luput dari berbagai kendala permasalahan yang sering dihadapi. Selain keterbatasan sumber daya manusia, system informasi yang dapat menunjang dalam hal pengelolaan data informasi pun terkadang banyak sekali kekurangannya. Hal ini pula yang dialami DistroRavewear

1.2.1. Identifikasi Masalah

Dari penjelasan latar belakang diatas, maka dapat ditentukan masalah- masalah yang berhubungan dengan Distro RaveWear sebagai berikut :

1. Belum adanya penyimpanan data yang terstruktur dan tertata secara baik
2. Tidak adanya layanan transaksi penjualan jarak jauh yang bisa mempermudah dalam memperluas wilayah pemasaran.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latarbelakang dan identifikasi masalah diatas, maka Dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat system informasi penjualan pada distro ravewear
2. Bagaimana agar pelanggan dapat dengan mudah mengakses informasi seputar distro ravewear.
3. Bagaimana cara meningkatkan dan memperluas wilayah pemasaran distro ravewear

1.3. Maksud dan Tujuan

Untuk mendapatkan yang lebih baik ada kalanya menentukan suatu maksud dan tujuan dari apa yang akan diteliti, hal ini dapat membuat penelitian lebih bisa mencapai tujuan kearah yang lebih baik, karena maksud dan tujuan ini akan memberikan suatu dampak positif, sehingga bisa lebih mengacu kepada efektifitas dalam peningkatan mutu penjualan yang akan dilakukan Distro ravewear

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari peneliti adalah membangunan system informasi penjualan pada distro ravewear yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan dan memperluas wilayah pemasaran dari distroravewear sendiri

1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Menyediakan system informasi penjualan pada distro ravewear
2. Memudahkan para pelanggan dalam mendapatkan informasi seputar distro ravewear

3. Diharapkan aplikasi ini dapat meningkatkan dan memperluas wilayah pemasaran pada distro ravewear

1.4.Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan atau manfaat dari penulisan skripsi yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1.4.1. Kegunaan Akademis

1. Bagi pengembangan ilmu

Kegunaan dalam bidang akademis bagi jurusan Sistem Informasi, sebagai sumbangsih karya ilmiah yang telah didapat dan ditempuh selama di jurusan, dan juga dapat sebagai pembanding nantinya dengan apa yang di dapat selama dibangku pendidikan kuliah dengan diterapkan di kehidupansehari-hari

2. Bagi penulis

Kegunaan bagi penulis adalah penulis dapat mengenal dan mendalami lebih jauh soal system informasi yang akan dibangun pada distro Ravewear nantinya, khususnya untuk system informasi penjualan agar dapat mengimplementasikan ilmu yang didapat saat di bangku universitas ke dalam kehidupan sehari-hari

3. Bagi peneliti lain

Manfaat bagi peneliti yang lain yaitu diharapkan dapat mendalami konsep yang sama yang di gunakan sebagai pembanding di penelitian berikutnya

1.4.2. Kegunaan Praktis

1. Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan bagi distro ravewear guna memperbaiki masalah yang berkaitan dengan system informasi penjualan distro ravewear.

2. Bagi pegawai

Bagi pegawai diharapkan dengan adanya system informasi ini dapat mempermudah serta meningkatkan motivasi para pegawai dalam melayani konsumen nantinya.

1.5.Batasan Masalah

Untuk memudahkan dalam penyelesaian masalah dan agar lebih terarah maka dalam penyusunan skripsi ini, maka penulis membuat batasan-batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup yang akan dibahas adalah:

1. Hanya membahas mengenai penjualan barang saja.
2. Tidak membahas transaksi orang ketiga atau tidak melayani pembayaran secara system online (PayPal, e-Gold,dll)
3. System yang dibangun tidak membahas tentang retur barang .
4. Tidak berhubungan dengan pembelian kepada suplier

Dari batasan masalah yang dibuat maka penulis tidak akan memasukkan kedalam sistem yang dirancang. Batasan masalah ini penulis buat untuk meminimalisir waktu dan kesalahan terhadap perancangan sistem yang akan dibangun.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di jl.Cigadung Raya timur no.76a Cikondang–Bandung.

Sedangkan untuk waktu penelitian dilakukan dalamjangka waktu 6 bulan. Mulai dari September 2012 hingga Januari 2013 . untuk lebih jelasnya bisa dilihat ditabel dibawah ini :

Table1.1Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Nama Kegiatan	2012-2013																			
		sept				Okt				Nov				Des				Jan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan kebutuhan a) Observasi b) Wawancara																				
2	Membuat prototyping																				
3	Evaluasi prototyping																				
4	Pengkodean sistem																				
5	Pengujian Sistem																				
6	Evaluasi sistem																				