BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Seiring pesatnya perkembangan teknologi informasi, sebagai media penyedia berbagai kebutuh informasi. Salah satunya internet yang merupakan media yang mampu menyediakan informasi yang di butuhkan. Kini internet bukan lagi sesuatu alat yang sulit di jumpai, melalui internet berbagai macam informasi terhangat dan aktual dapat diperoleh secara cepat dan fleksibel, kapanpun dan dimanapun di saat dapat melakukan koneksi ke internet. Tidak hanya data berupa informasi saja yang dapat di peroleh, namun seiring perkembangannya, banyak perusahaan bisnis yang melakukan proses bisnisnya melalui internet, misalkan penjualan online dan lain sebagainya.

Dengan adanya internet ini, tentu saja perusahaan akan lebih mudah dalam mengembangkan proses bisnisnya. Karena melalui jaringan internet, akan sangat mudah bagi perusahaan untuk menyampaikan informasi kepada Konsumen ataupun calon konsumen mengenai produk perusahaan tersebut. Hal ini dikarenakan internet dapat diakses dari manapun.

Distro HighEnd Young And Dangerous adalah sebuah distro asal kota Bandung yang sudah lama berdiri dan memiliki banyak pelanggan khusunya kalangan anak muda Bandung. Adapun produk yang ditawarkan yaitu beraneka macam pakaian khususnya pakaian remaja dan juga berbagai aksesoris perlengkapannya.

Sejauh ini proses bisnis yang berjalan di Distro HighEnd Young And Dangerous masih secara manual, misalnya saja proses penjualannya. hanya melayani penjualan produk terhadap pelanggan yang datang langsung ke Distro HighEnd Young And Dangerous saja. Tentunya hal ini akan sangat membatasi bagi mereka yang tertarik terhadap produk-produk Distro HighEnd Young And Dangerous yang tinggal barada jauh dari lokasi distro tersebut, sehingga tidak adanya efektifitas dan efisiensi waktu didalamnya.

Pada saat ini sistem pemesanan, penjualan barang, promosi yang di terapkan di Distro HighEnd Young And Dangerous masih dilakukan secara konvensional, seperti pencatatan pemesanan dan penjualan dilakukan dengan di tuliskan di buku besar pemesanan dan penjualan yang masih manual hanya dapat memakan waktu dan biaya namun hasilnya sangat kurang memuaskan, hal ini menyebabkan media penyimpanan data memerlukan tempat yang besar dan sering terjadi kerusakan pada arsip-arsip perusahaan. Melihat kenyataan tersebut sudah selayaknya dilakukan perbaikan – perbaikan dalam hal penyimpanan arsip menggunakan database dan media promosi melalui internet

Diharapkan pula dari sistem informasi tersebut mampu membantu proses pengelolaan barang dengan baik, mulai dari jumlah barang yang keluar dan jumlah barang yang masuk hingga stock barang yang masih ada guna memudahkan dalam proses pengelolaannya serta mencoba menerapkan sebuah sistem penjualan yang selama ini berjalan secara manual menjadi terkomputerisasi.

Setelah disimpulkan permasalahan diatas dengan demikian diharapkan keberadaan perangkat lunak ini akan membantu proses pembuatan aplikasi pengolahan data penjualan dan pembelian barang yang lebih akurat, efektif dan efisien serta menghemat waktu dalam pengerjaannya. Adapun hasil dari pengerjaan tersebut penulis tuangkan dalam laporan tugas akhir ini, yang berjudul: "**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA DISTRO HIGHEND YOUNG AND DANGEROUS BANDUNG BERBASIS WEBSITE**".

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis mengidentifikasikan masalah yang berhubungan dengan sistem ini yaitu :

1. Belum adanya media promosi untuk penyebaran informasi pada Distro Highend Young And Dangerous Bandung secara online sehingga sulit untuk menyebarkan dan memperluas jangkauan pemasarannya.
2. Masih terdapat kesulitan dalam pencarian data barang, sehingga menyebabkan keterlambatan dan ketidaksesuaian dalam menyajikan data barang.
3. Pencatatan dan penyimpanan data transaksi dilakukan dalam media tulis seperti pembukuan atau arsip menyebabkan sering terjadinya kehilangan data karena bertumpuknya arsip sehingga pencarian data membutuhkan waktu yang lama

1.3. Rumusan Masalah

Ruang lingkup rumusan masalah pada sistem informasi penjualan pada Distro HighEnd Young And Dangerous adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem Penjualan yang berjalan saat ini pada Distro HighEnd Young And Dangerous.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan pada Distro HighEnd Young And Dangerous berbasis website
3. Bagaimana melakukan pengujian terhadap Aplikasi *E-commerce* yang dibuat untuk Distro HighEnd Young And Dangerous.
4. Bagaimana mengimplementasikan *E-commerce* pada Distro HighEnd Young And Dangerous agar dapat memperluas jangkauan pemasaran.

1.4. Maksud Dan TujuanPenelitian

1.4.1. Maksud Penelitian

Berdasarkan masalah yang penulis identifikasi, maka maksud pembuatan Skripsi ini yaitu untuk membangun sistem informasi penjualan yang diharapkan dapat membantu kegiatan penjualan pada Distro HighEnd Young And Dangerous. Dan ingin lebih mengenalkan tentang keberadaan Distro HighEnd Young And Dangerous kepada masyarakat luas melalui website.

1.4.2. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang penulis identifikasi, maka tujuan pembuatan Skripsi dapat dipaparkan sebagai berikut :

1. Melakukan pembangunan suatu sistem manajemen database berbasis web yang dapat digunakan untuk keperluan pelayanan penjualan kepada para pelanggannya.
2. Mempermudah pelayanan informasi dan sistem penjualan dengan menggunakan media internet.
3. Dengan adanya web ini pada perusahaan, pembelian barang dapat dilakukan tanpa ada batasan waktu dan tempat serta dapat meningkatkan pendapatan perusahaan tersebut.

1.5. Batasan Masalah

Dari identifikasi di atas, permasalahannya dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Sistem informasi yang dibuat meliputi sistem penjualan barang dan pembayaran yang dilakukan oleh Distro HighEnd Young And Dangerous.
2. Sistem pemesanan produk pada sistem informasi penjualan ini hanya dapat digunakan di Indonesia.
3. Barang dikirim melalui perusahaan jasa pengiriman pihak ke-3.
4. Pelayanan pembelian tidak membahas retur pengembalian produk barang yang rusak.

5. Pada perancangan sistem informasi penjualan ini, tidak dibahas tentang laporan keuangan per-periode apapun.

1.6. Kegunaan Penelitian

1.6.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan hasil penelitian ini hendaknya akan memberikan informasi laporan data penjualan untuk memperbaiki kelemahan – kelemahan yang ditemukan di dalam penanganan dan pengolahan data penjualan.

1.6.2. Kegunaan Akademis

Penulis berharap dalam penyusunan usulan penelitian ini dapat berguna bagi berbagai pihak diantaranya :

1. Bagi Peneliti

   Sebagai tambahan ilmu pengetahuan dan informasi yang bermanfaat yang tidak hanya dipelajari dalam masa perkuliahan.

2. Bagi Perusahaan

   Memberikan informasi tambahan mengenai proses transaksi penjualan agar menjadi lebih baik.

3. Bagi Pihak Lain

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan informasi bagi pihak-pihak lain secara langsung maupun secara tidak langsung.

1.7. Lokasi dan Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan dikantor Distro HighEnd Young And Dangerous yang beralamat di Jalan Lombok, No. 11A Bandung. Waktu pelaksanaan penelitian terhitung sejak bulan Februari hingga bulan Juni 2013.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan																			
		Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																				
2	Pengolahan Data																				
3	Desain Sistem																				
4	Pembuatan Coding																				
5	Pengujian Sistem																				
6	Implementasi																				