# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Penelitian

Dalam zaman era *globalisas*i ini, Manusia semakin mengenal Teknologi yang semakin maju dan canggih guna untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam ke hidupan sehari-sehari. Kemajuan di dalam Bidang komunikasi, Kesehatan,Pendidikan, transportasi, dan lain-lainnya ialah merupakan bagian dari contoh-contoh bahwa manusia semakin memerlukan yang namanya *teknologi* dalam kehidupannya, dari zaman dulu sampai saat ini teknologi semakin berkembang dengan pesat, dan yang sangat terkenal sekali saat ini yaitu Internet. Karena dengan internet bisa membantu berbagai pekerjaan rumah, kantor, sekolah,dan lain-lainnya. Karena setiap orang dapat memperoleh dan menyampaikan berbagai informasi yang di butuhkan kapan saja dan dimana saja dengan melalui internet. Dengan internet kita bisa melakukan berbagai bisnis kita bisa lebih mudah dan efektif.

Internet juga bisa digunakan sebagi media promosi, dan internet juga sekarang sudah jadi sarana tempat untuk digunakan sebagai tempat jual dan beli produk, maka dari itu perkembangan *ecommerce* dapat membawa dampak positif terhadap sector aktivitas bisnis, dan perubahan ditandai dengan adanya sejumlah upaya dari sector aktivitas bisnis yang semula berbasis di dunia nyata (*real)* sekarang merambak mengikuti ke perkembangan zaman ke dunia maya.

Dari dulu sampai saat sekarang ini yang namanya dunia industrypakaian semakin berkembang pesat, Semua itu terbukti dengan banyaknya di setiap kota banyak nya butik, *outlet* dan *distro* yang menjual berbagi merk dan brand *T-shirt, switter, shirt*, persaingan sangat kuat dan ruang semakin menyempit untuk bisa bertahan, maka dari dengan di buatnya *website e-commerce* sebagi media guna untuk mempermudah semua pelanggan untuk mecari berbagai informasi tentang pakain yang di inginkan *consument*, dengan di buatnya *website e-commerce* guna untuk memperluas jangkauan yang di luar kota maupun dalam kota, karena di zaman sekarang ini muda atau pun tua sangat gemar belanja online karena sangat efektif dan efisien selain itu juga banyak pilihannya sesuai selera masing – masing.

RESNLIGHT Cloth adalah salah satu brand baru yang bergelut di bidang Industri pakaian yang menjual berbagai macam pakaian, untuk peningkataan dalam pejualan maka dari itu akan menggunakan *website e-commerce* dalam strategi penjualannya agar lebih meningkat hasilnya dari yang sebelum - belumnya . sebelum di buatnya *website e-commerce*

Pembelian *T-shirt* "RESNLIGHT" biasanya langsung datang ke toko nya, dengan adanya teknologi yang mempermudahkan segala kegiatan maka *website e-commerece* gunanya untuk meningkatkan penjualan dan memperluas jangkauan di manapun peminat yang mau membeli Produk *Resnlight* tinggal mengunjungi website RESNLIGHT Cloth.

Penjualan produk RESNLIGHT Cloth ingin ada peningkatan dalam penjualannya, karna penjualan produk-produk Resnlight sangat lambat sekali dalam peningkatan penjualannya, penjualan Produk *Resnlight Cloth* dari tahun ke tahun tidak ada peningkatan dalam penjualannya dan tidak sesuai target yang sudah di targetkan, dan karna kuarangnya produk-produk yang keluar terjual makaPenghasilan perhari, perbulan tidak sesuai target perusahaan,di karnakan karna kurangnya media pemasaran di Resnlight, yang kurang efisien dan efektif. Berdasarkan permasalahan di atas, maka dari itu perusahaan membutuhkan pemasaran yang efektif dan efisien dan bisa memperluas jangkauan pemasaran produk-produk Resnlight,maka dari itu di butuhkan suatu sistem informasi untuk dapat digunakan dan mempermudah segala transaksi pembelian dalam melakukan segala macam proses pemesanan produk agar bisa lebih efektif dan efisien dan selain itu untuk meningkatkan penjualan produk RESNLIGHT Cloth.

Berdasarkan uraian cerita di atas, penulis mempunyai gagasan untuk mengangkat permaslahan tersebut dalam penelitian yang berjudul "SISTEM INFORMASIPENJUALAN BERBASIS WEB PADA RESNLIGHT CLOTH ".

## 1.2. Indentifikasi dan Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut penulis dapat mengidentifikasi masalah dan menetukan rumusan masalah yang ada. Berikut adalah indentifikasi masalah dan rumusan masalah yang dibuat oleh penulis.

### 1.2.1 Indetifikasi Masalah :

Berdasarkan latar Belakang Masalah yang ada maka dapat di indentifikasi permasalahan yang muncul pada RESNLIGHT Cloth adalah sebagia berikut :

1. Proses transaksi penjualan harus di lakukan secara langsung, artinya pelanggan harus datang ke toko penjualan produk tersebut untukm melakukan pembelian produk tersebut.
2. Kesulitan nya buat consument untuk mengetahui apa saja yang di jual Oleh RESNLIGHT Cloth sehingga harus mendatangi toko nya langsung.
3. Belum Efektif nya media promosi terhadap produk yang di jual oleh RESNLIGHT Cloth sehingga sulit menyebarkan dan memperluas jangkauan pemasaran ke kota –kota besar lain nya di Indonesia
4. Kemungkinan Besar masih sering terjadi kesalahan dalam pengolahan data penjualan barang akibat teralalu bnayak nya data, sehingga menyebabkan keterlambatan dan ketidak sesuian dalam menyajikan data barang.
5. Masih sering terjadinya selisih persediaan barang akibat transaksi dilakukan secara manual.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Ruang lingkup rumusan masalah pada sistem informasi penjualan di Resnlight Cloth adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan di Resnlight Cloth
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan berbasis web pada Resnlight Cloth.
3. Bagaiamana pengujian sistem informasi penjualan berbasis web pada Resnlight Cloth.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan berbasis web di Resnlight Cloth.

## 1.3 Maksud dan Tujuan penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diteliti, maka dengan itu maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk membuat website e-commerce penjualan pakaian online. Dan dari pembangunan membuat web ini guna untuk meningkatkan penjualan produk *Resnlight Cloth* dan mencapai target nya, Sedangkan maksud dan tujuan yang ingin dicapai penelitian skripsi sendiri adalah

1. Menghasilkan sebuah rancangan sistem yang baru tentang sistem informasi penjualan pada Resnlight Cloth agar dapat meningkatkan penjualan produknya dan maupun pemasaran nya.
2. Untuk memudahkan pihak perusahaan dalam mengelola data transaksi penjualan.

3. Membuat *website e-commerce* dengan tampilan yang yunik dan menarik agar menarik consument
4. Memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melakukan pemesanan secara Online serta mendapatkan informasi tenntang produk Resnlight Cloth.
5. Membuat website e-commerce dengan halaman administrator yang lumayan lengkap dan memudahkan administrator dalam mengelola konten *website*.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

Dari penulisan penelitian ini penulis mengharapkan dapat memberikan beberapa manfaat antara lain sebagai berikut :

### 1.4.1 Keguanaan Praktis

1. Bagi perusahaanHasil pembuatan *web* ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dari penjualan yang ada di Resnlight Cloth, dan menjadi sarana promosi bagi Resnlight Cloth.

2. Bagi PelangganHasil pembuatan web ini di harapkan mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan dan mendapatkan informasi tentang barang yang ada di Resnlight Cloth dengan cepat dan tanpa perlu datang ke toko.

### 1.4.2 Kegunanaan Akademis

1. Bagi peneliti Lain :Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi atau sumbanganpemikiran bagi penulis lain yang akan menyusun Skripsi.

2. Bgai penulis

   Diharapkan dapat membawa wawasan luas dan melatih kemampuan penulis dalam membangun sebuah sistem informasi berbasis *web* serta melatih daya fikir dari penyusun.

### 1.5. Batasan Masalah

Agar dalam pembuatan *website* berbasis e-commerce ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang di harapkan, maka permasalahan yang ada dibatasi sebagia berikut :

1. Sistem yang akan di bangun *websitee-commerce* untuk Resnlight Cloth yang menyedikan informasi produk yang di jual seperti kaos, switter, jaket, celana jeans, buat pria dewasa
2. Sistem informasi *website* yang dibangun hanya menyediakan pembayaran dengan cara media transfer.
3. Media komunikasin antara pengeloala dan pelanggan bisa menggunakan BBM, e-mail, telephon, SMS.
4. Sistem informasi website yang di bangun tidak membahas mengenai supplier maupun pembelian.
5. Sistem informasi *website* yang di bangun hanya sebagi media promosi saja sekaligus media penjualan online keseluruhan kota - kota besar di Indonesia.
6. Sistem Informasi Website ini juga mendata persedian barang agar consumen yang mengunjungi website Resnlight bisa mengetahui mana saja produk yang ada dan produk yang sudah habis terjual.

### 1.6. Lokasi dan waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Resnlight Cloth di JL. Jendral sudirman No : 39 D. Serang Banten, sedangkan pelaksanaanya sendiri di lakukan pada 07 September 2014.

**Tabel 1.1 Jadwal Penelitian Tahun 2014/2015**

| No | Nama Kegiatan | 2014 | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | September | | | | Oktober | | | | November | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Definisnisi Persyaratan | | | | | | | | | | | | |
| | Penetuan Topik | ■ | ■ | | | | | | | | | | |
| | Pengumpulan Data | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | |
| | Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | |
| 2 | Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak | | | | | | | | | | | | |
| | Desain Sistem | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | |
| 3 | Implementasi dan Pengujian Unit | | | | | | | | | | | | |
| | Pembuatan Program | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | |
| 4 | Integrasi dan Pengujian Sistem | | | | | | | | | | | | |
| | Pengujian Sistem | | | | | | | | | | | ■ | ■ |
| 5 | Operasi dan Pemeliharaan | | | | | | | | | | | | |
| | Implemenasi Sistem | | | | | | | | | | | ■ | ■ |