BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan dunia teknologi dan ilmu pendidikan di Indonesia mengalami kemajuan yang begitu pesat, hal ini ditandai dengan aktivitas masyarakat yang mengalami ketergantungan akan kebutuhan teknologi informasi dan banyaknya pengguna smartphone, penggunaan *internet* dan jejaring sosial yang telah mencakup semua kalangan di Indonesia.

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang tentunya sangat penting perkembangan dunia teknologi informasi. Di era globalisasi ini tentunya akan muncul persaingan di berbagai bidang, baik itu persaingan di bidang ekonomi, politik, militer maupun di bidang pendidikan. Kemajuan dunia teknologi di Indonesia saat ini diikuti dengan kemajuan dunia pendidikan, hal ini terlihat dari cara pengajar memberikan materi pembelajaran serta pelajar yang memanfaatkan media-media pendukung dalam proses belajar mengajar dalam hal ini khususnya akses *internet*.

Media *internet* telah memberikan perubahan terhadap sektor bisnis dengan banyaknya perusahaan maupun perorangan yang sudah merubah bisnis konvensional ke bisnis *virtual* dikarenakan bisa diakses kapan saja, dimana saja dan oleh siapa saja, selain mempromosikan produknya, perusahaan atau perorangan dapat melakukan validitas data serta bertransaksi kepada *customer*.

Komputer merupakan salah satu media sistem informasi yang terbentuk dari hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang yang sudah mulai banyak digunakan sebagai salah satu media untuk mendapatkan suatu informasi dan sebagai salah satu sarana untuk menunjang suatu pekerjaan agar pekerjaan tersebut dapat dilakukan menjadi lebih mudah.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat sekarang ini, komputer multimedia mempunyai peranan yang sangat penting dalam bidang pendidikan. Ini terbukti dengan adanya produksi aplikasi media pembelajaran interaktif dalam bentuk CD/DVD yang ada di pasaran saat ini. CD/DVD pembelajaran interaktif sendiri ada banyak macam, baik bersifat interaktif dan non-interaktif. Untuk anak SD, SMP, SMA mereka akan cenderung menggemari aplikasi yang bersifat interaktif karena bagi mereka aplikasi tersebut akan lebih menarik dan efektif untuk dipelajari.

Informasi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk buku membuat seorang siswa kurang tertarik, karena media pembelajaran yang ditampilkan oleh buku kurang tersedia secara lengkap sebagai media belajar karena yang ditampilkan hanya berupa teks, gambar dan pada tampilan isi buku yang tidak dapat divisualisasikan sehingga tampilannya monoton (tidak gerak, hitam putih). Hal ini dapat menyebabkan seorang siswa akan cepat merasa jenuh dan minat belajar pun akhirnya dapat berkurang. Multimedia memungkinkan cara yang tepat untuk mengataasi masalah tersebut.

Tabel 1.1 Laporan Penjualan Media Pembelajaran Interaktif

Interactive Education (InEdu)

NO.	Jenis Produk	Jumlah Penjualan Tahun 2013		
		Bulan Januari	Bulan Februari	Bulan Maret
1.	Interaktif Learning Media	30	35	45
2.	Web Based Learning Development	20	30	40
3.	Online Learning	25	35	45
4.	Animation	35	40	45
5.	Presentation	15	20	25
6.	Video-Based Learning Modul	18	25	32
7.	Printed or Other Digital Media	12	20	25
8.	Paket Program Pelatihan	23	30	40
9.	Pengembangan Kurikulum	10	25	30
	Total Penjualan	188	260	327

(Sumber : Interactive Education)

Dari hasil identifikasi dan dilihat dari data penjualan dapat ditentukan bahwa penjualan dan pemesanan produk media interaktif dari rekapitulasi perbulan yang diambil dari 3 bulan terakhir menunjukkan peningkatan penjualan, maka dari itu diperlukannya pengelolaan dalam pendataan secara terintegrasi.

Hal inilah yang mendorong untuk diproduksinya media pembelajaran yang bersifat interaktif di Interactive Education (InEdu) yang terletak di Jl. Tampak Siring Raya No. 15 Perumnas II – Tangerang, yang telah memprakarsai situs http://inedu.web.id untuk mendukung perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan. Interactive Education (InEdu) sendiri menyediakan produk dan jasa seperti, *interactive learning media, web based learning development, online learning,*

short animation duration, presentation, video based learning, modul, printed or other digital media, paket program pelatihan, pengembangan kurikulum.

Dari hasil pengamatan yang penulis lakukan di *website* Interactive Education (InEdu) sendiri serta pada tempat pembuatan media pembelajaran masih ditemukan beberapa kekurangan yaitu dalam hal penjualan produk, pengolahan data konsumen dan proses transaksi masih bersifat konvensional, serta penyajian *website* yang masih statis dan belum dinamis.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut Interactive Education (InEdu) membutuhkan pengembangan *website* agar lebih efektif dan efisien dalam mendukung pemesanan produk dan transaksi serta dapat membantu memudahkan dalam pengelolaan data produk, *customer* serta pelaporan data penjualan proses penjualan. Berdasarkan uraian diatas, penulis akan melakukan penelitian dengan menetapkan judul **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WEB* (STUDI KASUS : INTERACTIVE EDUCATION)".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, maka penulis mengidentifikasikan masalah yang berhubungan dengan sistem informasi penjualan di Interactive Education (InEdu) yaitu :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka identifikasi masalah dapat disusun sebagai berikut :

1. Belum efektifnya penerapan *website* di Interactive Education (InEdu) dikarenakan belum adanya konten pemesanan yang praktis untuk memudahkan *customer* dalam melakukan pembelian produk.
2. Masih kurangnya pelayanan terhadap *customer* yang berada jauh dari lokasi Interactive Education (InEdu) dalam melakukan proses transaksi pemesanan.
3. Aktifitas pencatatan pengolahan data *customer*, pengolahan data transaksi penjualan dan pembuatan laporan penjualan dan stok barang CD/DVD masih dicatat dalam bentuk manual sehingga kurang efektif dan efisien.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diajukan maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi penjualan media pembelajaran yang sedang berjalan di Interactive Education (InEdu) agar lebih efektif dan efisien.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan untuk mengetahui stok produk pada Interactive Education (InEdu).
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan pada Interactive Education (InEdu).

4. Bagaimana Implementasi sistem informasi penjualan pada Interactive Education (InEdu) yang terintegrasi dengan *database*.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai gambaran tentang penlitian yang dilakukan dan untuk mendeskripsikan arah dari penelitian yang dilakukan, supaya lebih mudah dan terarah dalam melakukan penelitan. Pada penelitian ini mempunyai maksud dan tujuan sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dilakukan penelitian di Interactive Education (InEdu) untuk membangun sistem informasi yang mendukung aktifitas penjualan produk perusahaan. Sehingga dengan adanya sistem yang baru diharapkan aktifitas penjualan produk perusahaan dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien. Untuk lebih jelasnya mengenai maksud dari penelitian ini akan dibahas dibawah ini.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dilakukannya penelitian di Interactive Education (InEdu) :

1. Untuk mengetahui informasi penjualan yang sedang berjalan pada Interactive Education (InEdu).

2. Untuk membuat perancangan sistem informasi penjualan pada Interactive Education (InEdu).
3. Untuk melakukan pengujian sistem informasi penjualan pada Interactive Education (InEdu).
4. Untuk melakukan implementasi sistem informasi penjualan pada Interactive Education (InEdu).

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian yang akan diperoleh dari hasil penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dari penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Bagi Perusahaan, Penelitian ini berguna bagi perusahaan dalam mengelola data transaksi secara lebih baik, walaupun dalam skala yang lebih kecil.
2. Bagi Konsumen, Penelitian ini diharapkan bisa mempermudah melakukan transaksi dengan cara membuka *web* yang telah dibuat oleh perusahaan dengan komputer di rumah atau *internet* yang telah tersambung ke *internet*.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Sedangkan kegunaan praktis dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis, Menambah pengetahuan penulis tentang sistem informasi penjualan melalui *website* atau media *online*.
2. Bagi Pembaca, Sebagai acuan bagi pihak-pihak lain ataupun mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan kajian yang berhubungan dengan sistem informasi penjualan.
3. Bagi Pengembangan Ilmu, Sebagai acuan bagi mahasiswa lain atau peneliti yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan sistem informasi penjualan.

1.5 Batasan Masalah

Agar penelitian yang diakukan lebih fokus, terarah serta sesuai dengan tujuan penelitian dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penulis melakukan beberapa pembatasan masalah diantaranya :

1. Produk yang dijual adalah produk yang ada pada List Kategori.
2. Area pemasaran meliputi seluruh daerah Indonesia dengan catatan wilayah tersebut dapat terjangkau oleh jasa pengiriman yang telah dipilih.
3. Pembayaran transaksi penjualan produk dilakukan 2x24 jam, jika tidak melakukan konfirmasi pembayaran maka penjualan dianggap batal oleh perusahaan.

4. Belum dapat melakukan pembayaran secara *online* dikarenakan sistem informasi penjualan ini belum mendukung pembayaran dengan menggunakan *paypall* atau yang lainnya.
5. Pengembalian produk (*return*) dibahas diluar sistem.
6. Sistem yang dirancang tidak membahas laporan keuangan.

Adapun pembatasan masalah yang dilakukan pada sistem yang akan dirancang, diharapkan dapat memudahkan perusahaan dalam penjualan media pembelajaran interaktif secara *online*.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Interactive Education (InEdu) yang berlokasi di Jl. Tampak Siring Raya No. 15 Perumnas II – Tangerang, waktu penelitian dapat dilihat pada tabel 1.2 dibawah ini.

Tabel 1.2 Jadwal Penelitian

Kegiatan		Tahun 2013															
		Januari				Februari				Maret				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi kebutuhan pemakai :																
2.	Membangun *Prototype*																
3.	Evaluasi *Prototyping*																
4.	Pengkodean Sistem																
5.	Menguji Sistem																
6.	Evaluasi Sistem																
7.	Menggunakan Sistem																