BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi saat ini sudah sangat pesat dan makin lama, perkembangan teknologi semakin berperan terhadap kebutuhan manusia hampir di segala bidang kehidupan. Salah satunya adalah media internet yang telah merambah ke seluruh dunia. Internet menjadi kebutuhan sehari-hari karena sifatnya yang mempermudah seseorang dalam berkomunikasi melalui *e-mail* (surat elektronik), *chatting* (berbicara dengan satu atau banyak orang secara langsung), dan lain-lainnya. Selain melalui internet penggunaan komputer itu sendiri membantu dalam efisiensi pekerjaan. Misalnya saja dibidang pendidikan, kesehatan, teknik, sipil, perbankan, jasa, bisnis baik oleh pemerintah maupun swasta sekarang mulai menggunakan proses komputerisasi dan internet. Kemajuan teknologi tersebut salah satunya dapat di wujudkan dalam bidang bisnis yang nantinya dapat berguna untuk memperluas jangkauan penjualan dan pemasaran.

Van's Comp merupakan salah satu perusahaan swasta yang bergerak di bidang bisnis berlokasi di Jl. Ahmad Yani no.38 komp.jaya plaza lt.1 blok H 6 – 7 Bandung. Dalam proses penjualan dan pembelian pada toko van's comp masih mengalami kendala. Kendala yang saat ini terjadi adalah masih manualnya cara pemasaran dan penjualan yang dilakukan yakni dengan menggunakan brosur atau

mengunjungi toko untuk proses penjualan dan mendapatkan informasi, sehingga tingkat pelanggan dan penjualan barang masih relative rendah.

Dilihat dari perkembangan yang ada didalam van's comp dapat disimpulkan bahwa sedang terjadi masalah yang sedang dihadapi. Oleh sebab hal tersebut maka harus di atasi dengan solusi yang tepat berdasarkan masalah yang dihadapi. Maka dari itu sebagai perwujudan dan penyaluran apa yang telah dipelajari selama ini saya berusaha untuk menciptakan solusi tersebut.

Oleh karena itu perlu adanya aplikasi yang terhubung kepada media internet sebagai jembatan informasi lain yang terbuka, agar dapat membantu dalam meningkatkan penjualan barang yang ditawarkan oleh Van's Comp. selain penjualan, aplikasi ini juga diharapkan dapat menarik dan memasarkan barang yang ditawarkan oleh van's comp kepada pelanggan yang bertempat tinggal jauh dengan lokasi toko van's comp dan juga dapat membelinya tanpa harus mengunjungi toko.

Berdasarkan permasalahan yang sedang dihadapi oleh vans comp, Mudah mudahan dengan adanya aplikasi ini dapat memperkuat persaingan industri yang dihadapi oleh vans comp.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis akan menuangkan dalam bentuk laporan skripsi dengan judul **"PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA VAN'S COMP"**

2.1 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang yang ada di atas, maka dapat identifikasikan permasalahan yang ada yaitu ;

1. Kurangnya media promosi yang ada mengingat persaingan semakin ketat.
2. Para pelanggan masih harus datang ke toko guna memperoleh informasi dan membeli barang yang di inginkan.
3. Pemasaran barang yang ditawarkan oleh van's comp masih sangat terbatas.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat di rumuskan beberapa permasalahan, yaitu :

1. Bagaimana jalannya sistem pemasaran dan penjualan yang sedang berjalan di Van's Comp.
2. Bagaimana membangun Sistem Informasi Pemasaran dan penjualan di toko Van's Comp.

Penulis mengidentifikasi persoalan yang dihadapi di tempat dimana penulis melaksanakan penelitian. Maka dari itu penulis berusaha untuk memberikan solusi untuk masalah yang terdapat pada Van's Comp.

3.1 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud diadakan penelitian ini yaitu untuk membangun suatu aplikasi penjualan secara on-line dan memberikan informasi kepada pelanggan Van's Comp

yang membutuhkan data-data produk, jasa service, dan barang-barang yang ada di toko Van’s Comp. Sedangkan tujuan dilaksanakannya penelitian adalah untuk :

1 Untuk mengetahui jalannya sistem Pemasaran dan penjualan yang sedang berjalan di Van’s Comp.

2 Untuk membangun Sistem Informasi pemasaran dan penjualan pada toko Van’s Comp.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua kegunaan penelitian, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Manfaat dan kegunaan yang dapat diperoleh dari penelitian ini bagi Van’s Comp adalah membantu proses penjualan produk dari toko supaya bisa diakses secara cepat oleh konsumen.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Manfaat dan kegunaan yang dapat diperoleh penulis adalah menambah pengetahuan dan pengalaman bagaimana sesungguhnya membuat sistem informasi yang berguna bagi pihak lain yang membutuhkan.

Laporan tugas akhir ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi atau bahan masukan untuk kegiatan ilmiah atau penelitian bagi pihak lain yang juga sedang melakukan penelitian atau bahan perbandingan.

1.5 Batasan Masalah

Agar pembahasan permasalahan tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka perlu adanya batasan permasalahan. Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini memberi hak akses berbeda untuk pegawai dan pelanggan.
2. Pada tahap ini penulis hanya membatasi pada penjualan hardware baru.
3. Metode pembayaran (*payment method*) dengan cara transfer bank dan juga pembayaran online via *paypal*.
4. Seseorang yang belum terdaftar sebagai member hanya bisa melihat barang dan informasi yang ada, jika ingin melakukan pembelian harus daftar atau login terlebih dahulu untuk melakukan transaksi.
5. Interaksi antara penjual dengan pelanggan setelah melakukan transaksi pembayaran melaui *e-mail, chat, Short Message Service (SMS)* dan via telepon. Konsumen dapat mengirimkan saran, kritik dan permintaan pada bagian yang disediakan pada web.
6. Jasa pengiriman menggunakan pihak ke tiga yaitu Perusahaan Jasa Pengiriman.

1.6 Lokasi dan waktu penelitian

Lokasi yang menjadi objek penelitian yaitu VAN'S COMP yang beralamat di Jl. Ahmad Yani no.38 komp.jaya plaza lt.1 blok H 6 – 7 Bandung, Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan kurang lebih selama empat bulan, untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Tahapan	2012															2013			
		September			Oktober				November				Desember				Januari			
		II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Identifikasi Kebutuhan user																			
2	Analisis Sistem																			
3	Design / Perancangan Sistem																			
4	Pembangunan(Coding) Dan Testing Sistem																			
5	Implementasi Dan Testing Sistem																			
6	Maintenance																			