BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan dunia komputer telah berkembang dengan pesat .Dari hari ke hari semakin maju dan canggih. Peranan teknologi informasi hampir merambah di segala bidang kehidupan manusia, dari mulai dunia pendidikan, kedokteran, dirgantara, kepolisian dan sebagainya. Demikian juga pada instansi pemerintahan maupun pada perusahaan-perusahaan kecil maupun besar udah menerapkan teknologi informasi untuk memperlancar pekerjaan sehari-harinya. Hampir semua perusahaan dalam hal pengambilan keputusan, penyebaran informasi dan peningkatan efektif pekerjaan serta pelayanan telah menggunakan *system* informasi komputer. Dengan adanya komputer sebagai alat pengolah data, maka semua bidang dalam suatu perusahaan atau pun instansi dapat dikomputerisasikan guna mendukung keberhasilan suatu perusahaan dalam mencapai tujuannya. Untuk pencarian data dapat dilakukan dengan cepat dan tepat, sehingga waktu kerja menjadi efektif dan efisien. Apabila pengolahan data ini disajikan secara elektronik yaitu menggunakan bantuan komputer makaakan sangat membantu perusahaan, terutama apabila jenis data yang tersedia bervariasi dan banyak.

Sukaregang adalah sebuah *central* industri penjualan yang menyediakan barang – barang kerajinan yang terbuat dari bahan kulit domba dan sapi, seperti jaket, sepatu, tas, dompet dan aksesoris. Pada *system* yang sedang berjalan kebanyakan took-toko jika ingin melakukan pembelian konsumen harus datang langusng ke toko untuk melihat barang secara langsung, tentu sangat memakan

waktu dan biaya, saat ini central industri di sukaregang garut memasarkan produknya hanya di wilayah kota Garut, Bandung dan Jakarta, media promosi yang kurang efektif menyebabkan jangkauan promosi masih terbatas, sehingga mempengaruhi tingkat penjualan pada toko-toko tersebut dan turut serta menyebabkan turunnya omset penjualan, khususnya dalam mengelola data barang dan stok barang.untuk meningkatkan omset penjualan, maka dari itu di perlukan suatu media komunikasi yang dapat mengatasi hal tersebut yaitu seperti internet. Internet adalah suatu wahana yang tepat untuk bergelut dalam dunia bisnis global. Internet dengan segala kelebihannya akan memperkenalkan produk ini di pasaran baik pasar lokal atau internasional, setidaknya untuk sekarang ini fokus untuk pasar lokal atau dalam negeri, namun juga dengan adanya internet, akan membuat bisnis menjadi lebih efektif, efisien dan tentu saja menjadi lebih produktif.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis akan merancang dan membangun sebuah *system* penjualan *online* yang berfungsi untuk menjembatani toko-toko di sukaregang garut dengan masyarakat luas. Tujuan penulis membangun *system* penjualan *online* tersebut agar konsumen dapat melakukan transaksi dengan mudah, selain itu dapat memperluas promosi dan mempermudah dalam pembuatan laporan barang, konsumen dan penjualan, itulah berbagai alasan yang melatarbelakangi penyusun dalam membuat system penjualan online, adapun judul yang di ajukan dalam penyusunan skripsi yaitu.“SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN KULIT KHAS GARUT BERBASIS *WEBSITE*”

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. IdentifikasiMasalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis mencoba mengidentifikasi permasalahan yang terjadi antara lain :

1. Tidak tersedianya media promosi yang efektif untuk menyebarkan informasi barang yang di jual kepada konsumen.
2. Tidak tersedianya program aplikasi untuk mengolah data agar dalam proses pengolahan data barang dapat berjalan dengan cepat dan akurat.
3. Proses pengolahan informasi data stok masih dirasa kurang efektif, sehingga konsumen tidak mengetahui ketersediaan barang yang akan di beli.
4. Tidak tersedianya media pemesanan online dan pembuatan laporan.

1.2.2. RumusanMasalah

1. Bagaimana layanan sistem informasi penjualan Rescue Leather dapat mempromosikan barang secara efektif.
2. Bagaiman program aplikasi sistem informasi penjualan Rescue Leather dapat mengolah data penjualan dan data stok barang.
3. Bagaimana program aplikasi Rescue Leather dapat menyediakan sebuah *system* penjualan yang mampu membuat sebuah laporan.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah merancang dan membuat *system* informasi penjualan berbasis *website* pada Rescue Leather sehingga informasi barang dapat di sebarkan secara luas, dengan begitu dapat meningkatkan omset penjualan, selain itu memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi konsumen.

1.3.2. TujuanPenelitian

1. Membangun sebuah program aplikasi berbasis *website* sebagai media promosi *online* yang efekif.
2. Membuat sebuah program aplikasi penjualan yang dapat memenuhi kebutuhan karyawan untuk mengolah data penjualan dan data stok barang.
3. Membuat sebuah *system* untuk mempermudah karyawan dalam membuat laporan.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penulis mengharapkan dapat memberikan manfaat yang baik bagi penulis maupun pihak-pihak lain yang berkepentingan dengan penelitian ini:

1.4.1 Kegunaan Akademis

1. Dapat menambah wawasan informasi dan juga dapat menjadi bahan referensi rekan-rekan mahasiswa khususnya bagi pihak-pihak yang berkaitan dengan hasil bahasan dalam penelitian ini untuk mengembangkan lebih jauh.

2. Mengukur kemampuan penulis dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapat dari bangku kuliah kedalam praktek kehidupan perusahaan secara nyata.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Mengoptimalkan penggunaan komputer sebagai alat untuk pengolahan data dan memaksimalkan sumber daya manusia untuk mengoprasikan *system* tersebut.
2. Sebagai salah satu sumber informasi untuk menambah wawasan dan juga sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian pada kasus selanjutnya.

1.5 BatasanMasalah

Batasan masalah berguna agar pembahasan masalah yang di lakukan dapat disusun dengan baik dan terarah, permasalahan yang di batasi yaitu:

1. Hanya membuat program aplikasi penjualan berbasis website yang meliputi kerajinan kulit dari garut seperti jaket, dompet, sepatu, tas dan aksesoris. Bahan yang di gunakan bervariasi yaitu dari kulit domba dan sapi.
2. Potongan harga atau discount di berikan pada hari-hari tertentu seperti hari raya idul fitri, idul adha dan natal. Dengan catatan sewaktu-waktu dapat berubah ketentuan tersebut.
3. Pengiriman barang dilakukan oleh bagian pengiriman, bagian pengiriman mengrimkan melalui jasa pengiriman yaitu JNE, khusus untuk wilayah Garut dan Bandung di sarankan COD (*Cash On Delivery*) atau dengan

bertemu langsung dengan pihak Rescue Leather, untuk lokasi COD bisa di kondisikan.

4. Metode pembayaran dilakukan dengan cara mentransfer melalui rekening bank yang ditentukan oleh pihak Rescue Leather yaitu Bank BCA dan BNI, waktu pembayaran dilakukan dalam 2 x 24 Jam, jika lebih dari waktu yang sudah di tentukan tidak ada konfirmasi maka transaksi di batalkan.
5. Program aplikasi ini dirancang dapat membuat laporan data konsumen, laporan data barang dan laporan data penjualan dan pembelian.
6. Barang yang tersedia di Rescue Leather diperoleh dari supplier yang sudah bekerjasama, supplier Rescue Leather adalah toko-toko yang ada di sukaregang garut antara lain GM (Garuda Mas) Leather dan Central Industri Kulit Sukaregang.
7. Komunikasi antara konsumen dan pihak Rescue Leather menggunakan alat komunikasi handphone bisa via sms (085223733960) atau BBM dari blackberry dengaan pin (26081D80).
8. Ketentuan COD (Cash On Delivery) hanya di wilayah kota Garut dan Bandung, konfirmasi via sms.

1.6 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian di laksanakan pada bulan Februari 2013 sampai Mei 2013, di laksanakan di Rescue Leather Kp.Babakan Rt.01 Rw.07 Ds.Maripari kec.Sukawening – Garut 085795771938, berikut tabel waktu pelaksanaan.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	2013															
		Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	MengidentifikasiKebutuhanPemakai																
	a. Observasi																
	b. Wawancara																
	c. Mengkaji Proses																
	d. Mengkaji Data																
2.	Membangun Sistem Informasi Penjualan berbasis *website*																
	a. Merancang Input/Proses/Output																
	b. *Design*dan*Coding*																
3.	Pengujian Program Aplikasi																
4.	Perbaikan Program Aplikasi																
5.	Penerapan Program Aplikasi																
6.	Pembuatan Dokumentasi Prototype																