BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia IT (Information Technology) sekarang ini demikian pesatnya, apalagi di bidang Internet.Hal ini dapat terlihat dari semakin banyaknya kalangan pengguna Internet, meluasnya jangkauan internet hingga keberbagai pelosok, serta semakin mudahnya untuk kita mengakses kedunia maya tersebut.Pengguna internet sekarang sudah menjangkau berbagai pihak, mulai dari kalangan mahasiswa hingga kemurid-murid SD. Dari kalangan pengusaha besar hingga kewiraswasta kecil-kecilan. Internet sekarang sudah bias diakses dari daerah daerah diluar kota-kota besar, baik itu melalui jaringan telepon maupun melalui satelit. Untuk mengakses kejaringan internet sekarang tidak lagi harus melalui komputer, dari laptop dengan memanfaatkan jaringan wireless, hingga menggunakan Handphone denganteknologi 3G nya.

Teknologi komputer saat ini sudah semakin berkembang penggunaannya. Komputer yang pada awalnya digunakan sebagai alat hitung. Seiring dengan perkembangan zaman, komputer banyak digunakan di berbagai bidang. Misalnya pada bidang kesehatan, ekonomi dan sebagainya. Salah satu pemanfaatan teknologi komputer yaitu dapat digunakan untuk sistem pakar. Sistem pakar merupakan sistem yang berusaha mengadopsi pengetahuan manusia ke komputer, agar komputer dapat menyelesaikan masalah seperti yang biasa dilakukan oleh para ahli (Sri Kusumadewi, 2003).

Komunikasi sendiri ialah sebuah proses penyampaian informasi dari dua titik. Jenis informasi beragam jenisnya, jenis informasi itu dapat berupa audio, video atau berupa teks. Untuk dapat melakukan pengiriman informasi, dibutuhkan suatu mekanisme yang menghubungkan antara pengirim informasi (*source*) dengan penerima informasi (*destination*). Mekanisme tersebut sering juga disebut sistem informasi. Dalam komunikasi elektronik, sistem informasi itu terdiri dari peralatan elektronik. Dalam komunikasi elektronik dikenal adanya media (*medium*) yang berfungsi untuk mempropagasi sinyal informasi elektronik. Ada dua macam media (*medium*) yang popular digunakan. Media tersebut adalah transimission line (*kabel, fiber optic, waveguide*) dan gelombang radio (radio *waves*).

Kebutuhan akan telekomunikasi adalah salah satu faktor utama dalam komunikasi. Banyak vendor mengembangkan alat komunikasi dengan berbagai macam bentuk dan variasinya. Pada akhirnya banyak bermunculan produk-produk ponsel dengan berbagai merk dan berbagai fitur yang dimilikinya.Teknologi sebagai hasil aplikasi sains tidak dapat diingkari telah memberikan aneka dampak bagi kehidupan manusia. Bentangan jarak antar benua berkat kemajuan teknologi selluler dapat diperpendek dengan jalur komunikasi yang sangat luas.

Perkembangannya handphone semakin dilengkapi dengan aneka fasilitas untuk memenuhi tuntutan kebutuhan konsumen, kenyamanan, dan kesenangan yang menyenangkan. Aneka fasilitas mulai dari mms, radio fm, internet, tv, mp3, video, kamera digital adalah perkembangan fasilitas yang diaplikasikan dalam perangkat handphone. Memang saat ini kebutuhan akan telekomunikasi bagi

kebanyakan masyarakat sangatlah penting. Banyak diantaranya yang memakai ponsel memang untuk tujuan komunikasi ataupun hanya sekedar gaya mengikuti kecenderungan (*trend*) perkembangan teknologi yang menawarkan berbagai macam fitur di dalamnya.

Perkembangan teknologi jaringan Internet telah mengubah paradigma dalam mendapatkan informasi dan berkomunikasi, yang tidak lagi dibatasi oleh dimensi ruang dan waktu. Melalui keberadaan internet mereka bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkan maupun memberi informasi dimanapun dan kapanpun waktu yang diinginkan.

Salah satu bidang yang tersentuh dampak perkembangan teknologi ini adalah dunia bisnis. Sebagai sebuah sumber informasi yang hampir tak terbatas, maka jaringan internet memenuhi kapasitas dijadikan sebagai salah satu media untuk mempromosikan atau menawarkan jasa maupun produk sebuah perusahaan. Toko Gladiator Cell selama ini hanya menjual barang diarea toko sehingga pelanggan harus datang langsung ketempat penjualan. Proses transaksinya juga masih menggunakan pencacatan manual, saat ada pelanggan melakukan pemesanan dicatat dalam buku pemesanan pelanggan. Pada saat ini Gladiator Cell mempromosikan produknya dengan cara menempel brosur-brosur barang didepan toko, maka dari semua permasalahan yang ada ini, sangatlah tepat jika pihak toko menggunakan aplikasi *E-Commerce* untuk mendukung proses bisnisnya yang akan semakin maju dikemudian hari.

Toko Gladiator Cell bermaksud akan mengembangkan setiap proses bisnis yang dilakukan selama ini dengan menggunakan Aplikasi *e-commerce*. Alasan

Toko Gladiator Cell mengubah setiap kegiatan bisnisnya dengan mengunakan teknologi *E-Commerce.* dikarenakan toko Gladiator Cell mengalami kesulitan dalam melakukan *transaksi* penjualan, promosi produk bisnis, delivery dan Pengolahan data yang dilakukan.

Bermula dari terbatasnya kegiatan bisnis yang dilakukan, maka pihak toko berharap dapat melakukan kegiatan bisnis dengan menggunakan teknologi *E-Commerce* untuk membantu proses bisnis dan menjadi Solusi permasalahan untuk mempromosikan barang secara luas, mengolah stok, mengeolah pemesanan dan penjualan yang ada selama ini, karena kegiatan bisnis yang ada sekarang ini akan makin berkembang pesat dikemudian hari. Aplikasi *E-Commerce* di toko Gladiator Cell akan sangat membantu dalam melakukan penjualan, pemesanan dan promosi produk karena bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun karena semua proses bisnis dilakukan secara *online* dan juga memudahkan dalam pembuatan laporan pemesanan, penjualan, barang dan Stok. pihak toko juga dapat mengontrol kegiatan penjualan, mempermudah dalam mengola data seperti stok barang, data pemesanan, pembayaran, pengiriman barang dan pastinya menjadikan kegiatan bisnis yang sudah dijalankan lebih terstruktur.

Dengan adanya kemajuan teknologi sekarang ini penulis akan mencoba merancang website penjualan, untuk itu maka penulis bermaksud membuat skripsi ini dengan judul: "**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN HANDPHONE BERBASIS WEB PADA GLADIATOR CELL".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di Gladiator Cell, sedangkan rumusan masalah adalah acuan untuk menyelesaikan permasalahan yang telah diteliti.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan diatas maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Mengalami kesulitan dalam mempromosikan produk yang akan ditawarkan kepada konsumen karena dilakukan hanya di area toko, tidak dapat mempromosikan ke luar kota.
2. Mengalami permasalahan dalam proses bertransaksi penjualan dan pembayaran dengan konsumen yang berada jauh dari toko.
3. Di butuhkan waktu yang cukup lama untuk proses pembuatan laporan data produk dan penjualan sehingga menghambat dalam proses penerimaan laporan kepada pemilik Gladiator Cell.
4. Dalam pencatatan pemesanan barang masih dicatat dalam bentuk manual di buku.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem informasi pemesanan dan penjualan handphone yang sedang berjalan pada Gladiator Cell

2. Bagaimana perancang sistem informasi pemesana dan penjualan hanphone pada Gladiator Cell
3. Bagaimana pengujian system informasi pemesanan dan penjualan handphone pada Gladiator Cell
4. Bagaimana implementasi system informasi pemesanan dan penjualan handphone pada Gladiator Cell

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi layanan pelanggan untuk pemesanan dan penjualan handphon*e* secara online pada Gladiator Cell.

Sedangkan tujuan dari penelitian penelitian ini adalah :

1. Untuk Mengetahui Sistem Informasi pemesanan dan penjualan handphone yang sedang berjalan pada Gladiator Cell.
2. Untuk membuat perancangan Sitem Informasi pemesanan dan penjualan handphone pada Gladiator Cell.
3. Untuk mengetahui pengujian sistem informasi pemesanan dan penjualan handphone pada Gladiator Cell.
4. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi pemesanan dan penjualan handphone pada Gladiator Cell.

1.4 Kegunaan Penelitian

Diharapkan hasil penelitian yang penulis lakukan ini, dapat bermanfaat sebagai referensi bagi para mahasiswa yang hendak

melaksanakan penelitian di masa yang akan datang, ataupun untuk dikembangkan kembali sebagai bahan laporan berikutnya..

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi perusahaan,

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang terkait dengan sistem informasi layanan pelanggan di Gladiator Cell.

2. Bagi Pelanggan

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai layanan informasi secara online agar dapat mempermudah dalam proses pemesanan dan penjualan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan ilmu

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu karya penelitian baru yang dapat mendukung dalam pengembangan aplikasi e-commerce yang berupa sistem informasi layanan pelanggan untuk pemesanan dan penjualan barang secara online.

2. Bagi Penulis

   Menambah pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas terutama dalam pembuatan aplikasi e-commerce yang berupa sistem informasi layanan pelanggan untuk pemesanan dan penjualan barang secara online

3. Bagi Peneliti Lain

   Diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi pengembangan ataupun pembuatan dalam penelitian yang sama agar menjadi lebih baik dan lebih berguna.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang penulis pada perancangan yang diusulkan hanya pada proses bisnis pemesanan saja. Sehingga penulis menulis batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Untuk melakukan pembelian konsumen harus melakukan login terlebih dahulu
2. Pembayaran dilakukan dengan cara transfer antar rekening bank (Bank BCA dan Bank Mandiri)
3. Proses penjualan hanya sebatas Pulau Jawa.
4. Mempermudah mengolah pencatatan data penjualan dan pemesanan, karena semua dilakukan secara otomatis tidak perlu melakukan pencatatan dibuku dan di Input lagi ke Komputer.
5. Tidak membahas supplier

1.6 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian ini bertempat di Gladiator Cell yang beralamat di Jl. Antapani Haji Abdul Gani No.38 Cicaheum Bandung Waktu / jadwal penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 4 bulan yaitu dimulai dari Maret 2013 sampai dengan Juni 2013, dengan tahapan sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2013													
		Januari				**Februari**				**Maret**				**April**	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	Pengumpulan data:														
	a.Wawancara	■	■	■											
	b.Observasi				■	■									
	c.PengambilanDokumen				■	■	■								
2	Membangun Prototyping :														
	a.Mempelajari Data						■	■	■	■					
	b.Membangun Prototyping						■	■	■						
	c.Evaluasi Protyping									■	■				
3	Coding									■	■	■	■	■	
4	Menguji Sistem											■	■	■	
5	Evaluasi Sistem													■	■