BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ditengah perkembangan era globalisasi saat ini, teknologi informasi yang berkembang dengan pesat telah menjadi pendukung utama untuk memperoleh informasi dengan mudah dan cepat. Sekarang ini perusahaan-perusahaan telah menggunakan website sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi serta dalam melakukan aktivitas pengolahaan data. Informasi yang dihasilkan dapat dilihat atau diakses oleh semua orang.

Dengan berkembang pesatnya teknologi informasi saat ini yang berdampak pada perancangan sistem informasi berbasis Information Technologi (IT). Informasi yang dihasilkan harus bersifat nyata dan harus dapat dipercaya. Dengan adanya website yang berperan sebagai alat yang sangat membantu dalam pengolahan data yang cepat dan akurat. Dengan adanya information technology ini akan sangat membantu kinerja suatu sistem secara efektif dan efisien pada perusahaan.

Dari hal tersebut telah dirasakan oleh setiap perusahaan contohnya adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan barang atau produk. Untuk meningkatkan kualitas pelayanan kepada konsumen, suatu bidang usaha penjualan haruslah efektif, efisien dan selalu memberikan yang kemudahan bagi konsumen. Efektif dalam artian berarti seberapa penting dan seberapa bergunanya produk-produk bagi konsumen. Efisien dalam arti harus menjual produk-produk yang

sesuai dengan kebutuhan konsumen, disamping itu barang-barang yang ditawarkan mengikuti perkembangan, kemudian selalu memberikan yang terbaik yang berarti memberikan banyak alternatif barang, dan kemudahan dalam bertransaksi. Salah satu aplikasi teknologi informasi yang berhubungan dengan perdagangan yaitu membangun teknologi informasi yang menggunakan website.

Krawn Shop merupakan salah satu tempat ataupun brand yang bergerak dalam penjualan pakaian musik – musik international untuk pria dan wanita, seperti baju, sweater, dan merchandise lainya yang dikemas dalam bentuk trend remaja yang mengusung penjualan baju musik. Pada saat ini *Krawn Shop* belum memiliki teknologi informasi website untuk pengolahan data produk, pemasaran dan transaksi online. Untuk mempromosikan penjualan produknya di saat ini *Krawn Shop* melakukan promosi pemasaran dengan cara menyebarkan media promosi seperti facebook, flyer, poster, endorsmen, sepanduk, dan menjadi supporting pada sebuah event-event tertentu. Hal ini dirasakan masih sangat kurang efektif dan membutuhkan banyak biaya. Pada sistem transaksi jual beli yang sedang berjalan saat ini *Krawn Shop* masih menggunakan cara manual yaitu konsumen harus datang langsung ke tempat tersebut untuk melakukan pembelian produk dan transaksi pembayaran secara tunai, sehingga sangat menyulitkan bagi mereka konsumen yang berada di luar ataupun dalam kota yang ingin melakukan pembelian produk dan bertransaksi pembayaran secara online.

Berikut ini adalah tabel jumlah omset pendapatan pertahun terhitung dari bulan Januari 2010 sampai bulan Januari 2013 :

Tabel 1.1. Penjualan

No	Tahun	Omset
1	Januari 2010 – 2011	Rp. 100.000.000
2	Januari 2011 – 2012	Rp. 140.000.000
3	Januari 2012 - 2013	Rp. 120.000.000

(Sumber : Owner Krawn Shop)

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk mengangkat judul tentang **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BAJU MUSIK BERBASIS *WEB* PADA KRAWN SHOP BANDUNG"**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di Krawn Shop, sedangkan rumusan masalah adalah acuan untuk menyelesaikan permasalahan yang telah diteliti si penulis.

1.2.1 Identifikasi Masalah

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

1. Belum adanya sistem yang mampu mengelola data penjualan dengan baik untuk mengefektifkan dan mengefisiensikan proses penjualan di Krawn *Shop*.
2. Masih kurangnya promosi yang dilakukan Krawn *Shop* sehingga menyebabkan kurangnya tingkat penjualan.

3. Belum adanya layanan penjualan secara *online*, sehingga pelanggan harus datang langsung ke toko.

1.2.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana bentuk sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan di Krawn Shop.
2. Bagaimana merancang sistem informasi promosi pemasaran pada Krawn Shop.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan yang diusulkan pada Krawn Shop berbasis web.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan dan pengamatan diatas maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun aplikasi sistem informasi penjualan pada Krawn Shop. Dengan harapan dapat memudahkan dalam pelayanan kepada para konsumen.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

a. Untuk mengetahui Sistem Informasi yang sedang berjalan pada Krawn Shop.
b. Membuat Sistem Informasi Penjualan sebagai solusi untuk mengatasi penjualan produk dari luar kota.
c. Untuk melakukan implementasi Sistem Informasi penjualan online pada Krawn Shop berbasis web.

d. Meningkakan kinerja perusahaan untuk meningkatkan pelayanan terhadap konsumen.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam sebuah penelitian ini diharapkan kegunaan – kegunaan yang bermanfaat diantaranya kegunaan di bidang akademis dan kegunaan praktis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan hasil penelitian ini hendaknya akan memberikan informasi laporan data penjualan untuk memperbaiki kelemahan – kelemahan yang ditemukan di dalam penanganan dan pengolahan data penjualan.

1. Untuk memudahkan penyampaian informasi tentang data-data atau spesifikasi produk Krawn Shop kepada para konsumen.
2. Memperluas promosi pemasaran dan meningkatkan penjualan produk.
3. Memudahkan para konsumen untuk melihat-lihat dan memperoleh informasi tentang produk-produk terbaru.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Penulis berharap dalam penyusunan usulan penelitian ini dapat berguna bagi berbagai pihak diantaranya :

1. Bagi Pengembangan ilmu

   Sebagai masukan di dalam bidang pengembangan wawasan dan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pemrograman web.

2. Bagi Penulis

Untuk mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan yang pernah diterima selama di bangku kuliah ke dalam dunia nyata.

3. Bagi Peneliti Lain

   Sebagai masukan untuk studi kepustakaan bagi yang akan melakukan penelitian yang sama dengan bidang yang dibahas dalam penelitian ini.

1.5 Batasan Masalah

Dalam pelaksanaan penelitian ini penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas**.** Permasalahan dalam penulisan ini bertujuan agar pembahasan dan penulisan laporan dapat dilakukan secara terarah dari tujuan. Dari permasalahan yang timbul, penulis membatasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun melayani penjualan produk.
2. Situs ini menghitung biaya sesuai dengan produk yang di beli dan harga ongkos pengiriman menggunakan perusahaan jasa kiriman JNE.
3. Situs ini menyediakan fasilitas pembayaran melalui transfer bank BCA, setelah melakukan pembelian secara online.
4. Jika barang yang sudah dibeli tidak sampai kepada pembeli, maka tanggung jawab sepenuhnya ada di JNE.
5. Tidak membahas produksi produk.
6. Produk yang ditawarkan di krawn shop adalah baju – baju band musik dan hanya menawarkan baju – baju khusus dari grup band musik luar negeri.
7. Jika dalam waktu 2x24 jam pembeli belum mentransfer ke rekening BCA 5170249587 a.n Fajar Ramdani maka transaksi di anggap batal.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di Krawn Shop yang beralamatkan di Jln. Neglasari 142, Ujungberung Bandung. Untuk menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini, penulis melakukan observasi pada bulan Maret 2013 – Juni 2013

Table 1.2 Rancangan Waktu Penelitian

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