BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu komputer dan teknologi informasi yang berkembang begitu pesat menyebabkan terjadinya banyak perubahan dalam aktivitas sebuah instansi maupun institusi baik dalam skala swasta maupun negeri. Dengan dukungan teknologi komputer saat ini telah terbukti bahwa, komputer memegang peranan penting dalam menunjang kelancaran aktivitas pekerjaan di dalam sebuah instansi/institusi. Kebutuhan terhadap informasi saat ini begitu penting sehingga informasi harus dapat diakses kapan saja, dimana saja dan *real time* sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Salah satu media yang sudah semakin akrab dengan masyarakat saat ini adalah situs web yang banyak digunakan sebagai media sarana on – line dalam berkomunikasi. Hal ini menyebabkan perubahan paradigma dalam hal kinerja institusi yang tadinya berbasiskan komputerisasi desktop menjadi berbasiskan situs online, sehingga jalannya sebuah aktivitas menjadi lebih mudah dan cepat.

Seperti yang kita sadari, bahwa saat ini internet telah menjadi sesuatu yang integral. Melalui asilitas internet yang di kenal dengan *World Wide Web* (WWW) atau lebih dikenal dengan nama *Web*, segala kebutuhan masyrakat terhadap internet seolah terwadahi. Kemudahan yang ditawarkan *Web* ini membuat masyarakatmudah mengakses informasi yang beredar. Bagi para pelajar atau mahasiswa akan mudah update informasi tentang ilmu pengetahuan hanya dengan

meng-klik dari internet. Hasil-hasil penelitian yang termuat dalam jurnal-jurnal pendidikan, program pendidikan terbaru diberbagai negara, buku-buku terbaru, model kurikulum terbaru, profil pendidikan dari TK sampai keperguruan tinggi, kebijakan pendidikan, dan pendalaman pelajaran dapatdiperoleh dengan mudah dan cepat. Pemanfaatan internet dalam suatu institusi dapat membuat pekerjaan semakin efektif. Untuk dinas pemerintahan, internet akan sangat membantu dalam menyukseskan program *e-government*. Dalam e-government, internet menjadi teknologi yang berperan dalam proses penyediaan dan transfer informasi dari pemerintah kepada pihak lain, misalnya warga masyarakat, ataupun sebaliknya.

Sedangkan bagi para pelaku bisnis, kemudahan yang di tawarkan internet dan kecenderungan masyarakat terhadap internet saat ini mereka jadikan sebagai peluang bisnis. Penggunaan internet untuk keperluan bisnis sering disebut dengan istilah *E-Commerce.* Dengan E-Commerce memungkinkan kita bertransaksi dengan cepat dan biaya yang murah tanpa melalui proses yang sulit, dimana pihak pembeli (buyer) cukup mengakses internet ke website perusahaan yang mengiklankan poduknya di internet, yang kemudian pihak pembeli (buyer) cukup mempelajari *term of condition* (ketentuan-ketentuan yang di syaratkan) oleh pihak penjual. Mengingat pengamatan yang dapat diperoleh dari penerapan aplikasi web dan dunia bisnis maka tidak ada salahnya untuk mencoba menerapkan teknologi ini dilingkungan penjualan, khususnya di BIEVANS KOMPUTER , misalnya aplikasi berbasis web diterapkan dalam sistem informasi website yang menyediakan data data yang tersedia di toko tersebut.

BIEVANS KOMPUTER sendiri adalah sebuah toko yang menyediakan berbagai macam perlengkapan komputer seperti Processor, RAM, Harddisk, Casing Komputer, DVD internal dan lain lain. Dari hasil pengamatan yang penulis lakukan, BIEVANS KOMPUTER masih menggunakan sistem manual dalam menjalankan kegiatan bisnisnya.

Pencatatan data barang juga masih menggunakan sistem manual yaitu masih mencatat data barang disebuah buku sehingga sering terjadi kesalahan dalam pengecekan ketersediaan barang, begitu juga dengan pemesanan barang yang mana pembeli harus datang langsung ke tempat sehingga pembeli kurang mengetahui tentang ketersediaan barang yang akan di pesan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis akan melakukan penelitian dengan menetapkan judul **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN KOMPONEN HARDWARE BERBASIS WEB PADA BIEVANS KOMPUTER BANDUNG".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis mengidentifikasikan masalah yang berhubungan dengan sistem ini yaitu :

1. Belum adanya fasilitas pemesanan produk yang praktis berupa web untuk mempermudah konsumen.
2. Belum adanya sarana promosi produk-produk yang akan dijual perusahaan ke konsumen sehingga promosi produk kurang maksimal.
3. Masih kurang efisiennya penjualan yang dilakukan oleh Bievans Komputer dalam memaksimalkan target penjualan.

4. Masih kurangnya pelayanan terhadap konsumen yang berada jauh dari lokasi Bievans Komputer dalam melakukan proses transaksi pemesanan.

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 merancang dan membangun suatu sistem aplikasi berbasis web di Bievans Komputer sehingga memberikan fasilitas yang baik dan praktis dalam pemesanan produk.
2. Bagaimana cara mempromosikan produk yang akan dijual secara maksimal.
3. Bagaimana cara untuk mengefesienkan penjualan agar memenuhi target penjualan.
4. Bagaimana cara memberikan pelayanan yang lebih baik untuk konsumen dalam pemesanan secara *online.*

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini dilakukannya penelitian di BIEVANS KOMPUTER yaitu untuk membangun system informasi yang mendukung aktifitas penjualan produk-produk perusahaan.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah yang menjadi tujuan melakukan penelitian di Bievans Komputer :

1. Untuk merancang dan membangun suatu sistem aplikasi berbasis *web* di Bievans Komputer.
2. Untuk mempromosikan produk secara maksimal.
3. Untuk mengefesienkan penjualan agar memenuhi target penjualan.
4. Untuk memberikan pelayanan yang lebih baik dalam pemesanan secara online.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penelitian diharapkan dapat berguna secara akademis maupun praktis, sehingga dapat bermanfaat untuk semua pihak. Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan Praktis

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

1. **Bagi Perusahaan**, Penelitian ini berguna bagi perusahaan dalam mengelola data transaksi secara lebih baik dan terperinci.
2. **Bagi Konsumen**, mempermudah melakukan transaksi dengan cara membuka web yang telah dibuat oleh perusahaan.

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 berbasis web di dalam suatu perusahaan dan mengetahui sistem 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**, dapat memberikan suatu karya penelitian baru yang dapat mendukung dalam pengembangan sistem berbasis web dan dapat memajukan teknologi informasi lebih baik lagi..

1.5. Batasan Masalah

Penulis memberikan batasan terhadap masalah-masalah yang berkaitan Bievan Komputer, yaitu :

1. Sistem informasi ini hanya membahas tentang proses penjualan produk saja.
2. Sistem yang dirancang tidak membahas tentang laporan keuangan.
3. Transaksi pembayaran hanya dilakukan melalui transfer antar bank saja.
4. Estimasi waktu pemesanan produk dibatasi selama 2 hari, jika tidak melakukan proses pembayaran selama waktu yang ditentukan maka pemesanan akan dibatalkan.
5. Area pemasaran hanya di Jawa Barat saja.
6. Sistem yang dirancang hanya memberikan informasi dan menjual produk yang tersedia di Bievans Komputer.
7. Sistem yang dirancang tidak membahas retur produk.
8. Sistem yang dirancang tidak membahas tentang jasa pengiriman produk.

9. Sistem yang diusulkan tidak membahas pembelian produk pada supplier.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Bievans Komputer yang berlokasi di Jl. Kosambi Jaya Plaza, Bandung. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan February 2013 sampai dengan bulan Juni 2013. Penelitian dilakukan selama 4 bulan dengan perincian seperti berikut.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No.	Nama Kegiatan	2013																			
		February				Maret				April				Mei				Juni			
		1	*2*	*3*	*4*	*1*	*2*	*3*	*4*	*1*	*2*	*3*	*4*	*1*	*2*	*3*	*4*	*1*	*2*	*3*	*4*
Identifikasi User																					
1	Survei Observasi Penelitian																				
2	Pengumpulan dokumen data																				
3	Penelitian																				
4	Identifikasi Kebutuhan																				
Mengembangkan Prototype																					
6	Desain Sistem dan Coding																				
Memperbaiki Prototype,																					
8	Evaluasi Perangkat Lunak																				
9	Testing																				
10	Implementasi																				