BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dengan pesatnya perkembangan *Teknologi Informasi* (*IT*), maka perkembangan teknologipun mengalami kemajuan yang sangat cepat contohnya adalah internet. Kini internet bukan lagi suatu yang baru dan mahal. Kini *internet* sudah menjadi kebutuhan penting, *internet* adalah fasilitas yang cukup efektif untuk mendapatkan berbagai informasi. Melalui *internet* berbagai macam informasi terhangat atau aktual dari berbagai macam bidang dapat diperoleh secara cepat, tak terkecuali hal yang bersifat profil seperti iklan atau profil perusahaan, sekolah, organisasi, bahkan penjualan bersifat *online* pun bisa dilakukan pada *internet* ini. Selain itu tidak sedikit perusahaan yang menggunakan sarana *internet* untuk promosi produknya.

Banyak perusahaan yang terbatas dalam penjualan, yang biasanya hanya bisa mencakup pada daerah tertentu yaitu daerah perusahaan itu sendiri, perusahaan yang bisa menjual ke daerah jauh biasanya itu adalah pelanggan lama, masalah yang di hadapi adalah pemasaran penjualan yang terbatas. Salah satu cara meningkatkan luas daerah pemasaran adalah dengan menggunakan *internet*. Pemakaian teknologi *internet* pada saat ini telah sangat meluas dan memasyarakat. Teknologi *internet* yang berkembang dengan pesat dirasakan sangat dibutuhkan di berbagai bidang usaha. Intenet dapat membantu perusahaan

untuk memperoleh informasi secara cepat dan akurat, sehingga perusahaan dapat melakukan penjualan dan pemasaran dengan lebih cepat, efektif, dan efisien.

Internet memiliki beberapa sumber daya diantaranya adalah *World Wide Web* (*WWW*) atau biasa disebut *Web* yang berkembang pesat. Saat ini, informasi *web* didistribusikan melalui pendekatan *hyperlink*, yang memungkinkan suatu teks, gambar, ataupun objek yang lain menjadi acuan untuk membuka halaman *web* yang lain. Halaman-halaman yang diakses pun dapat tersebar diberbagai jaringan komputer dan mesin, dan bahkan di berbagai negara. Dengan semakin berkembangnya teknologi, *Web* berkembang menjadi alat bantu yang tidak hanya mampu menyediakan informasi, tetapi juga mampu untuk mengolah informasi. Proses pengolahan informasi yang menggunakan teknologi *web* menyebabkan *web* menjadi media informasi yang dinamis.

Distro WhyNot adalah salah satu Distro yang bertempat di jalan K.H Agus Salim No. 136 A Bekasi Timur yang bergerak dibidang penjualan beraneka ragam produk seperti pakaian, jaket, tas dan topi untuk kaula muda yang memiliki cukup banyak pelanggan, sehingga berbagai proses yang dilakukan harus cepat dikerjakan khususnya dalam pengolahan data penjualan, pembelian dan promosi di Distro WhyNot sejauh ini proses bisnis yang berjalan di Distro WhyNot masih secara manual, misalnya proses penjualannya. Distro WhyNot hanya melayani penjualan produk terhadap pelanggan yang datang langsung ke Distro Why Not. Tentunya hal ini akan sangat membatasi bagi mereka yang tertarik terhadap produk-produk Distro WhyNot yang tinggal berada jauh dari lokasi Distro Why Not tersebut, sehingga tidak adanya efektifikas dan efisiensi waktu di dalamnya.

Selain itu, sistem pengolahan data penjualan dan pembelian di Distro WhyNot masih menggunakan alat tulis dalam pencatatannya yang belum terkomputerisasi mengakibatkan sering terjadi kesalahan dalam perhitungan rekaputulasi transaksi penjualan dan pembelian, selain itu pengolahan data barang masuk, barang keluar masih berupa arsip dan membutuhkan ruang yang cukup besar untuk penyimpanan data sehingga terus terjadi penumpukan data. Selain itu juga proses pencarian data barang membutuhkan waktu yang cukup lama yaitu dengan cara membuka arsip seluruh data dan pembuatan laporan yang masih berupa tulis tangan yang membutuhkan waktu yang lama dan sering tejadinya kesalahan dalam penulisan dan perhitungannya.

Berikut ini adalah tabel data penjualan dan target yang ingin dicapai pada distro WhyNot dari tahun 2010 sampai dengan 2012 :

Tabel 1.1 Data Penjualan Dan Target Distro WhyNot

Tahun	Nominal Penjualan (Rp.)	Nominal Target (Rp.)
2010	Rp. 115.000.000.00	Rp . 150.000.000,00
2011	Rp. 230.000.000.00	Rp. 270.000.000.00
2012	Rp. 350.000.000.00	Rp. 400.000.000.00

Dengan meningkatnya permintaan konsumen dari tahun ke tahun. Distro WhyNot kesulitan dalam menangani laporan tersebut. Adapun media yang digunakan yaitu dengan menggunakan telepon dinilai kurang efektif dalam melayani konsumen. Hal ini mendorong pihak Distro WhyNot untuk membangun sistem penjualan yang lebih efektif dan efisien, yang dapat mengolah data dengan

cepat yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi melalui media *internet* atau *website,* karena dengan media *internet* memudahkan proses penjualan dan mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan produk di Distro WhyNot tanpa harus datang ke Distro WhyNot.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka untuk mempermudah proses penjualan dan pembelian barang yang lebih akurat, efektif dan efisien serta menghemat waktu pengerjaanya. dibutuhkan suatu perangkat lunak, oleh karena itu penulis mencoba untuk merancang suatu sistem informasi yaitu **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS *WEB* PADA DISTRO *WHYNOT* DI BEKASI".**

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang terdapat pada distro WhyNot, sedangkan rumusan masalah adalah acuan untuk menyelesaikan permasalahan yang telah diteliti.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat di identifikasikan masalah–masalah yang dihadapi oleh Distro Why Not adalah sebagai berikut :

1. Sulitnya konsumen untuk mengetahui produk yang dijual oleh distro Why Not, sehingga area pemasaran menjadi terbatas.
2. Pengolahan data penjualan dan pembelian di Distro Why Not masih menggunakan alat tulis dalam pencatatannya yang belum terkomputerisasi

mengakibatkan sering terjadi kesalahan dalam perhitungan rekapitulasi transaksi penjualan.

3. Belum adanya layanan pemesanan dan penjualan secara online, sehingga pelanggan harus datang langsung ke Distro Why Not.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat pada identifikasi masalah diatas penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan pada Distro Why Not.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan berbasis web pada Distro Why Not.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan berbasis web pada Distro Why Not.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan berbasis web pada Distro Why Not.

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menganalisa dan membangun suatu sistem informasi penjualan dan pemesanan barang berbasis *web* sebagai sarana pemasaran dan penjualan pada Distro Why Not sehingga diharapka dapat meningkatkan penjualan dan pemesanan ke arah yang lebih baik dengan pemanfaatan sumber daya yang efektif.

Sedangkan tujuan dilakukan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada Distro Why Not.
2. Untuk membuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis *web*.

3. Untuk mempermudah pelayanan informasi dan sistem penjualan dengan menggunakan media *internet*.
4. Dengan adanya *website* ini, pembelian barang dapat dilakukan tanpa ada batas waktu dan tempat.

1.4 Kegunaan penelitian

Kegunaan penelitian adalah hal-hal penting yang ingin dicapai dari dilakukannya sebuah penelitian. Penelitian yang dilakukan diharapkan bisa memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi Distro WhyNot

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang terkait dengan peningkatan system informasi penjualan dan pemesanan barang yang berbasis *Web* yang terjadi pada Distro Why Not.

2. Bagi Pegawai

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan serta memotivasi semangat para pegawai untuk dapat lebih meningkatkan kualitas kerja dan pelayanan terhadap konsumen.

3. Bagi Pelanggan

   Diharapkan untuk memudahkan pelanggan dalam proses pemesanan dengan adanya layanan sistem informasi secara *online.*

1.4.2 Kegunaan akademis

1. Bagi Peneliti

   Dapat menambah wawasan, pengalaman dan bertambahnya ilmu pengetahuan dan informasi, dan dapat mengaplikasikannya.

2. Bagi Distro WhyNot

   Memberikan informasi tambahan mengenai proses transaksi penjualan menjadi lebih baik.

3. Bagi Pihak Lain

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan inspirasi untuk membangun suatu sistem informasi.

1.5 Batasan masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari permasalan yang ada maka penulis membatasi permasalan yaitu sebagai berikut :

1. Sistem informasi yang dibuat meliputi sistem informasi penjualan barang yang dilakukan oleh Distro WhyNot.
2. Sistem Informasi ini hanya membahas tentang pengolahan data pengadaan dan data penjualan barang beserta proses pembuatan laporan.
3. Transaksi hanya dapat dilakukan oleh user dengan status member, untuk menjadi member harus dilakukan registrasi terlebih dahulu.
4. Pembayaran hanya bisa dilakukan melalui transfer antar rekening bank yang telah disepakati atau disediakan tetapi tidak menerima pembayaran secara online (*Paypal*) Dll.

5. Konfirmasi pembayaran dilakukan melalui form konfirmasi yang di sediakan.
6. Batas waktu pembayaran 2 x 24 jam, terhitung pada saat pemesanan selesai dilakukan, jika dalam 2 hari terhitung dari tanggal pelanggan melakukan pemesanan pelanggan tidak melakukan pembayaran, maka pesanan kami anggap batal. dan anda harus melakukan pemesanan ulang.
7. Proses pengiriman barang akan dilakukan setelah member mengkonfirmasi pembayaran.
8. Barang yang dipesan dikirim melalui perusahaan jasa pengiriman (*Jne* atau *Tiki*)
9. Tidak membahas *retur* barang
10. Jangkauan penjualan produk hanya melayani pembelian yang berada di Indonesia.

1.6 Waktu Dan Lokasi Penelitian

Lokasi dan tempat penulis melakukan penelitian yaitu pada Distro WhyNot yang berlokasi di jalan Jl. Kh. Agus Salim No. 136 A-B Bekasi Timur. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 6 bulan, dengan tahapan-tahapan penelitian seperti yang tertera pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.2 Jadwal kegiatan Penelitian

TAHAPAN	2013															
	MARET				APRIL				MEI				JUNI			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Mengidentifikasi kebutuhan user a. Observasi b. Wawancara c. Pengumpulan data																
Membangun *prototype* sistem dasar yang akan dirancang a. Perancangan sistem b. Pembuatan sistem																
Menggunakan *prototype* a. Evaluasi *prototype* yang telah dibuat b. Rancangan dan perbaikan sesuai analisis pengujian c. Perbaikan rancangan *prototype*																
Prototype lengkap a. Implementasi ke lapangan																