BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Penyebaran informasi yang baik merupakan pokok inti dari suatu informasi yang menghasilkan informasi yang berkualitas karena media penyampaian informasi yang cenderung mempunyai karakteristik yang berbeda beda. Informasi yang tersedia haruslah informasi yang berkualitas yakni informasi yang akurat, tepat waktu dan relevan.Untuk meminimalisasi kesalahan informasi terutama dalam hal distribusi informasi, maka teknologi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah.

Menurut Daud Edison Tarigan (2013,v) perkembangan dunia saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, yaitu informasi yang memungkinkan terjadinya perpindahan data informasi dengan sangat cepat. Perkembangan ini mau tidak mau juga harus diikuti oleh setiap individu maupun instansi yang tidak ingin ketinggalan dalam perkembangan dunia teknologi.

Era perkembangan teknologi yang semakin pesat dewasa ini membuat persaingan bisnis dalam bidang apapun menjadi lebih variatif. Banyak metode bisnis yang dilakukan oleh sebuah perusahaan untuk menarik konsumen sebanyak-banyaknya. Mulai dari memberikan potongan harga, memasang iklan, membagikan brosur dan penjualan produk lewat media elektronik seperti *internet.*

Persaingan bisnis yang semakin sengit ini membuat perusahaan besar maupun perusahaan kecil saling bersaing untuk meningkatkan mutu dan teknik penjualannya. Memasuki era globalisasi ini banyak perusahaan yang menggunakan jasa penjualan melalui *internet* salah satunya untuk membantu memasarkan produknya sekaligus memberikan kemudahan kepada konsumennya dalam memilih dan memesan produk yang mereka inginkan. *Internet* adalah seluruh jaringan yang saling terhubung satu sama lain. Beberapa komputer-komputer dalam jaringan ini menyimpan file, seperti halaman web, yang dapat diakses oleh seluruh jaringan komputer.

Dengan menggunakan fasilitas *internet* ini, perusahaan berharap konsumen dapat lebih mudah memilih dan memesan produk mana yang mereka inginkan. Penjualan lewat media *internet* merupakan salah satu strategi perusahaan dalam melayani konsumennya. Diharapkan dengan disediakannya fasilitas ini, jangkauan penjualan dari perusahaan itu sendiri menjadi lebih luas.

Penjualan *Online* adalah suatu teknologi yang berbasis *website* yang memungkinkan kita untuk melakukan pembelian barang secara *online*. Keberadaan toko *online* ini semakin hari semakin diminati dan keberadaannya semakin berkembang. Didalam suatu instansi atau perusahaan,dalam kegiatan tidak pernah terlepas dari prosespengolahan informasi yang sebenarnya membutuhkan sebuah sistem informasi. Salah satu perusahaan yang bergerak di bidang penjualan yaitu adalah ZIVTAC yang merupakan sebuah perusahaan berbentuk perseorangan yang menjual berbagai barang-barang yang bergerak dibidang *airsoft*. Perusahaan ini kurang berkembang, mengapa demikian karena

banyak orang yang belum mengetahui tentang keberadaan perusahaan tersebut sehingga kurang diketahui oleh masyarakat, bagaiamana supaya perusahaan tersebut bisa memperluas pangsa pasarnya yaitu membutuhkan suatu sistem informasi yang mempromosikan produk-produk yang ada di ZIVTAC tersebut, dan memberikan kemudahan untuk bertransaksi dimanapun konsumen tersebut berada, dan tidak harus mengunjungi toko atau datang langsung ke toko tersebut. Kemudian proses transaksi seperti pencatatan laporan masih tidak maksimal, dan pemesanannya harus secara langsung. Dengan adanya permasalahan tersebut bagaimana ZIVTAC menyediakan penjualan secara mudah menggunakan sistem *online* ZIVTAC, kurang lengkapnya informasi yang di tampilkan media sosial yaitu *facebook* juga menyulitkan pembeli untuk mengetahui secara detail tentang produk tersebut, dan tersedianya suatu sistem dimana untuk mempermudah pembeli untuk membeli produk tersebut, maka dengan adanya sistem ini konsumen bisa melakukan pemesanan secara *online*.

Berdasarkan kendala tersebut, penelitimembuattema dengan judul "S**istem Informasi Penjualan Pada ZIVTAC INDUSTRIES Berbasis Website**".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah, antara lain:

1. Tidak adanya suatu media informasi lengkap mengenai informasi dan Produk yang dapat diakses oleh konsumen tentang ZIVTAC itu

sendiri, mereka hanya mengakses melalui *facebook* yang terbatas informasinya. Saat ini, untuk mendapatkan informasi pengguna menggunakan beberapa cara, antara lain datang langsung ke toko atau melalui media sosial seperti *Facebook*.

a. Dengan konsumen datang secara langsung ke toko, maka permasalahannya adalah banyak waktu yang harus diluangkan untuk menuju ke toko, dengan datang ke toko konsumen harus bertanya langsung ke pelayannya mengenai detail produk.
b. Permasalahan jika konsumen memesan di sosial media seperti *facebook* ,di*facebook* produk memang tampak jelas, tetapi untuk harga, detail produk, konsumen harus berkomentar dulu di kolom komentar, itupun jarang ditanggapi oleh admin ZIVTAC sendiri.

2. Pencatatan laporan yang masih belum maksimal karena masih disusun dalam menggunakan *Microsoft Word* yang berakibatkan pada tidak efisiennya laporan yang dihasilkan serta membutuhkan waktu yang lama.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dirumuskan masalah yang terjadi pada ZIVTAC yaitu:

1. Bagaimana menggambarkan proses penjualan yang sedang berjalan di ZIVTAC.

2. Bagaimana membuat sistem informasi yang diusulkan di ZIVTACindustries agar menjadi media pendukung pada penjualan produk ZIVTAC, sehingga memudahkan para pelanggan dalam melakukan pembelian di ZIVTAC.
3. Bagaimana melakukan pengujian terhadap sistem yang diusulkan di ZIVTAC.
4. Bagaimana implementasi dari sistem yang di usulkan kedalam bahasa pemrograman dan terintegrasikan dengan database.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah sistem informasi penjualan secara *online* berbasis *website* yang dapat memperluas penjualan, serta jangkauan pembeli, tanpa ada batasan ruang dan waktu.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk menggambarkan sistem penjualan yang sedang berjalan di ZIVTACagar terhindar dari kesalahan fungsionalitas sistem sehingga menjadi program atau aplikasi siap pakai.
2. Untukmembuat sistem informasi yang diusulkan di ZIVTACagar terhindar dari kesalahan fungsionalitas sistem sehingga menjadi program atau aplikasi siap pakai.

3. Untuk melakukan pengujian terhadap sistem yang diusulkan di ZIVTACagar terhindar dari kesalahan fungsionalitas sistem sehingga menjadi program atau aplikasi siap pakai.
4. Untuk mengimplementasikan sistem yang di usulkan di ZIVTACagar terhindar dari kesalahan fungsionalitas sistem sehingga menjadi program atau aplikasi siap pakai.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian menjelaskan manfaat atau kontribusi yang akan diperoleh dari hasil penelitian dan siapa pihak yang akan mendapatkan manfaat tersebut. Dalam penelitian ini terdapat dua kegunaan yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. **Bagi Perusahaan**

   Untuk membuat suatu sistem untuk dijadikan sebagai penyebaran informasi sehingga perusahaan tersebut menjadi berkembang.

2. **Bagi Konsumen**

   Sebagai media perantara untuk membeli pembelian barang ZIVTAC serta mendapatkan kemudahan mendapatkan berbagai ifnormasi mengenai produk yang di tarawarkan ZIVTAC secara tepat dan cepat.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Penulis

Manfaat yang bisa diambil oleh penulis dari penelitian ini adalah sebagai media pengembangan dan evaluasi ilmu, dimana penulis bisa menghasilkan aplikasi yang berguna bagi beberapa pihak.

2. Bagi Peneliti Lain

Sebagai perantara antara pembeli dan ZIVTAC serta memberikan kemudan dalam mendapatkan informasi.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini antara lain:

1. Pada sistem ini fitur yang ada hanya membahas penjualan, pembelian, dan retur.
2. Pemesanan dilakukan hanya oleh member yang terdaftar.
3. Sistem pembayaran hanya melalui transfer bank.
4. Batas waktu transfer uang hanya 1x24 jam setelah pemesanan. Jika lebih dari waktu yang ditentukan, maka akan dicancel.
5. Pengiriman barang melalui tiga jasa pengiriman terpercaya.
6. Pengguna disini hanya member dan admin.

1.6 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di ZIVTAC STC Senayan Ground Floor #11 Jalan Asia Afrika Pintu IX Gelora Senayan, Jakarta Pusat 10120.

Waktu Penelitian

Berikut adalahuraian kegiatan yang dilakukan oleh peneliti

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

Nama Kegiatan	Bulan/Minggu															
	September 2014				Oktober 2014				November 2014				Desember 2014			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai																
- Observasi																
- Wawancara dengan user																
- Pengumpulan data																
- Analisis Dokumen																
2. Pembuatan *Protoype*																
- Perancangan Proses																
- Perancangan basis data																
- Membuat program																
3. Mengujian *Protoype*																
4. Perbaikan *Prototype*																
5. Mengembangkan Versi Produksi																

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang di jalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang

kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, asumsi, serta sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa.

BAB III. OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

Menjelaskan tentang profil tempat penelitian, metodologi penelitian yang digunakan, serta penggambaran dari sistem yang sedang berjalan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar sejak dari tahap persiapan sampai penarikan kesimpulan, menggambarkan tujuan perancangan sistem, perancangan antarmuka, sampai pengujian sistem.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan skripsi.