BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan Teknologi Informasi (IT) pada zaman sekarang ini semakin lama semakin pesat. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, segala sesuatu yang terkait di dalamnya membutuhkan kecepatan dan keakuratan informasi. Dengan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi komputer yang canggih dapat mendukung terhadap pemenuhan kebutuhan informasi yang handal, cepat, tepat dan akurat. Selain itu, dengan adanya pemanfaatan teknologi komputer dapat memberikan nilai tambah bagi perusahaan dalam menghadapu persaingan dunia bisnis yang semakin terkomputerisasi.

Pada saat ini Sistem Informasi (SI) yang bersifat komputerisasi semakin dibutuhkan oleh organisasi maupun perusahaan agar dapat membantu dalam mengintegrasikan data, mempercapat dan mensistemasi pengolahan data dan meningkatkan harga jual di suatu perusahaan. Sistem Informasi beserta perkembangan teknologi pendukungnya akan memicu transformasi besar dalam bidang bisnis dan manajemen. Sistem harus bisa menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi atau peralatan sistem informasi lainnya.

Salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari Sistem Informasi (SI) dan Teknolgi Informasi (IT) adalah software (aplikasi). Aplikasi merupakan sebuah program yang dibuat atau dikembangkan untuk memenuhi dan

memudahkan kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu. Dengan adanya aplikasi yang mendukung, suatu pekerjaan bisa dikerjakan lebih efektif dan efisien.

Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini, komputer bukan lagi sesuatu yang asing lagi bagi sebuah perusahaan guna menunjang sebuah aplikasi yang akan digunakan. Perusahaan yang ingin berkembang dan sukses harus mampu mengelola serta menyimpan data dengan baik. Namun di era teknologi informasi yang terus berkembang, sebagian toko di Bandung, masih melakukan kegiatan bisnis dengan pelanggannya secara manual, yakni transaksi jual beli dilakukan ditempat toko tersebut berada. Maka dibutuhkan kegiatan belanja *online* untuk memudahkan dalam melakukan transaksi pembelian kapanpun dan dimanapun.

CV. WARM-UP IT adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang Teknologi Informasi. Saat ini perusahaan tersebut membutuhkan aplikasi penjualan produk berbasis web, karena WARMU-UP IT memiliki sub bisnis penjualan perangkat keras retail yang bernama WIT Store.

WIT Store merupakan sebuah sub bisnis dari cv. warm-up it yang menjual berbagai barang-barang komputer, mulai dari motherboard, vga, ssd, processor, dan lainnya. Sistem penjualan, pemasaran dan promosi yang di pakai saat ini oleh adalah masih menggunakan sistem secara manual, dimana pembeli harus datang langsung ke toko tersebut.

Permasalahan yang timbul selama menggunakan sistem secara manual yaitu konsumen kurang mengetahui tentang produk dari wit store. Hal tersebut akan menjadi kendala bila para pelanggannya yang mempunyai aktivitas padat

atau tidak memiliki waktu, hanya untuk sekedar melihat produk-produk dari wit store.

Dalam proses pengolahan data pada pencatatan keluar masuknya barang juga masih berupa arsip yang dilakukan secara manual sehingga memungkinkan dukumen hilang atau rusak.

Dalam proses penambahan jenis barang terus bertambah seiring dengan berkembangnya perusahaan sehingga pengolahan data barang semakin rumit, selain itu jumlah dan jenis barang yang banyak menyebabkan sulitnya pencarian data barang dan kelemahan tersebut menyebabkan pembuatan laporan memerlukan waktu yang relatif lama.

Untuk itu perlu dibangun sebuah sistem informasi penjualan produk berbasis web di CV. WARM-UP IT Bandung, Sehingga dengan adanya fasilitas belanja *online* ini, pelanggan cukup membeli dan memesan melalui *web* dengan membuka produk-produk yang disediakan.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis bermaksud untuk memberikan solusi yaitu dengan membuat sistem dalam hal transaksi penjualan yang berjudul **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN KOMPUTER BERBASIS WEB DI CV. WARM-UP IT BANDUNG".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah secara umum adalah segala sesuatu yang menjadi objek permasalahan yang akan diteliti dengan mempersiapkan alat dan metode pengumpulan data dan pengolahan data. Sedangkan rumusan masalah secara

umum adalah segala sesuatu permasalahan yang dihadapi oleh instansi atau perusahaan tersebut dan permasalahan tersebut harus ditindak lanjuti demi tercapainya suatu tujuan instansi atau perusahaan.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah diuraikan diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi menjadi :

1. Sulit menginformasikan mengenai promo yang diadakan dalam upaya mempertahankan pelanggan dan mendapatkan pelanggan baru.
2. Pendataan konsumen, pencatatan data konsumen bagi perusahaan tersebut masih kurang detail.
3. Penyampaian keluhan tidak dapat dilakukan selama 24 jam.
4. Sulit dalam mengelola data pelanggan yang potensial dan loyal terhadap perusahaan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, yaitu :

1. Bagaimana sistem informasi penjualan yang sedang berjalan.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan berbasis web pada cv. warm-up it.
3. Bagaimana melakukan pengujian terhadap perancangan sistem informasi penjualan komputer berbasis web.
4. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penjualan komputer berbasis web.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada CV. WARM-UP IT ini memiliki maksud dan tujuan agar dapat memberikan solusi atas permasalahan yang ditemukan pada saat penelitian. Adapun penjelasan maksud dan tujuan penelitian yaitu :

1.3.1 Maksud Penelitian

1. Untuk membangun sistem informasi penjualan berbasis web guna membantu perusahaan dalam mengembangkan sistem informasi penjualan dan pembelian yang pada intinya akan menguntungkan perusahaan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem informasi pemesanan, pelayanan, dan penyampaian informasi yang sedang berjalan.
2. Untuk merancang sistem informasi penjualan komputer berbasis web.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap perancangan sistem informasi penjualan komputer berbasis web pada CV. WARM-UP IT.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan komputer berbasis web.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat kegunaan penelitian diantaranya kegunaan praktis dan kegunaan akademis untuk lebih mengetahui isi dari kegunaan tersebut penulis menguraikan semuanya dibawah ini.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahaan yang terjadi di CV. WARM-UP IT diantaranya:

a. Bagi Perusahaan

Pembangunan aplikasi ini dapat mempermudah perusahaan dalam mengelola informasi pemesanan, pengelolaan data pelanggan, memberikan kualitas pelayanan keluhan pelanggan dan promosi. Sehingga perusahaan dapat meningkatkan hubungan yang lebih baik antara pelanggan dan perusahaan, meningkatkan kemampuan bersaing yang lebih baik dengan pihak pesaing, menyediakan informasi-informasi terbaru yang dibutuhkan oleh pelanggan.

b. Bagi Konsumen

Manfaat untuk konsumen atau pelanggan adalah memberikan kemudahan dalam mengakses berbagai informasi pada CV. WARM-UP IT terkait pemesanan *(order)*, penyampaian keluhan dan masukan berupa kritik dan saran serta informasi mengenai perusahaan dan informasi mengenai produk yang ditawarkan oleh perusahaan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, dapat memberikan suatu karya penelitian baru yang dapat membantu dalam pengembangan Sistem Informasi Manajemen.
2. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

3. Bagi penulis, dapat memberikan tambahan ilmu bagi penulis sendiri atas apa yang selama ini menjadi bahan penelitian penulis, serta penulis dapat memahami penerapan teori-teori yang didapat selama di bangku kuliah terutama yang berkaitan dengan tema atau konsep yang penulis pilih.

1.5 Batasan Masalah

Dalam mengkaji suatu permasalahan diperlukan suatu masalah. Untuk menghindari luasnya masalah yang dihadapi, maka penulis membatasi masalah dalam penyusunan tugas akhir ini hanya terbatas pada :

1. Mencakup proses pendaftaran pelanggan, pemesanan produk, pemasaran dan promosi produk serta pelayanan pelanggan.
2. Hanya membahas mengenai data dari pelanggan yang sudah melakukan transaksi dengan perusahaan.
3. Pemesanan akan dikerjakan oleh perusahaan jika pelanggan maupun calon pelanggan telah mengisi formulir pemesanan.
4. Pembayarannya transfer via rekening atau *cash on delivery*.
5. Proses pengantaran bisa langsung oleh pihak perusahaan dan juga bisa melalui pihak ketiga, tergantung wilayah.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di CV. WARM-UP IT yang beralamat di Jl. Suka Karya II/40 Bandung, Jawa Barat – Indonesia.

Dalam kegiatan penelitian diperlukan waktu yang cukup lama dari mulai tanggal 26 September 2014 sampai akhir Desember 2014. Agar kegiatan dapat berjalan dengan efektif dan efisien maka diperlukan jadwal penelitian.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

NO	NAMA KEGIATAN	September 2014				Oktober 2014				Nopember 2014				Desember 2014			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Requirment Defenition																
	a.Pengumpulan Data																
	1.Survei																
	2.Wawancara																
	b.Analisis																
2	System and Software Design																
	a.Desain Proses																
	b.Desain Data																
	c.Desain Aplikasi																
3	Implementation and Unit Testing																
	a.Pembuatan Program																
	b.Pengujian Modul																
4	Integration and System Testing																
	a.Pengujian Aplikasi																
	b.Instalasi																

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan perancangan ini terdiri dari beberapa bab. Keseluruhan bab ini berisi uraian tentang usulan pemecahan masalah secara beruntun. Uraian berikut ini adalah uraian singkat mengenai bab-bab tersebut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan : latar belakang. Prumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang penjelasan, pengertian, landasan teori tentang analisis dan perancangan sistem berbasis obyek sertai teori pendukung lainya yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai tinjauan, organisasi, uraian prosedur, analisis sistem yang digunakan sebagai dasar pembuatan aplikasi yang dibangun. Disamping itu juga bab ini membahas tentang pemodelan sistem yang mengambarkan muatan dan aliran informasinya. Mengambarkanya mengunakan Unified modeling languange (UML) yang berupa activity diagram, use case diagram, class diagram, sequence diagram, dan kemudian mengidentifikasi kebutuhan sistem yang akan datang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang uraian spesifikasi program dan pengelolahan data yang terdiri dari hasil tampilan program dan skenario pengujian, rancangan kode

rancangan keluaran, racangan masukan, rancangan dialog layar, yang berupa struktur tampilan layar dan terakhir rancangan activity diagram.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan beberapa saran yang diharapkan bermanfaat sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan nantinya