BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan berkembangnya teknologi saat ini, penerapan teknologi di berbagai bidang semakin banyak diciptakan sebagai perubahan dalam berbagai macam aspek kehidupan, terutama penggunaan teknologi internet. Internet memungkinkan orang – orang, instansi pemerintah, dan perusahaan di seluruh dunia untuk saling berkomunikasi satu sama lain. Dengan melakukan akses internet maka seorang dapat berkomunikasi dengan orang lain atau mitra kerja yang tidak dapat dijangkau sekalipun.

Berbagai aspek kehidupan saat ini telah mulai memanfaatkan fasilitas internet untuk mendapatkan kemudahan dalam memberikan dalam layanan dan informasi, bahkan untuk kemudahan perluasan dan pengembangan bisnis. Salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat adalah *website*. Keberadaan *website* ini sangat dibutuhkan selain dibutuhkan untuk berbagi informasi dan media promosi, *website* juga dapat dijadikan sebagai salah satu solusi interaktif untuk dapat meningkatkan pemasaran produk pada suatu perusahaan serta meningkatkan nilai penjualan dengan sistem transaksi jual beli yang hanya bisa dilakukan dengan tatap muka.

New Found Glory merupakan sebuah grup musik yang berasal dari Coral Springs, Florida, Amerika Serikat. *Band* ini didirikan pada tahun 1997. Sukses

dengan semua album yang *New Found Glory* luncurkan, membuat *band* ini mempunyai ribuan penggemar yang tersebar di seluruh dunia, termasuk di Indonesia.

Dengan mempertimbangkan uraian mengenai penggunaan internet atau *website* untuk menunjang promosi sebuah *band* di atas dapat disimpulkan bahwa diperlukannya sebuah *website* yang diharapkan dapat mempermudah para penggemar di Indonesia untuk mengetahui informasi yang berhubungan dengan *New Found Glory.*

Untuk itu penulis mencoba merancang suatu sistem informasi berbasis web yang diberi judul **"Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web *Merchandise Band New Found Glory*".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat ditentukan identifikasi masalahnya dan dapat dirumuskan beberapa masalah.

1.2.1. Identifikasi Masalah

1. Belum adanya sistem penjualan *merchandise New Found Glory* di Indonesia yang dapat memudahkan para penggemar mendapatkan *merchandise*.
2. Belum adanya tempat untuk memudahkan para penggemar *New Found Glory* medapatkan *merchandise* secara cepat dan aman.
3. Belum adanya sistem yang memberikan info – info terbaru dari *New Found Glory* dalam bahasa Indonesia.

1.2.2. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang di hadapi yaitu :

1. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan yang mempermudah penggemar di Indonesia mendapatkan *merchandise New Found Glory* yang di inginkan ?
2. Bagaimana membuat sistem informasi penjualan yang mempermudah penggemar *New Found Glory* di Indonesia mendapatkan *merchandise*?
3. Bagaimana pengimplementasian sistem informasi penjualan dalam mempermudah penggemar *New Found Glory* di Indonesia mendapatkan *merchandise*?
4. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan dalam mempermudah penggemar *New Found Glory* di Indonesia mendapatkan *merchandise*?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dilakukannya penelitian ini yaitu untuk merancang suatu Sistem Informasi yang diharapkan mempermudah penggemar di Indonesia mendapatkan *merchandise*, berita terbaru, dan lirik – lirik lagu dari *New Found Glory.*

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat sistem informasi yang bisa mempermudah pengunjung mendapatkan produk *band New Found Glory* di Indonesia .

2. Merancang sistem informasi yang dapat melakukan proses jual beli *merchandise* di Indonesia.
3. Mengetahui implementasi sistem informasi penjualan *merchandise Band New Found Glory* di Indonesia.
4. Mengetahui analisis dan pengujian sistem informasi penjualan *merchandise Band New Found Glory* di Indonesia

1.4 Kegunaan Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan. Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Memudahkan penggemar di Indonesia mendapatkan *merchandise* yang akan dibeli tanpa harus mengunjungi *website* penjualan lain.
2. Untuk memudahkan penggemar di Indonesia mendapatkan info – info terbaru dari *New Found Glory.*

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi pegembangan ilmu pengetahuan, memperluas khasanah sistem informasi berbasis web khususnya sistem informasi penjualan.
2. Bagi Penulis, sebagai bentuk pengaplikasian dari proses belajar selama ini dan menambah pengetahuan dan pengalaman tentang sistem informasi berbasis web.

3. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar studi perbandingan dan referensi bagi penelitian lain yang sama ataupun untuk pengembangannya.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah atau kajian kegiatan yang dapat diakses melalui *web Band New Found Glory* adalah sebagai berikut :

1. Jangkauan penjualan *merchandise* hanya melayani pembelian yang berada di seluruh Indonesia.
2. Pengiriman *merchandise* yang telah dipesan akan dikirim melalui jasa pengiriman JNE.
3. Proses pembayaran dilakukan pelanggan langsung melalui rekening bank BNI.
4. Jika pelanggan dalam waktu 2x24 jam tidak melakukan pembayaran maka pemesanan *merchandise* akan dibatalkan dan dihapus.
5. Tidak adanya retur barang yang sudah dibeli.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang dilakukan untuk objek penelitian adalah ***Band New Found Glory*** yang berasal dari Florida, Amerika Serikat.

Adapun rencana penelitian ini akan berlangsung selama 4 bulan terhitung dari bulan Maret 2013 sampai Juni 2013, sedangkan jadwal penelitian akan disesuaikan

waktunya dikarenakan yang bersangkutan adalah kelas karyawan sehingga waktu penelitian disesuaikan dengan kondisi pekerjaan.

Tabel 1.1 Rencana Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Waktu / kegiatan	2013															
		Maret				April				Mei				Juni			
1.	Rekayasa dan Pemodelan																
2.	Analisis Masalah																
3.	Desain sistem informasi																
4.	Pengkodean program aplikasi																
5.	testing/verifikasi																
6.	Pemeliharaan																