# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Penelitian

Seiring pesatnya perkembangan teknologi informasi, sebagai media penyedia berbagai kebutuhan informasi. Salah satunya internet yang merupakan media yang mampu menyediakan informasi yang di butuhkan. Kini internet bukan lagi sesuatu alat yang sulit di jumpai, melalui internet berbagai macam informasi terhangat dan aktual dapat diperoleh secara cepat dan fleksibel, kapanpun dan dimanapun di saat dapat melakukan koneksi ke internet. Tidak hanya data berupa informasi saja yang dapat di peroleh, namun seiring perkembangannya, banyak perusahaan bisnis yang melakukan proses bisnisnya melalui internet, misalkan penjualan online dan lain sebagainya. Dengan kata lain, internet menjadi bagian yang sangat membantu sebagai media atau sarana promosi dan proses bisnis lainnya.

Dengan adanya internet ini, tentu saja perusahaan akan lebih mudah dalam mengembangkan proses bisnisnya. Karena melalui jaringan internet, akan sangat mudah bagi perusahaan untuk menyampaikan informasi kepada Konsumen ataupun calon konsumen mengenai produk perusahaan tersebut. Hal ini dikarenakan internet dapat diakses dari manapun.

Internet merupakan salah satu media yang sangat cepat bagi perusahaan untuk dapat meningkatkan daerah pemasarannya. Dimana internet bukan lagi hal yang sulit

untuk digunakan. Karena internet kini sudah memasyarakat dan menjadi sebuah kebutuhan bagi mereka yang senantiasa membutuhkan informasi yang cepat, hangat, dan akurat. Bahkan bagi perusahaan - perusahaan berkembang yang ingin melebarkan daerah pemasaran dan promosinya.

Mengingat hal tersebut, tidak sedikit perusahaan yang diuntungkan terhadap pemanfaatan internet ini dalam proses bisnisnya. Demikian pula, akan penulis coba terapkan pada AntzShop. Dimana AntzShop ini mencoba menerapkan sebuah sistem penjualan yang selama ini berjalan secara manual menjadi terkomputerisasi. Dengan memanfaatkan layanan internet melalui sebuah *website*, AntzShop mencoba melebarkan daerah pemasarannya yang selama ini masih sebatas di Kota Bandung, meskipun ada yang sampai keluar kota, itu hanya mereka yang benar-benar sudah mengenal AntzShop.

AntzShop ini merupakan sebuah toko asal kota kembang Bandung yang sudah lama berdiri dan memiliki banyak pelanggan khusunya kalangan anak muda Bandung. Adapun produk yang ditawarkan yaitu beraneka macam pakaian khususnya pakaian kemeja, celana jeans, sweater dan juga sepatu.

Sejauh ini proses bisnis yang berjalan di AntzShop masih secara manual, misalnya saja proses penjualannya. Disini AntzShop hanya melayani penjualan produk terhadap pelanggan yang datang langsung ke toko. Tentunya hal ini akan sangat membatasi bagi mereka yang tertarik terhadap produk-produk AntzShop yang

tinggal barada jauh dari lokasi toko tersebut, sehingga tidak adanya efektifitas dan efisiensi waktu didalamnya.

Disini meskipun dapat melakukan pemesanan jarak jauh, namun tetap saja pada proses transaksinya harus dilakukan secara face to face. Dikarenakan tidak adanya sistem yang mampu melayani proses bisnis tersebut secara efektif dan efesien.

Guna lebih memperkenalkan lagi AntzShop ke masyarakat luas. Berbagai upaya pun telah dilakukan oleh AntzShop diantaranya adalah dengan memasang banner-banner, pembuatan katalog-katalog produk, hingga mensponsori sebuah acara-acara musik khususnya di daerah Bandung. Namun selama ini upaya yang telah ditempuh hanya mampu memperkenalkan AntzShop didaerah Kota Bandung saja. Maka dari itu diharapkan adanya sebuah sistem informasi melalui suatu media yang mampu mengangkat nama AntzShop lebih dikenal lagi hingga diluar Kota Bandung.

Diharapkan pula dari sistem tersebut mampu membantu proses pengelolaan barang dengan baik, mulai dari jumlah barang yang keluar dan jumlah barang yang masuk hingga stock barang yang masih ada guna memudahkan dalam proses pengelolaannya.

Berdasarkan uraian diatas, maka di AntzShop perlu adanya suatu program aplikasi yang mampu mengolah sistem informasi. Sehingga penulis memutuskan untuk menetapkan judul penelitian sebagai berikut :

“ **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA ANTZSHOP BERBASIS *WEB*** “.

## 1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Demi terwujudnya peningkatan kualitas pelayanan informasi terhadap pelanggan, AntzShop pun terus berusaha dengan berbagai upaya. Namun tetap saja tidak luput dari berbagai halangan dan hambatan, demikian pula yang dialami oleh AntzShop. Maka dari itu penulis mengindetifikasikan permasalahan sebagai berikut :

### 1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasikan permasalahan sebagai berikut:

1. Belum adanya sistem yang mampu mengelola data produk dengan baik untuk mengefektifkan dan mengefisiensikan kinerja petugas AntzShop.
2. Belum adanya sistem penjualan yang dapat memudahkan proses pemesanan produk bagi pelanggan yang berada diluar daerah pada AntzShop.
3. Lambatnya proses pembuatan rekapitulasi data produk, pemesanan dan penjualan sehingga menghambat pula dalam proses pembuatan keputusan bagi atasan *(owner).*

### 1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang penulisan merumuskan beberapa rumusan masalah diantaranya :

1. Bagaimana sistem penjualan yang sedang berjalan pada AntzShop.
2. Bagaimana perancangan sistem yang diusulkan guna menunjang proses penjualan pada AntzShop berbasis *web*.

3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi penjualan yang diusulkan pada AntzShop berbasis *web*.
4. Bagaimana implementasi Sistem Infromasi penjualan yang diusulkan pada AntzShop berbasis *web*.

## 1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah Untuk membangun "Sistem Informasi Penjualan Pada AntzShop Berbasis *Web*", guna mempermudah dan membantu permasalahan yang terjadi. Dengan harapan dapat memecahkan masalah sistem penjualan yang timbul pada AntzShop.

Sedangkan Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Sistem yang sedang berjalan pada Toko AntzShop.
2. Untuk membuat Perancangan Sitem Informasi Penjualan Pada AntzShop berbasis *web*.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap Sistem Informasi Penjualan Pada AntzShop berbasis *web*.
4. Untuk melakukan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Pada AntzShop berbasis *web*.

## 1.4. Kegunaan Penelitian

Diharapkan hasil penelitian yang penulis lakukan ini, dapat bermanfaat sebagai referensi penelitian berikutnya di masa yang akan datang. Atau pun untuk dikembangkan kembali sebagai bahan laporan berikutnya.

### 1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan ditinjau dari segi Praktis, yaitu:

1. Untuk memudahkan petugas AntzShop dalam melakukan pengelolaan data produk.
2. Memudahkan para konsumen untuk melihat-lihat dan memperoleh informasi tentang produk-produk terbaru, dan melakukan transaksi penjualan secara online.
3. Untuk mempercepat atasan *(owner)* dalam pengambilan keputusan.

### 1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan dari penelitian ini ditinjau dari segi Akademis, yaitu:

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, memperluas khasanah sistem informasi berbasis *web* khususnya untuk sistem penjualan.
2. Bagi Penulis, sebagai bentuk pengaplikasian dari proses belajar selama ini dan guna menambah pengetahuan dan pengalaman tentang sistem informasi berbasis *web* di dalam suatu perusahaan.
3. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar studi perbandingan dan referensi bagi penelitian lain yang sejenis ataupun untuk pengembangannya.

## 1.5. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan guna menghindari kesalahan dalam penafsiran terhadap program yang penulis rancang. Berikut batasan masalahnya:

1. Perancangan aplikasi ini membahas tentang persediaan produk.
2. Aplikasi yang di rancang dapat melayani penjualan produk dimana konsumen harus registrasi terlebih dahulu apabila akan melakukan transaksi pembelian.
3. Pada perancangan sistem informasi penjualan ini, dibahas tentang rekapitulasi persediaan produk, pemesanan dan penjualan produk.
4. Pengiriman barang dibebankan kepada pihak ke tiga, yaitu disini disebutkan jasa pengiriman Tiki,dimana konsumen bisa mengecek nomer resinya secara online dan bisa melihat daftar tarif tiki sesuai jenis yang di kehendaki.
5. Tidak menerima pembayaran berupa kredit.
6. Untuk melakukan transfer antar bank khususnya Bank BNI hanya bisa melakukan transfer kepada Bank BNI lagi tidak bisa kepada bank lain.
7. Penetapan harga jual barang hanya bisa ditetapkan oleh pemilik toko.
8. Untuk pembelian barang ≥50 picis hanya bisa di layanin paling lama satu minggu.

## 1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di toko AntzShop yang berada di Jl. Sukarno Hatta G No.25 Bandung. Waktu penelitian yang dilakukan penulis adalah kurang lebih dari bulan Maret 2013 sampai dengan bulan Juni 2013. Penelitian dilakukan selama 4 bulan dengan perincian seperti tertulis pada tabel 1.1 dibawah ini

**Tabel 1.1**

**Jadwal Kegiatan Penelitian**

| No | Kegiatan | Bulan | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Maret 2013 | | | | April 2013 | | | | Mei 2013 | | | | Juni 2013 | | | |
| 1 | Mendengarkan kebutuhan User: | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a.Wawancara | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | |
| | b.Observasi | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | |
| | c.Pengambilan dokumen | | | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | |
| 2 | Membangun Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a.Desain Aplikasi | | | | | | | ■ | ■ | | | | | | | | |
| | b.Pengcodingan | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | | | |
| 3 | Pengujian Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a.Pengujian proses pemesanan | | | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | |
| | b.Pengujian proses konfirmasi | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | | |
| 4 | Implementasi | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ |

## 1.7 Sistematika Penulisan.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, terdiri dari susunan beberapa bab yang berisikan kerangka pembahasan dengan uraian sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN.**

Di dalam bab ini, menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI.**

Di bab ini memuat tentang teori teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan sebagai acuan dalam menyusun laporan tentang membangun **Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Antzshop Berbasis *Web***.

**BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN.**

Di bab ini menjelaskan tentang objek yang dijadikan sebagai tempat penelitian juga di jelaskan pula tentang metode yang digunakan dalam penelitian, metode pendekatan dan pengembangan sistem, serta analisis sistem yang berjalan.

**BAB IV HASIL & PEMBAHASAN.**

Bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem, perancangan antarmuka, perancangan arsitektur jaringan dan juga proses implementasi.

**BAB V KESIMPULAN & SARAN.**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penyusunan laporan tugas akhir yang telah di susun.