# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Penelitian.

Di zaman modern seperti sekarang kehidupan manusia semakin bertambah maju dari hari ke hari. Hal itu sendiri disebabkan karena semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi berbasis komputer. dan seiring perkembangan tesebut kehidupan manusia pun mulai memasuki era baru yang disebut era informasi karena pada saat ini sendiri informasi sudah menjadi kebutuhan pokok bagi manusia. Kebutuhan akan informasi sendiri di dukung pula oleh teknologi informasi yang semakin berkembang dari waktu ke waktu, sehingga manusia dapat dengan mudah mencari informasi yang dibutuhkan dalam aktivitas sehari hari dengan akurat dan relevan .

Teknologi informasi yang paling marak saat ini adalah Electronic Commerce (*E-Commerce*). *E-Commerce* sendiri mampu merubah hampir sebagian besar fungsi bisnis dan setiap kegiatannya, mulai dari proses stock barang, transaksi jual beli sampai ke proses promosinya. dan dengan adanya *E-Commerce*, dapat memudahkan konsumen dalam melakukan pencarian dan pembelian suatu produk sehingga tidak mengharuskan konsumen untuk datang ke tempat penjualannya. saat ini sendiri pemanfaatan teknologi *E-Commerce* cukup efektif untuk bisnis distro dikarenakan dengan *E-Commerce* proses kegiatan dari distro itu sendiri akan menjadi lebih praktis dalam hal pemberian informasi, pelayanan terhadap konsumen dan pemasaran produk. saat ini

sebagian besar distro- distro dengan *brand* ternama juga sudah memanfaatkan *E-Commerce* sehingga dapat meningkatkan penjualan dan pemasaran produk mereka .

Sehubungan dengan hal tersebut, sebuah badan usaha yang bernama "Banana Case Distro & Fashion Store" perlu menerapkan *E-Commerce* dalam kegiatan usahanya, sehingga dapat meningkatkan kinerja usaha yang mereka lakukan. Adapun Banana Case Distro & Fashion Store sendiri adalah perusahaan yang memproduksi dan menjual produk fashion seperti pakaian, Jeans, jaket, swater dan perlengkapan lainnya. sasaran penjualan produknya sendiri adalah untuk kalangan remaja usia 17 sampai 30 tahun.

Seiring semakin banyaknya konsumen dan produk yang mereka produksi, perusahaan ini tampak kesulitan dalam melakukan kegiatan usaha mereka mereka dengan sistem yang selama ini mereka terapkan. Sebagai contohnya adalah ketika perusahaan ini melakukan pemasaran produk mereka cukup mengalami kendala dikarenakan mereka masih menggunakan cara manual dengan mengunakan pamflet atau poster-poster yang mereka sebar ke setiap daerah-daerah target pemasarannya. Tentu saja hal itu cukup rumit mengingat jangkauan pasar yang mereka targetkan sendiri adalah seluruh indonesia sehingga jika menggunakan tehnik pemasaran seperti itu dipastikan memerlukan biaya yang sangat mahal agar dapat menjangkau luas jangkauan pemasaran sesuai target mereka. selain itu konsumen juga akan kesulitan dalam mendapatkan informasi yang lebih akurat tentang produk tersebut dikarenakan tidak adanya media yang dapat memberikan informasi produk

dan perusahaan secara detail. Sedangkan cara pemasaran lain produk selama ini adalah memanfaatkan media jejaring sosial seperti facebook, twiter, path dan lainnya tapi tetap saja hal itu dirasakan belum efektif di karenakan rawan tingkat kejahat seperti penipuan, hacker, dan kurang meyakinkan konsumen terhadap produk dan perusahaan.

berdasarkan data laporan penjualan pertahunnya, penjualan produk Banana Case Distro & Fashion store sendiri belum sesuai dengan target penjualannya mengingat target penjualan mereka sendiri dalam satu tahun adalah 100 juta rupiah sesuai dengan modal awal tetapi penjualan yang didapat hanya sekitar 50 juta pertahun dengan rata rata penjualan per hari 4 sampai 5 buah produk. Oleh karena itulah *E-Commerce* perlu diterapkan pada Banana Case Distro & Fashion Store. Dalam penerapan sistem ini, Banana Case Distro & Fashion Store perlu memiliki sebuah *website*. *Website* ini sendiri nantinya akan membantu dalam memberikan informasi produk secara detail terhadap konsumen dan melayani konsumen dalam melakukan pemesanan produk secara *online* tanpa harus datang ke tempat penjualannya. Selain itu dengan *website* inilah nantinya akan membantu perusahaan ini untuk meningkatkan daya jual dan daya pemasaran produk sehingga bisa mencakup semua daerah sesuai target pemasarannya

Berdasarkan pada permasalah di atas, dalam hal ini penulis mencoba untuk menyusun sebuah tugas akhir dengan membuat sebuah *website E-Commerce* dengan judul **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA BANANA CASE DISTRO & FASHION STORE“** Dan diharapkan

pula sistem ini akan membantu perusahaan menjalankan segala kegiatan usahanya terutama dari segi penjualan maupun pemasarannya.

## 1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah.

Berdasarkan hasil penelitian yang di dapat, Berikut ini akan dijelaskan mengenai identifikasi dan rumusan masalah dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis.

Untuk identifikasi masalah sendiri penulis melakukan pengumpulan data masalah dan kemudian mengidentifikasikannya. Adapun identifkasi dari masalah tersebut diantaranya :

1. Tidak adanya media pendukung yang komunikatif dan inovatif untuk memperjelas secara detail tentang produk fashion yang ada di Banana Case Distro & Fashion store.
2. Proses pemasaran produk belum maksimal dikarenakan tidak menjangkau semua daerah dan jika ingin menjangkau banyak daerah tentunya memerlukan biaya yang lebih besar lagi.
3. Proses transaksi penjualan harus di lakukan secara langsung, artinya pelanggan harus datang ke tempat penjualan produk tersebut untuk melakukan pembelian produk yang di inginkan.

Sedangkan untuk rumusan masalah yang di dapat penulis dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana sistem yang diterapkan selama ini oleh Banana Case Distro & Fashion Store .

2. Bagaimana perancangan sistem yang diusulkan agar dapat meningkatkan kinerja dalam penjualan maupun pemasaran produk serta pemberian informasi yang lebih detail sesuai dengan kebutuhan konsumen.
3. Bagaimana melakukan pengujian aplikasi *website* sistem informasi penjualan pada Banana case Distro & fashion Store .
4. Bagaimana implementasi sistem agar dapat menjadi sistem yang lebih optimal.

**1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian.**

Disini penulis akan menjelaskan apakah maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan. adapun maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah sistem penjualan berbasis *web* pada Banana Case Distro & Fashion Store agar meningkatkan kegiatan usaha dari Banana Case Distro & Fashion Store sehingga mampu melayani kebutuhan pelanggan dengan lebih maksimal dan mampu meningkatkan profit penjualan. sedangkan untuk tujuan dari penelitian ini sendiri adalah :

1. Untuk mengetahui sistem yang berjalan yang selama ini diterapkan oleh Banana Case Distro & Fashion Store.
2. Menghasilkan sebuah rancangan sistem baru tentang sistem informasi penjualan pada Banana Case Distro & Fashion Store agar dapat meningkatkan kinerja penjualan maupun pemasaran produk.

3. Menghasilkan sebuah *website* sistem informasi penjualan di banana case distro & fashion store untuk membantu pelayanan konsumen.
4. Menghasilkan sebuah *website* sistem informasi penjualan pada banana case distro & fashion store .

## 1.4. Kegunaan Penelitian.

### 1.4.1. Kegunaan Praktis.

Kegunaan praktis dari penelitian ini adalah :

1. hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk Banana Case ditro & Fashion Store sebagai perbandingan antara sistem yang selama ini berjalan dan sistem yang diusulkan.
2. Sebagai bahan pertimbangan untuk membangun sistem informasi penjualan agar dapat meningkatkan proses kegiatan kerja pada Banana Case Distro & Fashion Store.

### 1.4.2. Kegunaan akademis.

Sedangkan kegunaan akademis dari penelitian ini adalah :

1. Bagi pengembang ilmu kegunaan akademis penelitian ini akan bermanfaat sebagai masukan ilmu tentang sistem penjualan berbasis *web*.
2. Bagi penulis sendiri akan menambah wawasan pengetahuan untuk bahan pembelajaran kembali.

3. Sebagai tolak ukur kemampuan bagi penulis agar mengetahui sudah sejauh apa kemampuan yang dimiliki tentang sistem informasi baik secara teori maupun praktek implementasinya.
4. Hasil penelitian diharapkan mampu menjadi bahan referensi dan pemikiran kepada peneliti lain yang akan mengambil skripsi maupun tugas akhir dengan kajian yang sama.

## 1.5. Batasan Masalah.

Dalam penelitian ini, penulis membatasi ruang lingkup masalah yang akan di bahas agar memudahkan dalam penyelesaian masalah, batasan batasan masalah tersebut di antaranya :

1. Sistem informasi ini dirancang hanya menggunakan bahasa indonesia dikarena target cakupan pasar hanyalah seluruh daerah indonesia.
2. Sistem informasi ini hanya meliputi bagian penjualan, pemasaran dan pelaporan dan tidak mencakup pada bagian produksi produk di Banana Case Distro & Fashion store .
3. Proses pembayaran dilakukan secara offline, dengan arti pembeli melakukan transfer uang melalui rekening ATM.
4. Produk yang ditawarkan di website ini adalah produk untuk kalangan remaja usia 17 sampai dengan 30 tahun.
5. Website sistem informasi penjualan ini dianjurkan di akses melalui mozila firefox atau google chome agar performanya lebih maksimal.

6. Pengiriman Produk menggunakan jasa titipan kilat adapun biaya pengiriman di luar harga produk dan dihitung sesuai berat produk yang dikirim dan jarak tujuan pengiriman sedangkan untuk wilayah kota bandung sendiri sistem pengiriman beserta pembayaran dapat dilakukan dengan metode COD ( Cash On Delivery ) .

### 1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian.

Penelitian ini sendiri dilakukan langsung di Banana Case Distro & Fashion Store yang beralamatkan di jalan Catelya no 20 Dipati ukur Bandung. Sedangkan waktu pelaksanaannya sendiri dilakukan pada 10 maret 2014.

**Tabel 1.1** Jadwal Penelitian.

| Tahap Pengerjaan | 2014 | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| **Identivikasi kebutuhan pengguna** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pengumpulan data | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | |
| Analisis Sistem | | | | ■ | | | | | | | | | | | | |
| **Pengambilan dokumen yang di butuhkan.** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Perancangan Prototype | | | | | | ■ | | | | | | | | | | |
| Coding | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | |
| **Penerapan Prototype** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| testing | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | |
| 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 **Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Banana Case Distro & Fashion Store.**

**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.