BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Memasuki era globalisasi pemakaian teknologi komputer dalam segala bidang tidak akan dapat dihindari. Bahkan, penggunaan teknologi komputer tersebut akan menjadi syarat utama untuk menunjukkan kualitas dan menjadi modal terpenting dalam meningkatkan persaingan. Kemampuan komunikasi antara satu bidang dengan bidang lainnya di tempat yang berbeda (terpisah pada jarak yang jauh) merupakan salah satu ciri era globalisasi. Sedangankan tiang utama teknologi komunikasi yang dimaksud adalah teknologi komputer, yaitu berupa peralatan-peralatan komputer dan aksesorinya, teknologi *networking* antara peratalan-peralatan tersebut dan perangkat lunak serta operator (tenaga manusia) yang menggunakan peralatan-peralatan tersebut. Kualitas sebuah sistem komputer akan ditentukan oleh kemampuannya mengolah komunikasi tersebut.

Dalam era globalisasi ini kita membutuhkan sebuah alat yang dapat membantu kita mempermudah dan mempercepat menyelesaikan suatu pekerjaaan diantaranya adalah komputer. Komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan output berupa informasi. Informasi sangat dibutuhkan oleh masyarakat bahkan informasi adalah suatu hal yang harus dipenuhi dalam perkembangan pembangunan di masyarakat.

Untuk memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi, maka kita bisa memanfaatkan komputer melalui aplikasi internet. Internet sebagai jendela dunia yang dapat memberikan informasi dan dapat diakses oleh setiap lapisan masyarakat. Peningkatan kebutuhan akan informasi yang terus bertambah menjadikan adanya tuntutan akan sistem yang dapat menunjang dan dapat menyajikan informasi dengan cepat. Kebutuhan akan informasi juga memunculkan pemikiran bahwa dengan informasi yang akurat, cepat dan relevan maka, proses dari suatu implementasi kerja dapat berjalan dengan baik. Tentu saja hal tersebut tidak akan lepas dari peran serta manajemen yang mengatur sistem informasi tersebut.

Proses penjualan dan pembelian yang berorientasi pada kebutuhan-kebutuhan sandang, telah menjadi bahan utama dalam pembangunan dimana suatu kelompok atau organisasi menjalankan usahanya untuk mencari keuntungan yang sebesar-besarnya. Ada kalanya setiap pemikiran dalam proses penjualan dan pembelian menjadi suatu ajang kreatifitas dan inovasi untuk menjadikan produk yang dihasilkannya berkualitas dan di kenal banyak orang akan tetapi, setiap pemikiran tersebut memunculkan persaingan. Maka dari itu untuk mengantisipasi persaingan yang semakin besar dibutuhkan inovasi dan kreatifitas yang lebih baik dari orang lain, contohnya pengembangan pemasaran dan sistem pembelian produk melalui pemanfaatan sumber daya teknologi informasi melalui internet ini atau yang lebih dikenal dengan sebutan *web*. Web merupakan salah satu media penyaji informasi yang sangat populer di era sekarang ini, dengan segala keunggulannya teknologi

internet yang berkembang dengan pesat dirasakan sangat dibutuhkan di berbagai bidang usaha seperti: penjualan, pembelian, pemesanan dan sebagainya, memungkinkan informasi dapat didistribusikan secara cepat, tepat dan dapat diakses secara *global*.

Butik sebagai tempat penjualan dan pembelian bernuansa kebutuhan sandang berupa toko yang menjual produk orang lain yang di titipkan maupun produk sendiri. Butik sendiri pada umumnya adalah industri kecil dan menengah (UKM) yang mempertahankan keaslian dari produk dengan tidak memproduksinya secara masal. Dewasa ini telah banyak butik yang tersebar di seluruh wilayah pelosok tanah air, bahkan ada yang telah sampai pada kegiatan ekspor. Namun dalam kenyataanya butik yang banyak diminati dan telah masuk dalam kegiatan ekspor itu hanya merk dari butik yang sudah terkenal sehingga banyak butik baru yang mempunyai produk lebih bagus menjadi kalah bersaing. Persaingan tersebut didasari oleh kebutuhan konsumen yang ingin memakai produk bernilai tinggi dan bersertifikasi serta didukung oleh keunikan produk itu sendiri. Tidak adanya peningkatan dan upaya promosi menjadikan banyak butik yang baru bermunculan hanya menunggu konsumen ala kadarnya berdatangan, padahal belum tentu produk yang mereka keluarkan itu hanya sebagian kecil orang yang suka, padahal dalam kenyataanya bisa jadi produk tersebut akan banyak diminati.

Nadiah *Collection* merupakan salah satu butik baru yang sedang berkembang yang mengandalkan produk-produk unggulan buatan sendiri yang berbeda dengan produk butik lain yang sudah ada pada umumnya.

Dengan keunggulan produknya itu Nadiah *Collection*, walaupun telah mengeluarkan produk-produk yang hasilnya sangat memuaskan, Nadiah *Collection* masih mengalami kendala mempromosikan produk andalanya itu, dikerenakan belum adanya media promosi yang menggunakan teknologi informasi yang bersifat global, melainkan masih menggunakan media manual(brosur untuk media promosi) yang ruang lingkupnya sempit. Hal ini mengakibatkan kurangnya informasi mengenai Nadiah *Collection* terhadap masyarakat banyak (konsumen). Dan ini mengakibatkan daerah pemasaran Nadiah *Collection* hanya terbatas pada satu daerah saja yaitu daerah Bandung.

Kondisi seperti ini melatar belakangi penulis untuk membangun sebuah sistem yang membantu perusahaan dengan strategi mempertahankan pelanggan yang ada dan menjaring pelanggan baru yang berada di luar Bandung agar dapat memenuhi target penjualan yang telah ditentukan. Sistem yang akan memudahkan para pelanggan dalam melakukan aktivitas dan memberikan pelayanan optimal dengan mempermudah proses penjualan dan pemesanan yang dapat dilakukan dari jarak jauh. Memberikan informasi barang - barang yang dijual dan stok barang yang tersedia setiap harinya tidak harus dengan mendatangi secara langsung ke Nadiah *Collection*. Sehingga penulis merasa tertarik untuk mengamati dan melakukan analisa dengan menetapkan judul penelitian "**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA BUTIK NADIAH *COLLECTION***". yang nantinya diharapkan akan menjadi salahsatu media promosi yang akan meningkatkan pendapatan di butik nadiah *collection*.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Sebagai hasil kajian terhadap latar belakang munculnya permasalahan diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan yang ada menjadi beberapa pertanyaan untuk dijawab dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih ditemukannya kelemahan dalam penyampaian informasi dalam mempromosikan produk yang akan di jual.
2. Tidak terpenuhinya target penjualan yang telah ditentukan.
3. Pelayanan yang kurang optimal kepada pelanggan yang berada jauh dari lokasi dalam melakukan transaksi.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi penjualan dan pembelian yang sedang berjalan di Nadiah *Collection*.
2. Bagaimana merancang dan mendesain bentuk aplikasi program komputer yang dapat mendukung dalam penyampaian informasi penjualan dan pembelian di Nadiah *Collection*.
3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi Penjualan Secara Online di Nadiah *Collection*.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Menentukan maksud dan tujuan dari apa yang akan diteliti, hal ini dapat membuat penelitian mencapai tujuan yang lebih baik, karena maksud dan tujuan ini akan memberikan dampak positif, sehingga bisa lebih mengacu kepada efektifitas dalam peningkatan mutu penjualan yang akan dilakukan Butik Nadiah *Collection.*

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem atau aplikasi yang dapat memudahkan proses penjualan di Nadiah *Collection.*

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Menghasilkan sistem informasi penjualan yang sedang berjalan di Nadiah *Collection*.
2. Menghasilkan aplikasi komputer yang dapat mendukung dalam penyampaian informasi penjualan dan pembelian di Nadiah *Collection.*
3. Untuk mengetahui dan menguji Sistem Informasi Penjualan Secara Online di Nadiah *Collection.*

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini penulis mengharapkan hasil yang maksimal, meskipun dikerjakan dengan kemampuan yang terbatas, sehingga penyajian sangat jauh dari kata sempurna, namun penulis mengharapkan hasil lain yaitu untuk menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai perancangan sistem penjualan dengan berbasis web dan umumnya bagi peneliti lain sebagai sumber informasi yang dapat digunakan untuk referensi, khususnya bagi perusahan Nadiah *Collection* diharapkan dapat memberikan masukan untuk menambah informasi.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Dengan penelitian ini maka diharapkan dapat menjadi solusi dan alternatif, baik dari segi informasi pemasaran maupun penjualan sehingga sistem dapat berjalan dengan efisien untuk memberikan kemudahan bagi pihak yang terkait, dan kemudian informasi tersebut dapat diterima dengan baik.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Penulis berharap dengan adanya perancangan sistem informasi ini dapat menambah pengetahuan, dan dapat dijadikan sebagai acuan bagi penulis lain untuk dijadikan referensi.

1.5 Batasan Masalah

Untuk mempermudah penyelesaian masalah, maka penulis membatasi ruang lingkup masalah sebagai berikut:

1. Tidak membahas tentang retur barang.
2. Tidak membahas diskon barang.
3. Konfirmasi pembayaran di lakukan via telepon.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada Nadia *Collection* Jln.Terbang layang G.XI No. 12A Arcamanik Endah Bandung. Adapun jadwal penelitian dilaksanakan mulai Bulan September 2013 – Januari 2014. Adapun jadwal penelitian seperti dibawah ini :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Tahun 2013 - 2014																			
		Sep				Okt				Nop				Des				Jan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mendengarkan Kebutuhan User : a.Wawancar 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	Pengkodean sistem																				
5	Pengujian Sistem																				
6	Evaluasi sistem																				

1.7 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

   Bab ini berisi uraian tentang Latar Belakang Masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, Identifikasi Masalah, Pembatasan dan Perumusan Masalah Penelitian, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian yang diharapkan, dan serta Sistematika Penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

   Bab ini berisi yang mendiskripsikan Konsep Dasar Sistem, Pengertian Informasi, Pengertian Sistem Informasi, Penjualan, Internet, Website, Hyper Text Transfer Protocol (HTTP), Uniform Resourch Locator (URL), World Wide Web (WWW) dan peralatan yang digunakan seperti Dreamweaver, XAMPP, PHP, MySql, CSS.

3. BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

   Bab ini berisi uraian tentang Objek Penelitian, Metode Penelitian, Jenis dan Metode Pengumpulan Data, Metode Pengembangan dan Pendekatan Data, Alat Bantu Analisis dan Perancangan, Analisis Sistem yang berjalan dan Evaluasi Sistem yang sedang berjalan.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

   Dalam bab ini diuraikan tentang Hasil Penelitian yang meliputi deskripsi Perancangan Sistem, Tujuan Perancangan Sistem, Perancangan Prosedur Yang Diusulkan seperti Flow Map, Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD), Normalisasi, Relasi Table, Entity Relationship Diagram (ERD), Struktur File, dan Kodifikasi. Ada juga Perancangan Antar Muka, Perancangan Arsitektur Jaringan, Implementasi dan Rencana Pengujian, Kasus dan Hasil Pengujian Dan Kesimpulan Hasil Pengujian.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

   Berisi uraian tentang pokok-pokok kesimpulan dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.