# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi saat ini memang sangatlah pesat, itu semua dikarnakan dengan semakin berkembangnya kebutuhan manusia, bisa dikatakan pula bahwa bagi siapa yang mengikuti teknologi maka dialah yang akan maju di era yang serba canggih dan modern ini, dan barang siapa yang tidak mengikuti teknologi maka ia akan sulit untuk *survive* .

Dikarenakan semakin pesatnya teknologi maka informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna *internet* kian pesat pula, tidak ada lagi batasan waktu dan jarak agar seseorang dapat mengakses suatu informasi.Mulai dari mendapatkan berita di penjuru dunia, berbelanja bahkan melakukan kegiatan e-commerce yang semakin pesat pula.

*Distro* sendiri merupakan singkatan dari distributor outlet, yang dimana biasanya setiap distro menjual berbagai macam jenis barang, mulai dari baju, celana, sepatu, bahkan hingga aksesoris lainnya. Pada umumnya di Indonesia ,distro lebih ditujukan ke target pasarmuda-mudi , mulai dari sekolah hingga para mahasiswa. Distro Vegas Bulls sendiri memiliki konsep dan target marketing kepada orang-orang yang gemar datang ke acara *Music* .

Konsep sendiri dinilai unik sehingga dirasa dapat bersaing dengan distro-distro yang sudah ada sebelumnya. Distro Vegas Bulls ini memang baru dan belum memiliki tempat memasarkan barang secara tetap, namun semakin lama permintaan terhadap barang-barang Distro Vegas Bulls terus meningkat dan dirasa dibutuhkan suatu strategi pemasaran yang baru yaitu melalui online shop.

Pembangunan sistem informasi online shop sendiri dimaksudkan agar lebih mudah menjangkau pembeli yang berada diluar kota Bandung.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka Distro Vegas Bulls memerlukan suatu sarana atau layanan penjualan berbasis website (*E-commerce*) yang bisa memenuhi kebutuhan dan bisa memudahkan perusahaan dalam menjalankan kegiatan bisnis seperti penjualan, promosi barang baru, sehingga perusahaan bisa memperluas jangkauan wilayah pemasarannya. Dengan demikian maka penulis tertarik untuk menetapkan judul ***"SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BERBASIS WEB PADA DISTRO VEGAS BULLS"***

## 1.2. Identifkasi dan Rumusan Masalah

Upaya meningkatkan kualitas pelayanan informasi suatu perusahaan atau instansi, tidak luput dari berbagai kendala permasalahan yang sering dihadapi. Selain keterbatasan sumber daya manusia, sistem informasi yang dapat menunjang dalam hal pengelolaan data informasi pun terkadang banyak sekali kekurangannya. Hal ini pula yang dialami Distro Vegas Bulls.

### 1.2.1. Identifikasi Masalah

Dari penjelasan latar belakang diatas, maka dapat ditentukan masalah-masalah yang berhubungan dengan Distro Vegas Bulls sebagai berikut :

1. Belum adanya data penjualan dan pembelian yang terintegrasi secara komputerisasi pada distro Vegas Bulls.
2. Belum adanya media informasi untuk mengetahui seputar distro Vegas Bulls.
3. Tidak adanya layanan transaksi jarak jauh pada distro Vegas bulls.

### 1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat data penjualan dan pembelian yang terintegrasi secara komputerisasi pada distro Vegas Bulls.
2. Bagaimana agar konsumen mendapatkan media informasi seputar distro Vegas Bulls.
3. Bagaimana agar konsumen dapat melakukan transaksi jarak jauh pada distro Vegas Bulls.

## 1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Untuk mendapatkan yang lebih baik ada kalanya menentukan suatu maksud dan tujuan dari apa yang akan diteliti, hal ini dapat membuat penelitian lebih bisa mencapai tujuan kearah yang lebih baik, karena maksud dan tujuan ini akan memberikan suatu dampak positif, sehingga bisa lebih mengacu kepada efektifitas dalam peningkatan mutu penjualan dan pembelian yang akan dilakukan Distro Vegas Bulls.

### 1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari peneliti adalah membangunan sistem informasi penjualan dan pembelian pada Distro Vegas Bulls yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan dan memperluas wilayah pemasaran dari Distro Vegas Bulls sendiri.

### 1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Menyediakan data penjualan dan pembelian yang terintegrasi secara komputerisasi pada distro Vegas Bulls.
2. Untuk memudahkan konsumen dalam mendapatkan media informasi seputar distro Vegas Bulls.
3. Memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi jarak jauh pada distro Vegas Bulls.

## 1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan atau manfaat dari penulisan skripsi yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

### 1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi Perusahaan

   Hasil penelitian ini diharapkan nantinya dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan bagi Distro Vegas Bulls guna memperbaiki masalah yang berkaitan dengan sistem informasi penjualan dan pembelian pada Distro Vegas Bulls.

2. Bagi pegawai

   Bagi pegawai diharapkan dengan adanya sistem informasi ini dapat mempermudah serta meningkatkan motivasi para pegawai dalam melayani konsumen nantinya.

### 1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembang Ilmu

   Kegunaan dalam bidang akademis bagi prodi Sistem Informasi, sebagai sumbangsih karya ilmiah yang telah didapat dan ditempuh selama di

jurusan, dan juga dapat sebagai pembanding nantinya dengan apa yang di dapat selama dibangku pendidikan kuliah dengan diterapkan di kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Penulis

   Kegunaan bagi penulis adalah penulis dapat mengenal dan mendalami lebih jauh soal sistem informasi yang akan dibangun pada Distro Vegas Bulls nantinya, khususnya untuk system informasi penjualan dan pembelian agar dapat mengimplementasikan ilmu yang didapat saat di bangku universitas ke dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Peneliti lainnya

   Manfaat bagi peneliti yang lain yaitu diharapkan dapat mendalami konsep yang sama yang di gunakan sebagai pembanding di penelitian berikutnya.

## 1.5. Batasan Masalah

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

1. Proses pembayaran hanya dengan cara transfer uang kepada pihak Vegas Bulls dengan hanya wilayah cakupan Indonesia saja.
2. Proses pengiriman barang hanya melalui jasa pengiriman barang yang telah bekerja sama dengan pihak Vegas Bulls.
3. Proses pemesanan barang yang telah melewati batas waktu yang telah di tentukan oleh pihak Vegas Bulls dianggap batal.
4. Pada tahapan prototype implementasi sistem hanya melakukan uji coba dengan data seadanya belum digunakan secara nyata oleh pihak vegas bulls.

## 1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di Distro Vegas Bulls yang beralamat di Jalan Terusan Buah Batu Komplek Dnmerta Blok.E No.5 Ciganitri Bandung. Sedangkan untuk waktu penelitian dilakukan dalam jangka waktu 5 bulan, mulai dari Januari 2014 sampai dengan Mei 2014, untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel dibawah ini:

**Tabel 1.1** Jadwal Penelitian

| No. | Nama Kegiatan | 2014 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Feb | | | | Mar | | | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Pengumpulan kebutuhan observasi wawancara | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Membuat Prototyping | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Mengkodekan Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Menguji Prototype | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Evaluasi Prototype | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Implementasi 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.