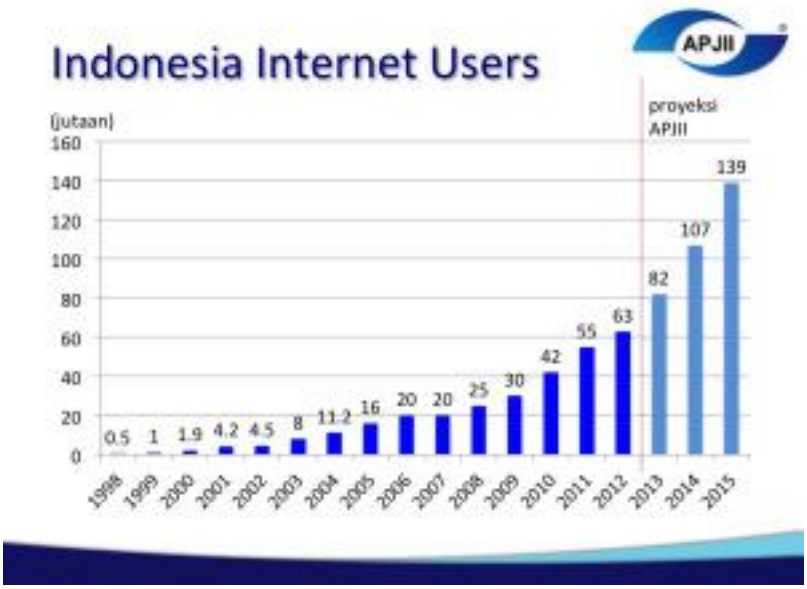
# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Penelitian

Berkembangnya usaha-usaha perdagangan yang sangat pesat pada saat ini menjadikan informasi sebagai hal yang sangat penting peranannya dalam menunjang jalannya operasi-operasi demi tercapainya tujuan yang diinginkan oleh perusahaan. Informasi tersebut bisa sebagai pemasaran yang dapat dilakukan oleh perusahaan untuk mengenalkan/mempromosikan perusahaan dan produk atau jasa yang akan di tawarkan kepada konsumen.

Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat. Transaksi secara online dapat menghubungkan antara penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh suatu ruang dan waktu. Itu berarti transaksi penjualan secara online mempunyai calon pembeli yang potensial dari seluruh dunia.




**Gambar 1.1 Pengguna Internet di Indonesia (Sumber : situs resmi APJII)**

Dari data yang digambarkan grafik di atas, penggunaan teknologi internet di Indonesia mulai tumbuh semenjak tahun 1998. Di tahun 1998 pengguna internet di Indonesia hanya berjumlah 0.5 juta orang. Terus menerus tumbuh pesat hingga menyentuh angka 55 juta pengguna di tahun 2011 dan 63 juta pengguna di tahun 2012.

Kozzi Store adalah brand dari industri fashion nama sebuah perusahaan industry rumah tangga (home industry) yang merupakan brand apparel dari CV Lucky Jaya Print yang memproduksi pakaian jadi. Nama Kozzi sendiri diadaptasi dari kata dalam bahasa jepang yang artinya nyaman, ide dari kenyamanan tersebut diaplikasikan dalam dunia fashion sejak tahun 2007.

**Tabel 1.1** Data penjualan 6 bulan terakhir pada Distro Kozzi Store Cimahi

| **Bulan** | **Total Penjualan** |
|---|---|
| Januari 2014 | Rp.7.750.000 |
| Februari 2014 | Rp. 10.220.000 |
| Maret 2014 | Rp. 11.500.000 |
| April 2014 | Rp. !1.000.000 |
| Mei 2014 | Rp.12.300.000 |
| Juni 2014 | Rp. 13.500.000 |

( Sumber : Kozzi Store )

Dengan perkembangan internet yang sangat maju dan tingat penjualan yang semakin meningkat setiap bulannya, maka sudah seharusnya Distro Kozzi Store mengikuti perkembangan internet tersebut. Dengan jumlah pengguna yang sangat banyak, tentu hal ini akan dapat mendongkrak penjualan dan promosi yang dilakukan oleh Distro Kozzi Store. Akan tetapi pada kenyataannya, Distro Kozzi Store saat ini masih belum menggunakan interenet sebagai media penjualan dan promosi. Untuk media promosi, Distro Kozzi Store masih menggunakan media spanduk, padahal jika dilihat dari cakupannya, spanduk tidak dapat menjangkau seluas jangkauan promosi dari internet. Penjualan yang dilakukan juga masih manual yaitu dengan cara konsumen mendatangi langsung toko, memilih barang, dan proses pembeliannya masih menggunakan bon biasa, dan pegawai akan mencatat laporan sesuai dengan penjualan yang didapat secara manual menggunakan Microsoft excel. Dengan

berbagai kekurangan tersebut, sudah saatnya Distro Kozzi Store untuk melakukan penjualan dan promosinya melalui internet.

Maka dengan hal-hal tersebut penulis merasa tertarik untuk merancang suatu aplikasi web yang digunakan pada jaringan Internet untuk memasarkan dan menjual produk-produk kozzi store secara online sehingga dapat menarik konsumen lebih banyak dan meningkatkan kualitas penjualan dengan baik. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis dengan ini mengajukan sebuah judul penelitian skripsi ini yaitu "**SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BARANG PADA KOZZI STORE CIMAHI BERBASIS WEBSITE "**

## 1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

### 1.2.1. Identifikasi Masalah

1. Area pemasaran terbatas hanya menggunakan media berupa spanduk/banner di sekitar toko sehingga konsumen sulit untuk mengetahui produk apa saja yang dijual di Kozzi Store.
2. Proses penjualan dan pembelian masih dilakukan secara manual sehingga memungkinkan resiko untuk terjadi kesalahan data dalam penginputan.
3. Tidak adanya sistem penjualan secara online yang mengharuskan konsumen datang langsung ke toko.

### 1.2.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Sistem Informasi yang berjalan di Distro Kozzi Store Cimahi.
2. Bagaimana merancang Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Barang di Kozzi Store Berbasis Website.
3. Bagaimana menguji Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Barang di Kozzi Store Berbasis Website.
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Barang di Kozzi Store Berbasis Website.

## 1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun suatu sistem informasi penjualan dan pembelian barang berbasis website sebagai sarana pemasaran dan penjualan pada Distro Kozzi Store sehingga diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan pemesanan ke arah yang lebih baik dengan pemanfaatan sumber daya yang efektif.

### 1.3.2. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan identifikasi tujuan yang ingin dicapai dengan melakukan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui sistem yang berjalan di Distro Kozzi Store.
2. Untuk merancang Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian barang pada Kozzi Store Berbasis Website.

3. Bagaimana menguji Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Barang di Kozzi Store Berbasis Website.
4. Untuk mengetahui implementasi Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian barang pada Kozzi Store Berbasis website.

## 1.4. Kegunaan Penelitian

Dalam sebuah penelitian atau observasi ini diharapkan kegunaan-kegunaan yang bermanfaat diantaranya kegunaan di bidang akademis dan kegunaan praktis.

### 1.4.1. Kegunaan Akademis

Bagi bidang akademis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai acuan bagi yang akan melakukan penelitian selanjutnya, dan juga dapat membantu mendapatkan hasil nilai tugas yang baik.

### 1.4.2. Kegunaan Praktis

1. Bagi penulis

   Dapat menambah wawasan, pengalaman dan bertambahnya keilmuan dan dapat mengaplikasikannya di kehidupan nyata.

2. Bagi perusahaan Kozzi Store

   Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu atau dapat meningkatkan pendapatan dan pelanggan sehingga dalam melakukan transaksi bisa lebih mudah dan praktis. Para pelangganpun akan lebih mengetahui produk yang perusahaan pasarkan.

3. Bagi Pihak lain

   Semoga hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi yang bermanfaat bagi pihak lain terutama untuk mengetahui Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian barang pada Kozzi Store.

## 1.5. Batasan Masalah

1. Sistem Informasi ini fiturnya hanya sebatas penjualan, pembelian, dan retur pembelian.
2. Untuk pemesanan hanya dapat dilakukan oleh user dengan status member, untuk menjadi member harus melakukan registrasi terlebih dahulu.
3. Pembayaran dilakukan melalui transfer pada bank yang telah disepakati, dan situs menyediakan konfirmasi pembayaran untuk validasi oleh member.
4. Tidak membahas mengenai barang produksi.
5. Konsumen diberi waktu untuk melakukan pembayaran maksimal 7x24 jam setelah melakukan pemesanan, apabila dalam waktu tersebut belum melakukan pembayaran maka pemesanan dianggap batal.
6. Pengiriman barang menggunakan jasa JNE, biaya pengiriman produk di hitung sesuai berat produk yang di kirim dan jarak tujuan pengiriman.
7. Pengguna sistem adalah admin dan member.

## 1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam rangka melakukan penelitian ini penulis telah memperoleh data yang diperlukan sebagai dasar untuk melakukan penelitian, dan penulis mengadakan

penelitian di Distro Kozzi Store Cimahi yang berlokasi di Jln.kolonel Masturi no 12 Cimahi. Adapun waktu penelitian yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan pada bulan Maret 2014 sampai bulan Juli 2014.

Waktu penelitian yang direncanakan adalah sebagai berikut :

**Tabel 1.2** Waktu Pelaksanaan Penelitian

| NO | Uraian | WAKTU KEGIATAN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | MARET 2014 | | | | APRIL 2014 | | | | MEI 2014 | | | | JUNI 2014 | | | | JULI 2014 | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Identifikasi kebutuhan pemakai yang paling mendasar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Membangun prototype awal | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Menggunakan prototype | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Meningkatkan prototype | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Prototype selesai | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

## 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran tentang penelitian yang dilakukan. Adapun sistematika dari penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

a) PENDAHULUAN

Bab I menguraikan tentang latar belakang masalah yang akan diangkat, identifikasi masalah, maksud dan tujuan dari penelitian, kegunaan dari penelitian, batasan masalah dan sistematika urutan penulisan skripsi per bab.

b) LANDASAN TEORI

Bab II menjabarkan mengenai teori-teori yang menjadi landasan penulis dalam pelaksanaan penelitian, landasan teori tersebut digunakan penulis untuk memahami konsep yang digunakan dalam penelitian. Adapun sumber dari teori-teori tersebut berasal dari buku, internet, penelitian sebelumnnya, serta jurnal dan artikel.

c) OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab III menjelaskan tentang objek yang diteliti. Metode penelitian yang digunakan adalah seperti desain penelitian, metode pengumpulan data, pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan, analisisis sistem yang sedang berjalan meliputi alir dokumen, diagram konteks, data flow diagram (DFD) serta evaluasi dari sistem yang sedang berjalan.

d) HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan tentang hasil analisis sistem yang diusulkan mulai dari tujuan dari perancangan sistem, gambaran sistem yang diusulkan, serta menguraikan perancangan antar muka sistem yang dibuat, perancangan arsitektur jaringan, implemantasi sistem, dan pengujian terhadap sistem yang diusulkan.

e) KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V menjelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan serta berisikan saran bagi perusahaan serta referensi bagi peneliti lainnya.

f) DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisi daftar pustaka yang dijadikan sumber penelitian bagi penulis, sumber tersebut didapat dari buku, jurnal, internet, maupun dari penelitian sebelumnya.

g) LAMPIRAN

Pada bagian ini penulis melampirkan seluruh data-data yang dipeloreh sebagai pendukung dari penelitian ini.