BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang Masalah

Di era globalisasi ini, seperti yang kita ketahui bersama bahwa kita hidup di jaman modern dimana hampir semua aspek dalam kehidupan kita bersentuhan dengan IT dan manfaat IT begitu sangat kita rasakan. IT adalah singkatan yang diambil dari bahasa inggris yaitu *Information dan Technology* yang disingkat menjadi IT. Bila kita padankan dalam bahasa Indonesia menjadi TI atau Teknologi dan Informasi. Seperti yang kita sadari bersama bahwa kita hidup di jaman modern dimana teknologi dan informasi menjadi dual hal yang sangat penting yang tak bisa dipisahkan.

Perkembangan informasi dan teknologi sangatlah cepat. Dalam 10 tahun terakhir perkembangan informasi dan teknologi menjadi sangat canggih. Bahkan bisa dikategorikan canggih sekali. Hal – hal yang dulunya hanya merupakan khayalan kita bisa membuatnya menjadi kenyataan. Hal ini saya yakin akan terus berlanjut dimana hal – hal yang dirasa tidak mungkin akan menjadi suatu kewajaran bila sudah sampai pada jamannya. Manfaat IT yang besar akan semakin membuat orang memahami betapa pentingnya IT dan manfaat itu sendiri.

Sistem informasi adalah aplikasi komputer untuk mendukung operasi dari suatu organisasi: operasi, instalasi, perawatan komputer, perangkat lunak, dan data. sistem Informasi Manajemen adalah kunci dari bidang yang menekankan finansial dan personal manajemen. Teknologi Informasi dilihat dari kata

penyusunnya adalah teknologi dan informasi. Secara mudahnya teknologi informasi adalah hasil rekayasa manusia terhadap proses penyampaian informasi dari bagian pengirim ke penerima sehingga pengiriman informasi tersebut akan lebih cepat. Hubungannya sama-sama bergerak di bidang informasi (pengolahan) , dan teknologi informasi merupakan bagian dari sistem informasi. Karena sistem informasi dapat tersusun oleh beberapa teknologi informasi. sehingga apabila teknologi informasi mengalami kerusakan maka akan mempengaruhi Sistem informasi atau sistem informasi juga akan mengalami gangguan.

Sudah tentu Aplikasi berperan penting dalam hal ini, Aplikasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti kegunaan atau penerapan, aplikasi adalah berhubungan dengan bersifat penerapan. Dalam Ensiklopedia Manajemen dijelaskan bahwa aplikasi berarti :

1. penerapan sesuatu,
2. suatu istilah yang biasa dipergunakan dalam komputerisasi yang menunjukkan penggunaan *computer-based routines* untuk tujuan khusus,

Banyak sekali Perusahaan yang masih melakukan transaksi bisnis melalui sms, telepon, jejaring sosial atau tatap muka secara langsung. Terkadang metode seperti ini tidak begitu efektif. Aktifitas perusahaan seperti ini sudah tentu menimbulkan kerepotan dan memberatkan putaran keuntungan perusahaan.

Dalam rangka pencapaian program kerja dan peningkatan kinerja perusahaan, hampir semua perusahaan berupaya untuk melakukan perubahan terhadap sistem kerja yang sudah ada. Hal ini perlu dilakukan karena sistem kerja yang telah diterapkan kurang efektif digunakan untuk kegiatan operasional

perusahaan, terutama di dalam melakukan pengelolaan data. Karena dalam pengolahan data membutuhkan ketepatan dan ketelitian dalam proses transaksi yang terjadi di dalam suatu perusahaan. Kebutuhan itu pula yang harus dipenuhi pada *Indonesian Adventure Equipment Store*.

Indonesian Aadventure Equipment Store merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan alat panjat tebing salah satunya penanganan penjualan barang dan pemesanan. *Indonesian Adventure Equipment Store* sendiri menjual barang berbagai jenis, contohnya sepatu *hiking* dan *climbing*, terdapat juga jas hujan dan alat keperluan memanjat lainya. Untuk cakupan pasar, *Indonesian Adventure Equipment Store* telah memiliki cukup banyak pelanggan tetap.

Pada proses sebelumnya proses pencatatan pada *INDONESIAN ADVENTURE EQUIPMENT STORE* tersebut masih menggunakan sistem konvensional, yaitu setiap transaksi yang terjadi masih dilakukan secara manual pada semua bagian. Ini menjadi salah satu hambatan atau masalah penjualan pada *Indonesian Adventure Equipment Store.* Oleh sebab itu, diperlukan perbaikan sistem dan diharapkan Toko tersebut mampu melakukan sistem penjualan kepada konsumen dengan baik. Selain itu, sistem informasi penjualan tersebut dapat melakukan serangkaian aktifitas pengolahan data yang dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh pihak Toko itu sendiri.

Hal ini dapat mengakibatkan beberapa masalah, diantaranya adalah pihak Toko tidak dapat memantau jumlah persediaan barang secara cepat, pihak Toko harus membuat suatu nota pada saat adanya transaksi penjualan.

Agar proses tersebut dapat berjalan dengan efektif dan efesien, sudah semestinya digunakan aplikasi yang dapat digunakan aplikasi yang diberikan tidak terlambat. Maka dengan dibentuknya suatu sistem dengan proses berbasis Komputer, diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah yang telah terjadi.

Dengan proses berbasis Komputer memungkinkan kita bertransaksi dengan cepat dan biaya yang murah tanpa melalui proses yang sulit, dimana pihak pembeli (*buyer*) cukup mengakses internet ke website perusahaan yang mengiklankan poduknya di internet, yang kemudian pihak pembeli (*buyer*) cukup mempelajari *term of condition* (ketentuan-ketentuan yang di syaratkan) oleh pihak penjual. Mengingat pengamatan yang dapat diperoleh dari penerapan aplikasi *website* dan dunia bisnis maka tidak ada salahnya untuk mencoba menerapkan teknologi ini dilingkungan penjualan, khususnya di *INDONESIAN ADVENTURE EQUIPMENT STORE* , misalnya aplikasi berbasis web diterapkan dalam sistem informasi website yang menyediakan data data yang tersedia di toko tersebut.

Memperkenalkan *INDONESIAN ADVENTURE EQUIPMENT STORE* secara meluas, karena selama ini cara-cara yang dilakukan dalam rangka perkenalan hanya dilakukan dengan memasang spanduk, dan promosi dari mulut ke mulut. Cara-cara yang dilakukan ini belum optimal karena kurang diperhatikan oleh calon konsumen dan cakupan terhadap konsumen pun belum begitu meluas, salah satu untuk memperkenalkan *INDONESIAN ADVENTURE EQUIPMENT STORE* dengan memanfaatkan teknologi saat ini yaitu dengan promosi atau perkenalan yang bisa dibuat sebagai banner ataupun span ke *Email, forum, blog,*

ataupun *Yahoo Mesenger* melalui internet yang banyak di akses oleh masyarakat luas.

Oleh karena itu, Penjualan elektronik secara online merupakan satu konsep yang sangat bisa merangkul pasar baru untuk perusahaan yang lebih besar lagi. Penjualan secara online seperti ini menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan di bandingkan dengan konsep pemasaran konvensional. Selain bisa menjadi lebih cepat dan efisien, penjualan barang dan jasa yang disediakan biasanya lebih komplit. Selain itu, pembeli atau pengunjung sekalipun bisa mendapatkan banyak informasi penting dan akurat dalam memilih atau hanya melihat suatu produk atau jasa yang diinginkan. Diperlukan dalam pembangunan suatu teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga dapat memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh pihak perusahaan dan diharapkan dapat mengembangkan perusahaan dengan penjualan yang lebih pesat. Oleh karena itu dengan mempertimbangkan permasalahan yang diteliti tersebut, maka penulis mengambil judul penelitian :

"**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA *INDONESIAN ADVENTURE EQUIPMENT STORE* .**" yang berlokasi di Bandung jl.dewi sartika Gg.jaksa no.10 (Indonesia)

1.2. Identifikasi dan Rumusan masalah

Dengan mengacu pada uraian latar belakang diatas, ruang lingkup permasalahan dalam penyusunan skripsi ini hanya mencakup pada proses Penjualan dan Penjualan serta Pemesanan saja, adapun penulis dapat mengidentifikasikan dan merumuskan masalah sebagai berikut:

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas dan hasil penelitian yang telah dilakukan di *INDONESIAN ADVENTURE EQUIPMENT STORE* , maka identifikasi masalah yang ditemukan diantaranya :

1. Belum adanya sistem sarana penjualan melalui media internet untuk memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi pembelian.
2. Masih adanya redudansi data pada pencatatan transaksi yang dilakukan sehingga menyebabkan data menjadi tidak akurat
3. Belum adanya database sebagai media penyimpanan data-data yang ada sehingga sulit dalam pencarian data.
4. Masih adanya pencatatan data secara konvesional atau secara manual di semua bagian.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah yang disimpulkan penulis adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem Informasi Penjualan dan pemesanan yang sedang berjalan pada Indonesian Adventure Equipment Store.
2. Bagaimana merancang Sistem Informasi Penjualan dan pemesanan pada Indonesian Adventure Equipment Store yang diusulkan sehingga mempermudah proses bisnis dengan pengolahan data barang yang akurat.
3. Bagaimana melakukan pengujian Sistem Informasi Penjualan Barang pada Indonesian Adventure Equipment Store.

4. Bagaimana melakukan implementasi Sistem Informasi Penjualan barang pada Indonesian Adventure Equiment Store.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penulisan Skripsi ini adalah untuk membangun aplikasi Sistem Informasi penjualan berbasis komputer pada *INDONESIAN ADVENTURE EQUIPMENT STORE* . Yang bisa lebih memudahkan perusahaan dalam mengakses data Penjualan dan menjadikan pengarsipan data lebih efisien dengan harapan perusahaan dapat berkembang lebih pesat.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari pembangunan aplikasi *web* bebasis komputer pada Perusahaan *INDONESIAN ADVENTURE EQUIPMENT STORE* adalah :

1. Untuk mengetahui Sistem Informasi Penjualan dan pemesanan pada Indonesian Adventure Equipment Store yang sedang berjalan.
2. Untuk merancang Sistem Informasi Penjualan dan pemesanan pada Indonesian Adventure Equipment Store sehingga mempermudah proses bisnis dengan pengolahan data barang yang akurat.
3. Untuk melakukan pengujian Sistem Informasi Penjualan dan pemesanan pada Indonesian Adventure Equipment Store.

4. Untuk melakukan implementasi Sistem Informasi penjualan pada Indonesian Adventure Equipment Store.

1.4. KEGUNAAN PENELITIAN

Dari tujuan penelitian yang penulis paparkan, maka kegunaan yang akan diperoleh dalam penelitian yang dilakukan adalah :

1.2.3. Kegunaan Praktis

Saya harap dengan adanya penelitian ini, dapat mengembangkan perusahaan dalam meningkatkan kualitas pelayanan pada Indonesian Adventure Equipment Store, terutama pada bagian pemesanan dan Penjualan barang melalui sistem yang terintergrasi dengan databases.

1.2.4. Kegunaan Akademis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan penulis dapat menambah pengetahuan dan wawasan, baik dalam perancangan sistem informasi pemesanan dan Penjualan barang pada Indonesian Adventure Equipment Store. Sehingga dengan itu juga diharapkan dapat memberikan referensi kepada penulis lain yang akan mengembangkan sistem yang telah dibangun.

1.5. BATASAN MASALAH

Agar penelitian dalam Skripsi ini menjadi lebih mudah dan terarah dalam pembahasan, maka perlu adanya pembahasan masalah, diantaranya :

1. Sistem informasi ini hanya menampilkan rancangan sistem yang membahas tentang pemesanan, penjualan dan persedian barang.

2. Sistem ini tidak dibahas tentang retur penjualan atau pengembalian barang yang telah dikirim.
3. Proses penjualan dilakukan dengan *offline* transfer antar bank via Bank BCA dan Bank Mandiri saja.
4. Sistem ini tidak membahas mengenai laporan keuangan secara detail dan tidak membahas laba / rugi perusahaan.

1.6. LOKASI PENELITIAN

Dalam penulisan skripsi ini, lokasi yang menjadi objek penelitian ini adalah INDONESIAN ADVENTURE EQUIPMENT STORE, dengan alamat Jl. Dewi Sartika Gg.jaksa No 10 Rt 01 / Rw 03 Bandung Kode Pos 40252. Penelitian lapangan dilakukan selama empat bulan, dengan perincian kegiatan seperti terlihat pada table dibawah ini :

Tabel 1.1 *Jadwal Penelitian*

No	Nama Kegiatan	2013/2014															
		Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mengidentifikasi Kebutuhan Pemakai																
	a. Pengumpulan Data																
	b. Analisis Sistem																
2	Pengambilan Dokumen yang Dibutuhkan																
	a.Perancangan Prototype																
	b. Coding																
3	Penerapan Prototype																
	a. Testing																
	b. Implementasi																