BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini akan sejalan dengan perkembangan teknologi informasi yang mendorong terjadinya perubahan berbagai ilmu, baik dalam kajian ataupun implementasi di lapangan. Peran teknologi informasi sangat diperlukan oleh perusahaan – perusahaan di Indonesia, diperlukannya teknologi informasi ini demi kemajuan perusahaan dan untuk mengimbangi persaingan yang semakin ketat. Suatu aplikasi dalam penerapan teknologi informasi yang berkaitan dengan *database* yaitu sistem informasi mempunyai manfaat yang besar bagi manusia antara lain untuk mempermudah melakukan proses penyimpanan data perusahaan yang begitu banyak agar data dapat terorganisir dengan baik oleh manusia yang mengelolanya di dalam perusahaan.

Sesungguhnya persaingan saat ini lebih menekankan pada bagaimana perusahaan dapat menyadari siapa target utama yang menjadi sasaran dalam proses penjualan, pemasaran, dan pelayanan. dan bagaimana perusahaan dapat memperlakukan pelanggan dengan baik. Melalui Sistem informasi penjualan agar terciptanya kesetiaan pelanggan tidak hanya setia terhadap produknya saja tetapi juga setia pada perusahaan.

Penerapan strategi sistem informasi penjualan dapat dikembangkan untuk memperoleh pelanggan baru , meningkatkan hubungan dengan pelanggan ,dan mempertahankan pelanggan yang pada akhirnya akan berujung pada terciptanya

kesetiaan pelanggan. Berdasarkan perkembangan teknologi dan kebutuhan *customer* akan akses layanan yang cepat dan praktis, maka terdapat konsep yang menghubungkan antara penjualan manual dengan penjualan secara *online* adalah suatu aplikasi internet atau suatu teknologi yang berkaitan dengan pelanggan dalam suatu perusahaan yang bertujuan untuk meningkatkan akses yang lebih cepat, dan kualitas dari suatu proses bisnis yang melibatkan beberapa bidang, yaitu bidang pemasaran (*marketing*), bidang pemesanan (*order*), dan pelayanan konsumen(*customerservice*).

RAM'Z HOBBY STORE merupakan penyedia Action Figure Import dari Jepang yang berada di jl.Gandawijaya No.15 Cimahi. Mengalami masalah dalam pemberian informasi produk baru ke konsumen karena belum memiliki *web* sebagai tempat pemberi informasi secara tepat dan akurat. Perusahaan juga belum memiliki fasilitas penyedia informasi mengenai produk – produk yang akan dipesan oleh pelanggan dan proses pemesanan masih dilakukan secara *off-line* yaitu dengan datang langsung ke tempat penjualan. Sehingga perusahaan sulit untuk menghubungi kembali pelanggan, dan perusahaan sulit untuk memberikan informasi mengenai adanya produk/barang baru yang sudah datang. Dan perusahaan tidak bisa menginformasikan produk baru yang sudah ada kepada pelanggan.

Dengan penelitiian yang di lakukan oleh penulis dan melihat hal-hal diatas perlu di adakan pengembangan untuk membangun sistem informasi penjualan sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.

Untuk itu penulis akan membuat penelitiian yang berjudul **“ Sistem Informasi Penjualan *Action Figure* Berbasis *Web* pada RAM'Z HOBBY STORE Cimahi”**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan terhadap objek penelitian dapat di usulkan dan dapat di rumuskan menjadi beberapa masalah diantaranya :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan yang ada yaitu:

1. Perusahaan belum memiliki fasilitas penyedia informasi mengenai produk – produk yang akan dipesan oleh pelanggan dan proses pemesanan masih dilakukan secara *off-line* yaitu dengan datang langsung ke tempat penjualan.
2. Perusahaan mengalami kesulitan dalam memilah data pelanggan, karena pengelolaan dan penyimpanan data pelanggan masih kurang lengkap mencantumkan data pelanggannya dan proses penyimpanan data yang tidak tersusun dengan baik, sehingga perusahaan sulit untuk menghubungi kembali pelanggan, dan perusahaan sulit untuk memberikan informasi mengenai adanya produk/barang baru yang sudah datang.
3. Perusahaan belum memiliki fasilitas yang memadai untuk pelanggan menyampaikan keluhan, kritik dan saran mereka.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi pemesanan barang yang sedang berjalan pada RAM'Z HOBBY STORE.
2. Bagaimana sistem informasi penjualan yang di rancang atau di usulkan pada RAM'Z HOBBY STORE
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan pada RAM'Z HOBBY STORE.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan pada RAM'Z HOBBY STORE.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berikut ini adalah Maksud dan Tujuan yang dilakukan penulis :

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah merancang dan membuat sistem informasi penjualan berbasis *online* di RAM'Z HOBBY STORE.

1.3.2 Tujuan

Tujuan pembangunan aplikasi ini adalah :

1. Untuk mempermudah pemesanan barang (*Action Figure*) secara *online*.
2. Untuk mempermudah pelanggan yang akan memilih, memesan, membeli barang tanpa harus datang ke tempat penjualan.

3. Untuk mempermudah penjual dalam menginformasikan barang-barang baru kepada pelanggan.
4. Untuk mempermudah penjual menyimpan data pelanggan yang sudah berlangganan yang telah mendaftar di *website.*

1.4 Kegunaan Penelitian

Penulis mengharapkan dari penelitian yang dilakukan ini menghasilkan beberapa kegunaan antara lain:

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. sebagai solusi terbaru bisnis dalam melakukan proses pemesanan serta pelayanan pelanggan secara maksimal.
2. sebagai efektifitas dan kemudahan dalam melakukan kinerja dalam melayani seluruh pelanggan tetap maupun calon pelanggan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk :

1. Sebagai bahan referensi ataupun bahan acuan bagi para peneliti lain yang akan melakukan penelitian khususnya penelitian sistem informasi Penjualan.
2. Untuk perbandingan antara ilmu yang di dapat selama kuliah dengan yang ada di lapangan.
3. Untuk mengasah ilmu dalam bidang informatika
4. Untuk mengasah kemampuan analisis penulis

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Pembayaran pembelian harus 100% sebelum pengambilan dengan cara transfer ke no rekening Bank yang telah ditentukan oleh RAM'Z HOBBY STORE
2. Pemesanan barang *pre-order* harus menghubungi penjual terlebih dahulu.
3. Pemesanan barang *Pre-order* harus membayar uang DP *(Down Payment)* 50% kepada penjual.
4. Pembelian/pemesanan barang stok habis / *back-order* harus hubungi penjual. harus membayar uang *DP (Down Payment)* 50% kepada penjual.
5. Pengiriman barang dilakukan menggunakan langganan *Expedisi* penjual (JNE).

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Berdasarkan lokasi dan waktu penelitan yang dilakukan penulis dapat dijelaskan sebagari berikut:

1.6.1 Lokasi Penelitian

Nama Perusahaan / Instansi : RAM'Z HOBBY STORE

Alamat : Jl. Gandawijaya No. 15 Cimahi

Tabel 1.1 Waktu / Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	2013																				2014			
		agustus				september				oktober				november				desember				januari			
1	Pengajuan Izin Penelitian																								
2	Pengumpulan Data																								
3	Analisis Sistem																								
4	Desain Sistem																								
5	Pembuatan Sistem																								
6	Implementasi Sistem																								
7	Pemeliharaan Sistem																								

1.7 Sistematika Penulisan