

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang Masalah**

Teknologi semakin berkembang seiring dengan kebutuhan kita. Dalam era dunia globalisasi, kita mengenal teknologi yang semakin maju untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan. Kemajuan di bidang teknologi sudah tidak diragukan lagi, seperti kemajuan dibidang transportasi, komunikasi, kesehatan, pendidikan merupakan contoh bahwa kita semakin memerlukan teknologi.

Internet sudah tidak asing bagi kebanyakan masyarakat, dengan internet semua orang dapat memenuhi kebutuhannya dengan cepat dan mudah dari mana saja. Melalui internet, masyarakat dapat memperoleh dan menyampaikan informasi yang dibutuhkan kapan saja dan di mana saja. Dengan jaringan global, internet dapat diakses dalam 24 jam. Ketika kita memerlukan informasi tentunya, kita dapat mengakses internet dan dalam waktu singkat kita dapat mengetahui informasi apa yang kita butuhkan.

Perkembangan teknologi dibidang informasi mendorong setiap instansi atau perusahaan untuk tetap mengikuti perkembangannya, terutama berkenaan dengan perkembangan teknologi informasi yang ada hubungannya dengan kegiatan perusahaan tersebut.

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan kontribusi yang cukup berarti dalam meningkatkan kegiatan usaha khususnya dalam hal pengolahan data yang memberi dukungan terhadap pengambilan keputusan – keputusan bisnis serta perkembangan teknologi informasi telah memberikan kontribusi yang cukup berarti dalam meningkatkan kegiatan pelayanan.

Berdasarkan pada uraian diatas pemanfaatan teknologi informasi dalam suatu aktivitas bisnis merupakan hal yang cukup penting. Begitu pentingnya hampir setiap kompetitor yang serupa menggunakan sistem pelayanan bisnis secara online.

Sebelum mengenal media internet manusia memilih bisnis dengan membuka toko sebagai tempat penjualan, mengiklankan bisnis mereka dengan

dana yang tidak sedikit, dan mencari produk-produk yang baru dengan waktu yang cukup lama, dan masih banyak lagi waktu yang terbuang. Terutama dalam pemasaran yang akan menyita waktu yang hanya menggunakan media kertas, dan harus mengeluarkan uang untuk mencetak brosur, pamflet, katalog, dan media lainnya. Dalam pendistribusian seperti ini tentunya membutuhkan biaya, tidak efektif dan efisien. Konsumenpun menjadi tidak leluasa karena terbatasnya ruang dan waktu.

Dalam melakukan penjualan produk melalui media toko, tempat - tempat tertentu atau membuka kios para pelanggan seringkali suli untuk mendapatkan informasi tentang produk yang tersedia baik jenis maupun harganya, karena para pelanggan harus mendatangi tempat atau toko-toko yang terkadang jaraknya cukup jauh dan memakan waktu yang lama. Akibatnya pelanggan terkadang kesulitan dalam melakukan pemesanan suatu produk.

Hal tersebut diatas merupakan salah satu masalah yang dihadapi oleh pebisnis disamping semakin ketatnya persaingan bisnis yang terjadi saat ini, web online merupakan salah satu solusinya. Melalui web online pelanggan dapat dengan mudah mengakses informasi tentang produk baru dan harga yang tersedia sehingga pelanggan dapat melakukan pemesanan secara langsung bila produk yang tersedia sesuai dengan keinginannya. Selain itu melalui web site ini akan dapat ditampilkan informasi produk yang sedang ada promo. Pelanggan akan dapat mengakses informasi yang di butuhkan kapan saja dan dimana saja dengan adanya web site tersebut. Dengan demikian pelanggan akan dapat memperkirakan kapan ia harus memesan dan kapan barang akan dikirim. Dan dengan menggunakan web site akan dapat memperluas jangkauan sebuah bisnis terutama dari segi pemasaran.

Berkaitan dengan skripsi ini saya peneliti difokuskan pada masalah pemanfaatan tujuan teknologi informasi yang dapat memberi dukungan aktif kelancaran usaha penjualan barang yang dilakukan oleh suatu distro yang diberi judul “ **SISTEM INFORMASI PENJUALAN T-SHIRT PADA DISTRO EVIL CRY BERBASIS WEB** “.

## **I.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Distro evil cry terhadap sistem informasi penjualan barang, dikemukakan hal – hal yang menjadi permasalahan antara lain :

- a. Masih ditemukan kelemahan dalam penyimpanan informasi barang yang terdapat di distro evil cry yaitu masih menggunakan mc excel.
- b. Transaksi penjualan barang masih bersifat manual, dalam arti harus datang kedistro evil cry untuk membeli t-shirt yang diinginkan.
- c. Mengikuti sistem informasi globalisasi sehingga bukan hanya untuk sarana transaksi tetapi lebih ditekankan pada sarana promosi yang dirasakan masih kurang bagus.

## **I.3. Batasan Masalah**

Masalah yang ada dalam sistem informasi penjualan barang suatu produk pada distro evil cry ini dibatasi pada ruang lingkup seperti :

- a. Sistem hanya memberikan informasi barang yang tersedia dan proses pembelian barang tersebut
- b. Sistem ini tidak membahas mengenai persediaan barang
- c. Pembayaran transaksi dilakukan dengan cara transfer, dimana konsumen mentransfer uang sesuai dengan jumlah belanjanya ke nomer rekening yang ditetapkan.

## **I.4. Tujuan Penelitian**

tujuan yang ingin dicapai dari skripsi ini adalah :

- a. mengembangkan sistem informasi penjualan sebagai salah satu usaha cara meningkatkan penghasilan distro evil cry
- b. Mempermudah masyarakat atau dunia luar untuk melakukan transaksi pembelian barang secara online
- c. Mengembangkan pengetahuan teknologi informasi global

### **I.5. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu membangun suatu aplikasi web transaksi pembelian barang tanpa harus datang langsung ke toko atau outlet, tetapi bisa langsung transaksi pembelian barang melalui website yang telah disediakan.

### **I.6. Keluaran yang diharapkan**

Keluaran yang diharapkan pada penelitian ini adalah informasi penjualan dimana sistem informasi yang saya buat yaitu untuk mempermudah masyarakat untuk membeli t-shirt tanpa harus datang ke toko. Selain dari segi efisien dalam bertransaksi, sistem informasi penjualan yang kami buat bertujuan memperluas dalam hal promosi.

### **I.7. Sistematika Penulisan**

Agar lebih mempermudah dalam memahami secara keseluruhan dari isi proposal skripsi ini, maka penulis membagi dalam beberapa bagian yang tersusun sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup, luaran yang diharapkan, kegunaan penelitian, sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi tentang teori - teori pendukung yang mendasari pembahasan berupa definisi - definisi dan sejarah dalam melakukan penelitian mengenai pembelian t-shirt pada distro evil cry.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini diuraikan tentang kerangka berpikir, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, serta jadwal penelitian, untuk membuat suatu website mengenai “ SISTEM

INFORMASI PENJUALAN T-SHIRT PADA DISTRO EVIL CRY BERBASIS WEB ”.

#### BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM DAN HASIL

Pada bab ini menjelaskan secara singkat tentang analisa sistem berjalan, perancangan aplikasi dan tahap pengolahan data input serta proses rancangan sistem usulan serta hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik,

#### BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran hasil penelitian skripsi ini serta saran-saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.

