

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan perusahaan untuk meningkatkan kegiatan usahanya yaitu internet. Internet menyediakan berbagai fungsi dan fasilitas yang dapat digunakan sebagai media informasi dan komunikasi yang sangat canggih. Dengan adanya internet maka suatu kegiatan penjualan dapat dilakukan dengan cara *online* melalui sebuah *website*.

Saat ini telah banyak perusahaan yang telah memanfaatkan *web* sebagai media untuk lebih memperkenalkan produk atau keberadaan perusahaan mereka ke masyarakat luas. Tetapi tidak sedikit pula perusahaan yang masih belum memanfaatkan *web* khususnya perusahaan yang sedang berkembang. Error Monster Cloth misalnya. Dalam melakukan proses jual beli, mayoritas clothing ini menggunakan media sosial seperti facebook. Akan tetapi pada saat ini, menjadikan media sosial seperti facebook sebagai sarana utama dalam proses jual beli sangatlah tidak efektif yang diperkuat dengan banyaknya kasus penipuan penjualan *online* melalui media sosial yang mana mempengaruhi kepercayaan konsumen terhadap penjualan melalui media sosial.

Bertolak dari permasalahan tersebut di atas, maka untuk lebih meningkatkan pelayanan kepada konsumen agar lebih mudah mendapatkan informasi mengenai produk dan harga diperlukan suatu media sebagai penyampai informasi. Maka dari itu penulis mengambil judul: "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi

Penjualan Pada Errormonster Cloth Rembang Berbasis Web” yang mengacu pada perkembangan teknologi informasi serta diharapkan menciptakan media informasi yang efektif dan terpercaya antara lain sistem dapat melakukan transaksi pemesanan secara *online* yang maksimal sehingga nantinya memberikan kemudahan dalam bertransaksi serta memberikan rasa aman dan nyaman kepada konsumen dalam hal bertransaksi. Dengan begitu diharapkan mampu meningkatkan volume penjualan dan meningkatkan kepercayaan konsumen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merumuskan masalah Bagaimana langkah merancang dan menganalisis Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Errormonster Cloth Rembang?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* pada Errormonster Cloth Rembang, diantaranya:

1. Jika pelanggan tidak melakukan konfirmasi kepada pihak Errormonster Cloth Rembang selama 1 X 24 jam maka *purchase order* dianggap gagal.
2. Proses pembayaran dilakukan oleh pelanggan langsung melalui rekening bank yang telah disepakati / disediakan tetapi tidak menerima pembayaran secara *online* atau dengan kartu kredit.

3. Konfirmasi pembayaran dilakukan melalui *form* pembayaran yang disediakan.
4. Jangkauan penjualan produk hanya melayani pembelian yang berada di Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan studi pada program Strata I Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta
2. Menghasilkan sistem informasi yang mampu memperkenalkan dan menjual produk serta melakukan transaksi pemasaran secara online
3. Menghasilkan sistem informasi yang dapat menghitung jumlah pemesanan dan menghitung jumlah ongkir
4. Menghasilkan sistem informasi yang dapat membuat laporan tanpa harus menggunakan laporan manual karyawan

1.5 Metodologi Penelitian

Adapun metode-metode yang penulis pakai dalam penulisan skripsi ini adalah metode SDLC. Tahapan-tahapan dalam metode SDLC adalah :

1. Analisis sistem (*sistem analysis*)
 - a. Studi pendahuluan
 - b. Studi kelayakan
 - c. Mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pemakai

- d. Memahami sistem yang ada
 - e. Menganalisis hasil penelitian.
2. Perancangan sistem (*sistem design*)
 - a. Perancangan awal
 - b. Perancangan rinci.
 3. Implementasi sistem (*sistem implementation*)
 4. Operasi dan perawatan sistem (*sistem operatlon and maintenance*).

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Skripsi ini secara garis besar dibagi menjadi 5 bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, menjelaskan tentang latar belakang penulisan, permasalahan, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan mengenai teori-teori yang dapat mendukung dalam rancang bangun aplikasi penerimaan siswa berbasis web. Baik berupa teori-teori umum maupun teori-teori khusus yang berhubungan dengan topik yang dibahas.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang tahapan pengembangan sistem dimulai dari tahap perencanaan, tahap analisis, tahap rancangan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang hasil dari perancangan dan pembangunan sistem beserta hasil pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan bab terakhir dimana penulis mencoba untuk menarik kesimpulan dan saran dari hasil penelitian ini.

