

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi seperti sekarang ini, internet adalah suatu media informasi komputer yang dapat dikatakan sebagai teknologi tercanggih. Dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat khususnya di media internet semua aktivitas yang sulit dilakukan seperti menonton, membaca berita, belajar ataupun bertukar informasi bahkan transaksi penjualan dan pembelian juga dapat dilakukan.

Untuk menyikapi perubahan iptek yang cepat dan semakin canggih seperti sekarang, dan menghadapi situasi kompetisi dan persaingan yang semakin ketat, suatu usaha dagang harus memiliki keunggulan kompetitif agar bisa terjamin kelangsungannya. Salah satunya adalah peran informasi yang mampu memperkenalkan atau mempromosikan produk secara rinci dan mendetail kepada masyarakat luas, dunia usaha, dan salah satu media informasi yang tepat adalah dengan website, selain media non elektronik lainnya seperti surat kabar yang hasilnya terlihat kurang praktis.

Anime Distro merupakan sebuah toko baju yang bertemakan Anime atau biasanya disebut kartun Jepang. Dalam melakukan kegiatannya, Anime Distro masih menggunakan media penyampaian informasi yang sederhana sehingga untuk pemasaran produk dan layanannya masih belum maksimal. Proses pemesanan yang masih manual dan juga pembuatan laporan yang belum terkomputerisasi sehingga kurang efektif dan efisien. Dengan masalah yang dihadapi oleh Anime Distro, maka dibutuhkan sebuah sistem informasi penjualan berbasis web, hal ini sangatlah penting karena dengan adanya sebuah sistem ini akan dapat mengatasi kendala yang ada. Pelanggan akan dapat mengakses informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja. Dengan demikian Anime Distro dapat memperluas jangkauan pemasaran tanpa harus menghabiskan banyak waktu dan biaya serta dapat mengetahui laporan penjualan dengan cepat dan tepat.

1.2 Rumusan Masalah

Proses pemesanan barang yang sebelumnya dilakukan dengan sistem manual. Maka berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang masalah, dapat ditarik pokok masalahnya adalah bagaimana cara membangun sebuah sistem informasi penjualan barang berbasis web yang dapat menghasilkan laporan penjualan.

1.3 Ruang Lingkup

Lingkup permasalahan yang diteliti meliputi :

1. Membuat sistem pemesanan secara online.
2. Produk yang dijual adalah produk yang ditampilkan katalog pada website Anime Distro.
3. Sistem pembayaran dapat dilakukan melalui transfer antar rekening bank ke nomor rekening yang telah ditentukan Anime Distro.
4. Proses pemesanan dibatasi dalam waktu 7 hari, apabila dalam jangka waktu tersebut konsumen tidak melakukan pembayaran maka pemesanan dianggap batal.
5. Sistem ini hanya menghitung laporan laba kotor.
6. Sistem ini tidak membahas tentang harga dari distributor ataupun supplier.
7. Sistem ini tidak melayani pengembalian barang.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari tugas akhir ini adalah membuat Sistem informasi Penjualan Baju pada Anime Distro berbasis web secara online yang dapat mengetahui laporan penjualan khususnya mengetahui Laba kotor.