

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi sangat cepat, hal ini dimungkinkan dengan perkembangan dunia teknologi informasi yang seperti tidak dapat dibendung lagi. Perkembangan teknologi informasi ini justru menjadi hal yang sangat berperan penting dalam peningkatan usaha-usaha kecil, menengah maupun sebuah usaha atau perusahaan besar. Proses pencatatan yang selama ini dilakukan secara manual, dapat digantikan dengan memberdayakan penggunaan komputer. Untuk itu diperlukan sebuah sistem informasi yang mana dengan sistem informasi ini, diharapkan dapat mendukung proses pencatatan dan pengolahan data.

Selama ini pada Petit Galery, proses penjualannya sama seperti toko-toko pada umumnya yakni pembeli datang ke toko dan membeli produk, sedangkan proses pembayaran terjadi secara tunai. Petit Galery juga kurang mempromosikan produk-produknya ke masyarakat luas serta Petit Galery masih melakukan proses pencatatan nilai-nilai akuntansi secara manual. Dimana proses pencatatan ini bertujuan untuk

membukukan transaksi penjualan ke dalam buku besar dengan menggunakan cara-cara manual. Hal ini tentu saja sangat berpengaruh pada proses kerja, dimana dengan cara manual ini dapat menambah beban waktu kerja. Untuk itu diperlukan sebuah sistem dalam hal ini sebuah sistem informasi yang dapat digunakan untuk membantu proses pencatatan dan penyusunan Informasi. Sehingga diharapkan waktu kerja maupun biaya dalam penyusunan Informasi penjualan dapat dikurangi atau diminimalisir, dan konsumen pun dapat melakukan pemesanan dimana saja melalui internet dalam waktu 24 jam, tanpa harus bersusah payah untuk datang memesan produk pada Petit Galery ini.

1.2 Rumusan Masalah

Toko *Furniture & Handycraft "Petit Galery"* membutuhkan sebuah sistem penjualan *on-line* berbasis *web*, yang dinamis, komunikatif dan akurat. Dalam rangka mempermudah proses pencatatan data pembelian bagi pihak toko, memberikan kenyamanan konsumen dalam memesan produk yang akan dibeli serta mempromosikan produk-produknya ke masyarakat luas dengan memanfaatkan teknologi komputer dan internet.

1.3 Ruang Lingkup

Permasalahan yang ditekankan pada Sistem Informasi penjualan *Furniture & Handycraft* berbasis *web* ini antara lain :

1. Aplikasi ini memberikan informasi *Furniture & Handycraft* yang dijual kepada konsumen.
2. Sistem akan mencatat data produk, karyawan, konsumen, pemesanan, konfirmasi pembayaran dan data pengiriman untuk keperluan administrasi penjualan.
3. *Admin* mempunyai hak akses penuh dalam sistem.
4. Pengunjung meng-*input*-kan data konsumen pada sistem.
5. Konsumen memesan produk *Furniture & Handycraft* setelah itu mengkonfirmasi pembayaran.
6. Konsumen dapat memesan lagi jika pemesanan sebelumnya telah dilakukan konfirmasi pembayaran.
7. Pembatalan pemesanan akan terjadi bila pemesanan yang dilakukan tidak dilanjutkan pada proses konfirmasi pembayaran dalam kurun waktu 3 x 24 jam.
8. Besaran biaya pengiriman tergantung masing-masing daerah. Untuk biaya, mengikuti ketentuan dari jasa pengiriman *DHL*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi pencatatan data pemesanan dan pengiriman serta sebagai media pemasaran pada Toko *Furniture & Handycraft "Petit Galery"* Yogyakarta.