# BAB I

# PENDAHULUAN

**1.1 Latar Belakang**

Pada masa sekarang kita telah memasuki era globalisasi dimana teknologi semakin berkembang. Hal ini tidak terjadi hanya pada perkembangan perangkat-perangkat keras seperti masin-mesin tetapi juga terjadi pada perkembangan perangkat lunak lainnya. Dalam perkembangan teknologi komputer memunculkan suatu pemahaman baru akan pentingnya kebutuhan informasi yang cepat dan akurat. Sehingga merupakan salah satu kunci pada perkembangan teknologi komputer ini. Semua kegiatan kita memerlukan informasi dan bisa juga dikatakan bahwa semua kegiatan kita dituntut menghasilkan informasi. Pada Distro Sippirili Monster Jogja masalah yang dihadapi adalah pelaporan penjualan yang belum bisa dilakukan tepat waktu. Maka dari itu Distro Sippirili Monster memerlukan suatu sistem untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan suatu sistem penjualan untuk memberikan kemudahan dalam perhitungan pembayaran transaksi dan pengolahan data penjualan yang cepat dan akurat yang akhirnya bertujuan untuk akan dapat meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan yang lebih baik.

**1.2 Rumusan Masalah**

Pada Distro Sippirili Monster penjualan produk baju mempunyai beberapa kendala baik di bidang promosi, pemesanan maupun pembayaran. Dengan melihat fakta tersebut, maka penyusun berupaya mengadakan penelitian tentang informasi penjualan baju di Distro Sippirili Monster Jogja berbasis web, sehingga dengan cara ini produk dan hasil dapat di sajikan secara cepat dan akurat. Bagaimana informasi transaksi penjualan dan pembayaran di Distro Sippirili Monster dapat disajikan secara cepat dan akurat.

**1.3 Ruang Lingkup**

Dalam sistem informasi penjualan baju di Distro Sippirili Monster berbasis web ini, ruang lingkup masalah yang akan diangkat adalah :

1. Pembayaran pemesanan dilakukan dengan cara transfer ke rekening perusahaan.
2. Pemesanan akan di batalkan secara otomatis apabila overtime dari pemesanan.
3. Pengiriman dilakukan beberapa hari setelah pelunasan.
4. pengiriman bisa dikirim ke alamat yang berbeda dari alamat pemesanan.

**1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian bertujuan untuk membangun sistem informasi penjualan baju di Distro Sippirili Monster Jogja berbasis web agar dapat melayani pemesanan dan pembelian konsumen melalui aplikasi web di internet.