

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar belakang

Dalam sistem informasi terutama di masa depan terkadang terjadi perkembangan teknologi yang pesat. Kita juga sering mendengar tentang teknologi berupa internet sebagai perkembangan terbaru dalam sistem informasi. Keramahan pengguna telah dilengkapi dengan teknologi internet masa depan dan merupakan suatu keharusan, artinya pengguna dapat dengan mudah memanfaatkan fitur dan fungsi internet dalam dunia bisnis, secara khusus, pemasaran, media pemasaran global seperti internet.

Informasi bersifat universal, dapat dengan gampang diperoleh dan diumumkan yang memungkinkan kita menggunakan internet, merupakan teknologi yang sangat populer saat ini. Ada banyak jenis media yang tersedia di internet, termasuk *World Wide Web* (WWW), juga dikenal sebagai Web. Website ini dapat memuat dan menyediakan berbagai macam informasi yang diperlukan, karena informasi tersebut disebarluaskan ke seluruh dunia melalui internet, sehingga dimungkinkan juga untuk merancang sistem informasi online agar siapapun yang memiliki akses internet dapat mengaksesnya dengan peramban internet.

Hampir semua tindakan dapat dipenuhi dengan menggunakan sarana komputer dan operasi internet, dan dalam pembahasan ini internet digunakan sebagai fungsi penjualan atau perdagangan online bagi orang-orang yang perlu terhubung dengan media internet. Ini merupakan masalah topik pada PT.

Gfsoft Indonesia adalah proses pemasaran yang dapat diselesaikan dalam waktu tertentu dan dapat mengembangkan sistem web untuk menjalin komunikasi antara penjual dan pembeli.

Selama tahun 2008 sampai saat ini PT. Gfsoft Indonesia telah menjual software untuk membantu usaha-usaha kecil sampai dengan usaha menengah ke atas. Software ini dibuat untuk membantu jalannya suatu pekerjaan didalam suatu perusahaan karena di zaman serba *modern* ini semua perusahaan mengharapkan dapat memperoleh segala macam informasi dan data dengan cepat dan akurat. Pentingnya data yang akurat dalam suatu perusahaan supaya usaha bisa berjalan dengan lancar dan dapat menghemat waktu. Produk kami juga tersedia untuk usaha yang berbeda-beda seperti *Supplier*, Distributor, *MiniMarket*, Resto, dan usaha atau toko lain nya.

Setiap tahun nya PT. Gfsoft Indonesia terus berupaya untuk meningkatkan kualitas software dan pelayanan pada pengguna aplikasi GF dalam penggunaan aplikasi yang disediakan, Produk yang dijual merupakan sebuah *Lisence key* yang bentuknya seperti flashdisk, jika pengguna tidak memiliki *Lisence key* maka setelah 60 hari penggunaan aplikasi maka masa percobaan akan habis dan tidak bisa menggunakan nya lagi jika tidak memiliki *Lisence key*.

Sistem penjualan PT. Gfsoft Indonesia diawali dengan percakapan oleh pelanggan dengan bagian *IT Support* untuk konsultasi tentang hal-hal yang diperlukan, setelah selesai menjelaskan kebutuhan biasanya bagian *IT Support* akan mencatat data dan informasi pelanggan, tetapi terkadang data atau

informasi pelanggan tidak didapatkan secara lengkap dikarenakan pencatatan data atau informasi masih manual. Akibatnya terkadang pelanggan merasa diabaikan dan selalu mengajukan komentar dan usul melalui telepon atau *E-mail*. kebanyakan komentar dan usul tersebut terkait dengan pemesanan produk yang tidak sesuai atau karena tidak ada tindakan lanjutan dari PT. Gfsoft Indonesia karena pelanggan berada di kota-kota kecil.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik memilih untuk menrancang aplikasi penjualan berbasis web sebagai dasar pengembangan perangkat lunak yang bisa memberikan jalan keluar atas permasalahan yang dialami. Maka dari pada itu sebagai peneliti, saya memilih subjek sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan yang bertemakan “Rancang Bangun Penjualan *Lisence Key* Berbasis web Pada PT. Gfsoft Indonesia”



**Gambar 1. 1** PT Gfsoft Indonesia di Batam

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks sebelumnya menjadi permasalahan dalam penjualan *licence key* pada PT. Gfsoft Indoensia, identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Penjualan *licence key* di PT. Gfsoft Indonesia masih bergantung pada pelanggan yang mengenal dan mengetahui aplikasi GF saja.
2. Jika penjualan hanya berharap pada pelanggan yang sudah ada, maka perkembangan penjualan tidak akan cepat berkembang.
3. Informasi dan data pelanggan yang didapat masih tidak lengkap karena pencatatan data masih manual pada calon pelanggan.

## 1.3. Batasan Masalah

Karena keterbatasan penelitian ini dalam kaitannya dengan permasalahan sebelum, ruang lingkup pengkajian ini terbatas pada :

1. Menghasilkan *software* berbasis web untuk penjualan *Lisence key* dan memberikan informasi kepada pelanggan dalam pemesanan produk
2. Bahasa perancangan yang digunakan untuk proyek ini adalah *PHP* dengan XAMPP dan MySQL sebagai pendukung database.

## 1.4. Rumusan Masalah

Dari pemahaman masalah yang sudah disampaikan sebelumnya, menjadikan pernyataan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana meningkatkan penjualan *Lisence key* dengan aplikasi penjualan berbasis web ?

2. Bagaimana mempermudah mendapatkan informasi pelanggan yang lengkap dengan aplikasi berbasis web ?

### **1.5.Tujuan Penelitian**

Tujuan atau target yang diharapkan dalam melaksanakan karya ilmiah ini adalah :

1. Meningkatkan penjualan *Lisence Key* dengan aplikasi penjualan berbasis web.
2. Mempermudah untuk mendapatkan informasi dan data pelanggan dengan aplikasi berbasis web.

### **1.6.Manfaat Penelitian**

Beberapa makna yang dihasilkan dari hasil penelitian yang dilakukan :

1. Bagi Peneliti  
Memperoleh ilmu dan mempergunakan ilmu yang didapat dalam kegiatan perkuliahan.
2. Bagi Kampus  
Sebagai tumpuan kepada calon mahasiswa yang menghadapi masalah yang sama.
3. Bagi PT. Gfsoft Indonesia  
Menciptakan kondisi yang menguntungkan bagi pengguna dalam melakukan transaksi jual beli.