

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi di era *modern* ini berkembang semakin pesat yang menimbulkan efek meningkatnya kebutuhan terhadap penggunaan teknologi informasi pada seluruh bidang, tak terkecuali di bidang bisnis penjualan dan pemesanan produk. Bisnis penjualan dan pemesanan produk menawarkan keuntungan yang menjanjikan sehingga mengundang para pelaku bisnis untuk menekuni bisnis penjualan dan pemesanan produk, agar dapat terus bersaing para pelaku bisnis ini dituntut untuk memberikan pelayanan terbaik, salah satunya dengan menerapkan teknologi informasi. Bisnis penjualan dan pemesanan lukisan adalah salah satu bisnis yang sudah ada sejak beberapa tahun yang lalu khususnya di kota Bandung, para seniman ini menjual lukisan hasil karya nya atau menjual kembali lukisan yang sebelumnya dibeli dari beberapa pengrajin lukisan. Penerapan teknologi pada proses penjualan dan pemesanan lukisan ini sangat penting untuk membantu memasarkan lukisan secara luas, memberikan kemudahan untuk melakukan transaksi dan mengelola data - data lukisan dengan lebih baik.

Zullu Jalu *Art* Galeri adalah sebuah galeri yang menjual dan menyediakan jasa pembuatan barang seni khususnya lukisan. Zullu Jalu *Art* Galeri ini menjual hasil karya sendiri dan membeli lukisan dari pelukis di daerah Jelekong dan Garut untuk dijual kembali di daerah wisata Braga, yang sering dikunjungi

wisatawan asing maupun lokal. Untuk proses penjualan dan pemesanan lukisan, Zullu Jalu *Art* Galeri ini menerima berbagai pesanan lukisan dalam jumlah kecil maupun partai besar. Selain membeli lukisan yang sudah tersedia di galeri konsumen dapat memesan lukisan sesuai keinginan. Secara garis besar konsumen Zullu Jalu *Art* Galeri berasal dari kantor-kantor, hotel, dan para wisatawan yang berkunjung ke daerah wisata Braga.

Dalam menjalankan proses bisnisnya, pemasaran masih dilakukan dengan cara menjajakan lukisan di galeri untuk menarik pelanggan yang berkunjung atau lewat di daerah wisata Braga, sehingga Zullu Jalu *Art* Galeri hanya dikenal di daerah Bandung saja dan tidak menutup kemungkinan konsumen diluar Bandung ingin membeli lukisan, sehingga dimungkinkan meningkatnya volume penjualan lukisan pada Zullu Jalu *Art* Galeri. Saat ini Zullu Jalu *Art* Galeri belum bisa melayani transaksi jarak jauh dan belum memiliki fasilitas secara online, akibatnya jika konsumen yang tidak bisa datang ke galeri mengakibatkan batalnya transaksi penjualan. Masalah lainnya adalah belum adanya sistem inventori baku untuk mencatat semua lukisan yang masuk ke bagian gudang, akibatnya bagian gudang kesulitan dalam melakukan pendataan semua lukisan yang ada di galeri. Selain itu penyajian data transaksi penjualan, pemesanan dan pembelian saat ini masih dilakukan dengan cara menghitung satu per satu data yang akan disajikan, akibatnya agar dapat menyajikan data dalam priode tertentu perlu dilakukan dengan sangat teliti dan memerlukan waktu relatif lama. Dalam pembuatan laporan penjualan pemesanan dan pembelian lukisan yang dilakukan saat ini sering menghasilkan laporan yang tidak sinkron antara uang yang didapat dengan

dokumen penjualan dan pemesanan yang ada. Akibatnya harus dilakukan rekap ulang untuk menghitung total pendapatan dengan dokumen yang ada, sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama.

Penelitian yang dilakukan adalah membangun sebuah sistem informasi yang dapat memasarkan produk secara luas, serta memberikan layanan transaksi penjualan dan pemesanan lukisan secara *online*. Mampu melakukan pengolahan data lukisan yang ada di galeri dan bisa disajikan secara cepat, akurat. Serta mampu menyajikan data transaksi penjualan, pemesanan dan pembelian secara cepat dan akurat dan memudahkan pembuatan laporan penjualan, pemesanan dan pembelian agar laporan yang dibuat bisa sinkron antara uang yang di dapat dengan dokumen yang ada.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan merancang sebuah sistem informasi yang diharapkan dapat membantu dan mengatasi permasalahan yang di hadapi oleh Zullu Jalu Art Galeri. Oleh karena itu judul skripsi yang penulis ambil adalah **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMESANAN LUKISAN PADA ZULLU JALU ART GALERI BERBASIS WEBSITE”**.

## **1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Berdasarkan informasi yang telah diuraikan di latar belakang penelitian, maka terdapat identifikasi masalah dan rumusan masalah sebagai berikut :

### 1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah di uraikan di atas, maka dapat di identifikasikan permasalahan pada Zullu Jalu *Art* Galeri. Dimana dalam proses pemasaran, proses transaksi penjualan, pemesanan lukisan hanya bisa dilakukan dengan datang langsung ke galeri, pengolahan data lukisan, penyajian data transaksi penjualan, pemesanan dan pembelian lukisan dan pembuatan laporan penjualan, pemesanan dan pembelian belum bisa di sajikan secara cepat, akurat dan efisien sehingga menimbulkan permasalahan yang menghambat bebeapa proses kerja pada galeri ini, diantaranya :

1. Terbatasnya area pemasaran lukisan membuat Zullu Jalu *Art* Galeri hanya dikenal di daerah sekitar Bandung saja, dan tidak menutup kemungkinan konsumen di luar bandung pun ingin membeli lukisan di Zullu Jalu *Art* Galeri.
2. Saat ini Zullu Jalu *Art* Galeri belum bisa melayani transaksi penjualan lukisan jarak jauh dan belum memiliki fasilitas penjualan lukisan secara *online*, saat ini Zullu Jalu *Art* Galeri hanya melayani transaksi langsung di galeri. Akibatnya jika konsumen tidak bisa datang ke galeri, sehingga dimungkinkan berkurangnya peluang terjadi transaksi penjualan dan pemesanan lukisan.
3. Belum adanya sistem inventori baku untuk mencatat semua lukisan yang masuk ke bagian gudang, akibatnya bagian gudang kesulitan dalam melakukan pendataan semua lukisan yang ada pada Zullu Jalu *Art* Galeri.

4. Dalam penyajian data transaksi penjualan, pemesanan, pembelian, retur pembelian dan retur pembayaran lukisan saat ini masih dilakukan dengan cara mencari dan menghitung satu per satu data yang akan di sajikan, akibatnya untuk dapat menyajikan data penjualan, pemesanan, pembelian, retur pembelian dan retur pembayaran dalam priode tertentu perlu dilakukan dengan sangat teliti dan memerlukan waktu relatif lama.
5. Pembuatan laporan penjualan, pemesanan dan pembelian lukisan yang dilakukan saat ini sering menghasilkan laporan yang tidak sinkron antara pendapatan dengan dokumen penjualan dan pemesanan yang ada. Akibatnya harus dilakukan rekap ulang untuk menghitung total pendapatan dengan dokumen yang ada, sehingga membutuhkan waktu relatif lama.

### **1.2.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dan identifikasi yang telah diajukan, maka rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana cara agar memperluas pemasaran lukisan pada Zullu Jalu Art Galeri agar dikenal konsumen secara luas sehingga dimungkinkan untuk meningkatkan *volume* penjualan dan pemesanan lukisan?
2. Bagaimana cara agar konsumen dapat melakukan transaksi penjualan secara jarak jauh ?
3. Bagaimana cara mempermudah pendataan semua lukisan yang ada pada Zullu Jalu Art Galeri?

4. Bagaimana cara menyajikan data transaksi penjualan, pemesanan, pembelian, retur pembelian dan retur pembayaran dalam periode tertentu secara cepat, akurat dan efisien?
5. Bagaimana cara membuat laporan penjualan, pemesanan dan pembelian agar dapat sinkron antara uang yang didapat dengan dokumen penjualan dan pemesanan yang ada secara cepat dan akurat?

### **1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1. Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah membuat suatu sistem informasi penjualan dan pemesanan pada Zullu Jalu *Art* Galeri berbasis *website* yang efisien dan mudah dioperasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* yang terintegrasi dengan database *MySQL* agar lebih mudah untuk diterapkan di Zullu Jalu *Art* Galeri.

#### **1.3.2. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada uraian di latar belakang masalah dan identifikasi yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk memperluas pemasaran lukisan agar Zullu Jalu *Art* Galeri dapat dikenal oleh konsumen secara luas sehingga dimungkinkan untuk meningkatkan volume penjualan dan pemesanan lukisan.
2. Untuk mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi penjualan lukisan secara jarak jauh.

3. Untuk mempermudah bagian gudang dalam melakukan pendataan seluruh lukisan yang ada pada Zullu Jalu *Art* Galeri.
4. Untuk mempermudah proses penyajian data transaksi penjualan, pemesanan, pembelian, retur pembelian dan retur pembayaran, agar dapat disajikan secara cepat, akurat dan efisien.
5. Untuk mempermudah pembuatan laporan penjualan, pemesanan dan pembelian agar uang yang didapat bisa sinkron dengan dokumen penjualan dan pemesanan yang ada secara cepat dan akurat.

#### **1.4. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini terbagi menjadi dua jenis kegunaan penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut :

##### **1.4.1. Kegunaan Praktis**

###### **1. Bagi Perusahaan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya memperbaiki masalah yang ada pada Zullu Jalu *Art* Galeri.

###### **2. Bagi Penulis**

Dengan melukan penelitian ini serta merancang sebuah sistem informasi pemesanan dan penjualan berbasis website ini penulis mendapatkan banyak pengalaman, ilmu baru dalam membangun sebuah sistem informasi.

### 1.4.2. Kegunaan Akademis

#### 1. Bagi Pengembangan Ilmu

Dapat memberikan satu karya penelitian yang dapat mendukung dalam pengembangan ilmu sistem informasi, terutama mengenai sistem informasi pemesanan dan penjualan lukisan.

#### 2. Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan bahan referensi untuk perbaikan atau pengembangan bagi peneliti lain yang akan meneliti masalah yang sama.

### 1.5. Batasan Masalah

Sistem informasi penjualan dan pemesanan lukisan adalah sebuah sistem penjualan dan pemesanan secara *online* dan transaksi langsung di galeri, secara umum sistem ini mencakup penjualan, pemesanan, pembelian, pengolahan data lukisan dan pembuatan laporan penjualan, pemesanan dan pembelian, serta retur pembelian dan retur pembayaran adapun batasannya adalah sebagai berikut :

1. Transaksi dilakukan secara *online* dan transaksi langsung di galeri.
2. Transaksi penjualan *online* melayani pembayaran secara transfer.
3. *User* yang terlibat meliputi pemilik, bagian penjualan, bagian gudang, bagian produksi dan konsumen.
4. Harga yang tercantum di *webiste* belum termasuk ongkos kirim.
5. Ongkos kirim yang tercantum dibatasi untuk 2 lukisan.
6. Cakupan layanan hanya untuk wilayah indonesia.



7. Pemesanan lukisan *custom* hanya dapat dilakukan dengan datang langsung ke galeri saja.
8. Konsumen harus membayar lunas pembelian lukisan baik secara online maupun pembelian langsung di galeri
9. Pemesanan lukisan *custom* diharuskan membayar DP sebesar 40%.
10. Sistem ini membahas retur pembelian dan pembayaran.
11. Batas konfirmasi pembayaran paling lambat 2jam. Jika dalam 2 jam tidak melakukan konfirmasi pembayaran maka pesanan otomatis batal.

### 1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi penelitian dilaksanakan di Zullu Jalu Art Galeri yang beralamat di Jalan Braga no. 41 Bandung Jawa Barat. Adapun waktu penelitian sajikan dalam tabel berikut ini :

**Tabel 1.1. Waktu / Jadwal Penelitian**

| No | Kegiatan  | 2019  |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |
|----|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|
|    |   | April |   |   |   | Mei |   |   |   | Juni |   |   |   | Juli |   |   |   |
|    |   | 1     | 2 | 3 | 4 | 1   | 2 | 3 | 4 | 1    | 2 | 3 | 4 | 1    | 2 | 3 | 4 |
| 1  | <i>Listen to costumer /</i><br>identifikasi kebutuhan<br>(Observasi, wawancara) |       | ■ | ■ |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |
| 2  | <i>Build mock-up/</i> pembuatan<br>prototype                                    |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |
|    | a. Perancangan prosedur   |       |   |   | ■ | ■   | ■ |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |
|    | b. Perancangan diagram  |       |   |   |   |     |   | ■ | ■ |      |   |   |   |      |   |   |   |
|    | c. Perancangan program  |       |   |   |   |     |   |   |   | ■    | ■ | ■ | ■ | ■    |   |   |   |
| 3  | <i>Costumers test drives</i><br><i>mock-up /</i> Menguji<br>Prototyping         |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |
|    | a. Memperbaiki<br>Prototyping   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      | ■ | ■ |   |
|    | b. Memberikan hasil<br>prototype yang telah<br>diperbaiki                       |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   | ■ |

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Penyusunan laporan tugas akhir ini menggunakan kerangka pembahasan yang terbentuk dalam susunan bab, dengan uraian sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang penjelasan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah atau ruang lingkup, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menampilkan teori – teori yang digunakan sebagai dasar pengetahuan yang digunakan dalam menyusun laporan untuk membangun sistem informasi pemesanan dan penjualan lukisan berbasis web pada Zullu jalu art galeri.

## **BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang objek penelitian dari Zullu jalu art galeri, Metode penelitian yang digunakan, pendekatan dan pengembangan sistem yang dipakai, perancangan perangkat lunak, analisis sistem yang berjalan pada perusahaan tersebut.

## **BAB IV HASIL DAN PENGEMBANGAN**

Bab ini membahas mengenai setiap tahapan dan proses dari perancangan perangkat lunak, perancangan sistem yang diusulkan, basis data, antar muka, arsitektur jaringan, dan implementasi pada sistem yang dibuat serta pengujian terhadap sistem yang dibuat.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini membahas tentang tahapan kesimpulan yang diambil berkaitan dengan sistem yang dibangun dan saran – saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.

