

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Baik disadari atau tidak, teknologi tidak bisa terlepas dari kehidupan sehari-hari. Contoh paling dekat adalah penggunaan *smartphone* untuk memudahkan hidup kita. Hal ini merupakan bukti bahwa teknologi telah masuk dalam berbagai bidang kehidupan tak terkecuali di bidang bisnis. Di masa kini bisnis yang tidak memanfaatkan teknologi tidak akan bisa maju mengikuti perkembangan zaman. Karena banyak pelaku bisnis yang memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung kemajuan bisnis untuk mendapatkan keuntungan yang lebih besar.

Dengan hadirnya teknologi dalam bidang bisnis, secara tidak langsung memberikan dampak positif karena memunculkan berbagai manfaat yang memudahkan bisnis. Teknologi akan memunculkan berbagai peluang baru yang bisa dimanfaatkan. Salah satu contohnya adalah meningkatkan kegiatan bisnis dengan memanfaatkan peran *digital marketing*.

Dalam menyikapi persaingan yang sangat ketat pada setiap bisnis maka muncullah ide untuk membuat atau memadukan teknologi informasi dengan bisnis, sistem informasi pemesanan dan produksi berbasis *website* dapat menjadikan cangkupan yang sangat luas, dengan cara dibuatkannya peraktek transaksi bisnis secara *online* tanpa alat manual. Dengan dibuatkannya transaksi pemesanan secara *online* perusahaan akan dapat melakukan pemasaran dengan sangat luas, seperti keseluruhan Indonesia. Dalam hal ini perusahaan mendapatkan

peluang untuk memperluas pangsa pasarnya. Semakin kompleks proses bisnis suatu perusahaan, maka pengiriman atau pengendalian proses bisnis bisa lebih kompleks. Tetapi sistem dan metode untuk mempersiapkan, menggunakan, dan menampilkan model keadaan suatu proses, sebagai proses industri atau bisnis, sebagai urutan langkah-langkah diskrit[1].

Pada saat ini Rumah Retro mengalami peningkatan pemesanan barang dan peningkatan volume produksi dari luar maupun dalam kota, tetapi konsumen kesulitan untuk memesan produk sehingga konsumen harus mendatangi Rumah Retro, maka dari itu dibutuhkan suatu sistem informasi pemesanan yang dapat memudahkan konsumen memesan produk dari Rumah Retro. Rumah Retro didalam melakukan pelayanan pemesanan, desain untuk pembuatan pakaian dapat ditentukan sendiri oleh pemesan. Tetapi sistem dalam mencatat pemesanan konsumen masih konvensional, yaitu ditulis dalam buku laporan pemesanan sehingga dalam pencarian data membutuhkan waktu yang cukup lama. Sering terjadinya kekurangan bahan baku saat memasuki proses produksi karena tidak ada data atau info ketersediaan bahan baku. Di bagian pencatatan bahan baku masih menggunakan cara konvensional dan semua laporan berbentuk buku catatan sehingga terjadinya duplikasi data yang mengakibatkan data tidak valid.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka diperlukannya suatu sistem informasi pemesanan berbasis website pada Rumah Retro, sehingga konsumen dari luar kota yang akan memesan produk menjadi mudah, dan Rumah Retropun tidak perlulagi menuliskan data pesanan yang mengakibatkan penumpukan

catatan. Diharapkan sistem informasi ini dapat digunakan untuk mempermudah dalam pekerjaan.

Berdasarkan hasil uraian diatas, maka penulis tertarik untuk membuat dan mengembangkan sebuah sistem informasi pemesanan, produksi dan gudang. Dengan membangun sistem ini juga diharapkan dapat mengatasi masalah kinerja dalam mengakses informasi yang berhubungan dengan bidang usaha konveksi.

## **1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang sering terjadi dalam konveksi pada Rumah Retro sebagai berikut :

- 1 Sistem dalam mencatat pemesanan konsumen masih konvensional, sehingga dalam pencarian data membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 2 Sulitnya melakukan pemesanan produk, sehingga konsumen harus mendatangi Rumah retro untuk melakukan pemesanan.
- 3 Sering terjadi kekurangan bahan baku ketika produksi sehingga menghambat jalannya produksi.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Jika dilihat dari identifikasi masalah diatas, maka diperoleh beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1 Bagaimana sistem pemesanan yang sedang berjalan pada Rumah Retro?
- 2 Bagaimana merancang sistem informasi pemesanan yang diusulkan sebagai perbaikan atau penyempurnaan dari sistem yang berjalan ?

### **1.3 Maksud dan Tujuan**

Maksud dan tujuan adalah untuk mendeskripsikan arah dari penelitian yang dilakukan supaya mudah dan terfokus dalam melakukan penelitian

#### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dituangkan di awal, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun dan membuat sistem informasi konveksi pada Rumah Retro, membantu mengatasi masalah yang terjadi pada konveksi Rumah Retro terutama pada pencatatan laporan, pengolahan data, dan bahan baku konveksi dan berguna untuk mempermudah dalam proses pendataan agar membantu karyawan.

#### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Untuk mengetahui sistem informasi yang sedang berjalan di konveksi Rumah Retro
- 2 Untuk mengetahui sistem informasi pemesanan yang diusulkan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan dari sistem yang berjalan

## 1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah dapat menambah wawasan pengetahuan baik dari teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atau permasalahan yang ada di dalam perusahaan, khususnya di konveksi Rumah Retro.

## 1.5 Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup dari sistem yang dibangun, maka dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut :

- 1 Sistem yang dibuat ini disesuaikan dengan kebutuhan dari pihak Rumah Retro mengenai proses pemesanan, produksi, dan gudang,
- 2 Rumah Retro akan memproduksi barang sesuai pesanan konsumen,
- 3 Dalam pemesanan *offline* konsumen hanya bisa mengambil barang ke rumah retro,
- 4 Pada pemesanan *online* konsummen hanya bisa mengambil barang lewat ekspedisi,
- 5 Tidak ada stok produk,
- 6 Tidak membahas stok bahan baku kecuali kain,
- 7 Pada sistem yang dibuat tidak melayani retur barang,
- 8 Sistem yang dibuat hanya menerima pembayaran lunas,
- 9 Tidak menerima pembayaran DP,
- 10 Pembayaran atas pemesanan dilakukan melalui transfer via ATM atau Bank,

11 Tidak membahas laporan keuangan per periode tertentu,

12 Pemesanan barang hanya mencakup wilayah Indonesia.

### 1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan pada konveksi Rumah Retro yang beralamat di jalan gempol elok II no 34 RT 05 RW 13 Kel. Cigondewah kaler, Kec. Bandung kulon, Kota Bandung, Jawa Barat 40214.

**Tabel 1. 1 Waktu Penelitian**

No.	Kegiatan	Bulan dan Tahun															
		Oktober 2020				November 2020				Desember 2020				Januari 2021			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Analisis Kebutuhan	■	■	■	■												
2.	Desain				■	■	■	■	■								
3.	Penulisan kode program									■	■	■	■	■	■		
4.	Pengujian															■	■
5.	Penerapan															■	■

## 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem.

### BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan, perancangan sistem baik secara umum maupun spesifik.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

### BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.