

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat semua media atau bidang berlomba lomba untuk melakukan perpindahan dari yang sebelumnya melakukan secara konvensional ke dalam bentuk teknologi. Perpindahan itu di mudahkan dengan menggunakan teknologi sistem informasi. Hal ini di karenakan pentingnya teknologi informasi untuk membantu masyarakat dalam mengelola informasi agar lebih cepat dan akurat.

Kesenian menjadi salah satu bidang yang sangat membutuhkan suatu sistem informasi. Dengan ada nya sistem informasi yang baik maka akan memudahkan para pegiat seni dalam proses kegiatan penjualan. Sistem informasi sangat dibutuhkan karena dapat mencakup berbagai macam aktivitas yaitu mengolah data, memasukan data dan juga membuat laporan. Data yang sudah diolah tersebut dapat menghasilkan pemahaman yang tepat bagi siapa saja yang membutuhkan informasi tersebut.

Bentuk usaha yang sudah menerapkan sistem informasi untuk keberlangsungan usaha nya adalah tempat penjualan lukisan. Pada aktivitas nya para pelukis biasa nya membuat suatu gallery studio lukisan dimana isi dari galeri tersebut merupakan hasil-hasil dari karya yang telah dibuat, pengunjung dapat mendatangi langsung ke tempat dimana pelukis itu untuk berwisata atau ingin membeli sebuah lukisan. Dalam pelaksanaan nya aktivitas tersebut cukup sulit di lakukan apabila pengunjung yang berada jauh dari lokasi ingin datang ke tempat galerry lukisan itu berada, dimana hal itu sangat tidak efektif sekali. Maka penerapan suatu alat bantu berupa perangkat lunak dapat membantu memudahkan pertemuan antara pengunjung/konsumen dengan karya dari seorang pelukis dengan waktu yang singkat dan mudah di lakukan.

Studio Jeihan merupakan gallery lukisan dari bapak Jeihan Sukmantoro atau lebih dikenal dengan Jeihan merupakan salah satu pelukis terkenal dari

Indonesia. Karya dan lukisan nya sudah banyak di kenal pegiat seni ataupun kolektor lukisan. Jeihan Sukmantoro sendiri telah meninggal dunia pada 29 November 2019 di Bandung. Saat ini studio Jeihan dilanjutkan oleh anak nya Atasi Amin, ada lebih dari 300 lebih lukisan peninggalan Jeihan yang di pajang di studio Jeihan.

Studio Jeihan merupakan salah satu gallery yang bergerak dalam bidang penjualan lukisan. Pada saat ini penjualan lukisan yang ada di studio jeihan masih menggunakan metode konvensional dimana konsumen mendatangi studio jeihan untuk melakukan pendaftaran kunjungan yaitu penulisan pada buku daftar tamu, dimana hal ini membuat buku daftar tamu menumpuk. Proses pemesanan dilakukan oleh konsumen dengan memberikan informasi barang yang di inginkan kepada pemilik dan pemilik hanya memberikan informasi barang dapat di pesan oleh konsumen melalui ucapan saja, hal itu membuat tidak ada nya media yang dapat di jadikan pegangan oleh konsumen. Pada proses pembayaran masih dilakukan secara manual dengan penulisan bukti pembayaran di nota, dimana hal itu dapat menyebabkan hilangnya informasi bukti pembayaran konsumen. Proses pengiriman juga masih menggunakan metode manual juga dimana bag. gudang memberikan informasi nomor pengiriman melalui komunikasi pribadi kepada konsumen dimana itu dapat menyebabkan hilang nya informasi nomor pengiriman. Hal lain yang perlu di perhatikan pada sistem yang berjalan saat ini yaitu bag. penjualan kesulitan membuat laporan pemesanan karena tidak ada nya media yang digunakan dalam pemesanan. Hal lain yaitu bag. Penjualan kesulitan membuat laporan data pendaftaran dan data pembayaran ketika data yang tersimpan semakin banyak, kesulitan tersebut menyebabkan pekerjaan menjadi lambat. Dalam hal ini dibutuhkan sistem informasi yang dapat membantu mempermudah penjualan lukisan secara *online*. Sistem informasi pendaftaran, pemesanan, pembayaran, pengiriman, serta pengelolaan laporan berbasis *website* adalah salah satu solusi dari permasalahan diatas.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti berinisiatif merancang sebuah sistem informasi berbasis *web* sebagai bahan skripsi dengan judul

“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN LUKISAN BERBASIS WEB PADA STUDIO JEIHAN”.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dalam sub bab ini akan di jelaskan tentang identifikasi masalah dan rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas dan dari hasil penelitian di lapangan.

1.2.1 Identifikasi masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah yang telah di uraikan maka peneliti mencoba mengidentifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Sistem pendaftaran masih dilakukan secara manual yaitu dengan penulisan buku daftar kunjungan.
2. Sistem pemesanan lukisan masih dilakukan secara manual yaitu pemilik hanya memberikan informasi barang dapat di pesan melalui ucapan saja kepada konsumen.
3. Sistem pembayaran dan penyimpanan data masih dilakukan secara manual dengan tulis tangan nota pembayaran.
4. Sistem pengiriman lukisan masih dilakukan secara manual dengan memberikan informasi pengiriman melalui media komunikasi pribadi.
5. Sistem pengelolaan laporan pendaftaran, pemesanan, pembayaran masih dilakukan secara manual

1.2.2 Rumusan masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah dan identifikasi yang diatas maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sistem informasi pendaftaran pada sistem informasi di Studio Jeihan?
2. Bagaimana membuat sistem informasi pemesanan lukisan di Studio Jeihan?

3. Bagaimana membuat sistem informasi pembayaran lukisan di Studio Jeihan?
4. Bagaimana membuat sistem informasi pengiriman lukisan di Studio Jeihan?
5. Bagaimana membuat sistem informasi untuk pengelolaan laporan pendaftaran, pemesanan, pembayaran di Studio Jeihan?
6. Bagaimana pengujian pada aplikasi sistem informasi penjualan lukisan?
7. Bagaimana implementasi aplikasi sistem informasi penjualan lukisan?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam sub bab ini akan dijelaskan mengenai maksud dan tujuan peneliti dalam melakukan penyusunan Tugas Akhir.

1.3.3 Maksud penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah Sistem Informasi Penjualan Lukisan pada Studio Jeihan dengan kebutuhan yang sesuai dengan membuat sebuah *website* yang dapat membantu dalam pendaftaran, pemesanan, pembayaran, pengiriman serta pengelolaan laporan pada studio jeihan.

1.3.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk membuat sistem informasi pendaftaran pada Studio Jeihan.
2. Untuk membuat sistem informasi pemesanan lukisan sehingga konsumen dapat mengetahui detail dari lukisan yang ingin di pesan.
3. Untuk membuat sistem informasi yang dapat mempermudah proses pembayaran
4. Untuk membuat sistem informasi pengiriman lukisan pada Studio Jeihan.
5. Untuk membuat sistem informasi pengelolaan laporan pendaftaran, pemesanan, pembayaran pada Studio Jeihan?

6. Untuk menguji sistem informasi penjualan lukisan pada Studio Jeihan.
7. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan lukisan pada Studio Jeihan.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang bersangkutan baik secara langsung maupun tidak langsung.

1.5 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini ada beberapa hal yang membatasi masalah dalam penyusunan laporan penelitian, diantaranya:

1. Konsumen harus melakukan registrasi serta melengkapi profile terlebih dahulu untuk dapat melakukan pemesanan melalui *website* Studio Jeihan
2. Hanya membahas tentang pendaftaran, pemesanan lukisan, pembayaran lukisan, serta pengiriman lukisan
3. Sistem pembayaran dilakukan melalui transfer bank yang tercantum di dalam *website*
4. Pembayaran menerapkan metode pembayaran lunas atau cicilan maksimal 2 kali pembayaran, dengan tenggat waktu maksimal 2 bulan
5. Pengiriman barang dilakukan setelah konsumen membayar lunas
6. Aplikasi *website* ini tidak membahas *retur* barang

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dan waktu penelitian ini di lakukan telah peneliti rincikan.

1.6.1 Lokasi penelitian

Lokasi penelitian berada di Studio Jeihan, yang beralamat di JL. Padasuka, No. 143 - 145, Bandung, Kebonwaru, Batununggal, Bandung, Jawa Barat 40272.

1.6.2 Waktu penelitian

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

| No. | Nama Kegiatan | Tahun 2021 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|------------------------------|------------|---|---|---|-------|---|---|--|-----|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|---|---|---|---|--|
| | | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | | Juli | | | | | | | | |
| 1 | Pengumpulan Kebutuhan | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Membangun <i>Prototyping</i> | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Evaluasi <i>Prototype</i> | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Pembuatan Program | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | |
| 5 | Pengujian | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | |
| 6 | Evaluasi Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | |

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian dalam penelitian ini dibagi menjadi bab-bab seperti yang dijelaskan peneliti dibawah ini :

BAB I. PENDAHULUAN

Kesimpulan isi dari bab ini adalah penjelasan peneliti sebelum melakukan perancangan sistem informasi yang diusulkan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Kesimpulan dari bab ini adalah teori-teori serta konsep dasar yang digunakan oleh peneliti sebagai acuan.

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Kesimpulan dari bab ini adalah bagaimana berlangsungnya sistem berjalan dan bagaimana penelitian serta analisis dilakukan oleh peneliti.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kesimpulan dari bab ini adalah penjelasan secara rinci tentang sistem informasi yang diusulkan, perancangan, pengujian, serta implementasi.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan yang peneliti dapatkan dan saran yang diusulkan berdasarkan batasan masalah yang ditentukan pada sub-bab batasan masalah di bab I.