BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi telekomunikasi dan informatika (telematika) yang sangat cepat telah menjadi pendukung utama untuk memperoleh informasi dengan cara mudah dan cepat. Salah satu aplikasi teknologi informasi yang berhubungan dengan perdagangan ialah *e-commerce*, yaitu proses bisnis yang menggunakan teknologi internet melalui *website* (cara aksesnya melalui internet).

Berbagai penelitian mengungkapkan beberapa kelebihan pada *website* sebagai media informasi. Kelebihan itu antara lain dapat menghemat biaya dalam menyampaikannya dan dapat diakses oleh semua pengguna di seluruh dunia, informatif dalam penampilan sehingga *user* tertarik dalam membaca informasi yang disajikan karena metode promosi manual dan konvensional dirasakan sudah tidak efektif lagi untuk dapat mengembangkan pasar karena memiliki keterbatasan dalam ruang dan waktu serta membutuhkan biaya yang tinggi dengan cakupan penetrasi pasar yang terbatas secara teritorial.

Hal ini juga berlaku bagi bidang usaha yang bergerak pada bidang penjualan hasil seni pahat atau lebih dikenal dengan nama Yakina Art Shop merupakan salah satu sanggar seni pahat yang bergerak di bidang penjualan hasil pahatan Jepara. Penjualan hasil pahatan merupakan sebagian aktivitas yang terjadi dalam suatu sanggar seni pahat seperti halnya di Yakina Art Shop. Sistem penjualan yang berlangsung saat ini yaitu setiap pembeli harus mendatangi toko secara langsung untuk melakukan kegiatan transaksi pembelian pahatan Jepara, hal ini berakibat terhadap ketidakefisienan jumlah biaya yang relatif tidak sedikit

dan juga tempat yang terbatas, selain itu dalam proses pembuatan laporan dan penyimpanan data belum terorganisir dengan baik sehingga mengakibatkan terjadinya penumpukan atau hilangnya data-data transaksi penjualan. Salah satu media alternatif untuk meningkatkan jumlah penjualan pahatan Jepara dengan biaya yang relatif lebih efisien yaitu dengan memanfaatkan sarana internet, bentuk jasa yang dapat dimanfaatkan melalui internet yaitu dengan promosi maupun penjualan produk-produk terbaru secara cepat dan mudah.

Mengingat pentingnya hal diatas, maka dukungan sistem informasi yang cepat dan akurat juga dibutuhkan, oleh karenanya untuk mengatasi permasalahan ini penulis menggunakan bahasa pemrograman yang ber-basiskan *web*, karena dengan pemrograman yang berbasis *website*, kita dapat menghubungkan beberapa jaringan yang ada pada suatu Daerah, Negara atau bahkan antar Negara, serta informasi yang ditampilkan semakin mudah untuk di *update* sehingga dapat memperkecil beban biaya dan pengefisienan waktu.

Dalam mempromosikan produk-produk yang diperdagangkannya, untuk meningkatkan penjualan maka pemilik Yakina Art Shop ini wajib mengetahui produk yang memiliki banyak peminat, mampu meningkatkan efektivitas perusahaan dalam memenuhi kebutuhan pelanggan, dan mampu mengatasi kendala yang terjadi, usulan sistem ini selanjutnya akan dijadikan materi tugas akhir dengan judul **" SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAHATAN JEPARA BERBASIS *WEB* PADA YAKINA ART SHOP "**, sebagai laporan tugas akhir.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi pada sistem penjualan pahatan Jepara yang ada yaitu :

1. Sistem penjualan yang digunakan masih manual, atau belum terkomputerisasi, sehingga dalam proses penjualannya masih ditemukan permasalahan, diantaranya dalam penyimpanan data penjualannya belum terorganisir yang mengakibatkan hilangnya data-data penjualan tersebut.
2. Sulitnya untuk mengembangkan dan memperluas jangkauan pemasaran agar lebih berkembang disaat semakin banyaknya persaingan dari tempat usaha lain.

Rumusan masalah dari penelitian yang dilakukan diantaranya yaitu :

1. Bagaimana bentuk aplikasi program komputer berbasis *web* yang dapat mendukung kegiatan promosi pemasaran di Yakina Art Shop ?
2. Bagaimana bentuk rancangan sistem informasi pada Yakina Art Shop ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang penulis identifikasi, maka maksud Tugas Akhir ini adalah :

1. Ingin lebih mengenalkan tentang keberadaan Yakina Art Shop kepada masyarakat luas melalui *Website*.
2. Ingin membangun sistem yang lebih baik dari sistem sebelumnya.

Adapun tujuan pembuatan Tugas Akhir ini yaitu untuk memenuhi kebutuhan Yakina Art Shop yaitu :

1. Untuk membentuk rancangan sistem informasi berbasis *web* pada Yakina Art Shop, sehingga masalah-masalah yang terjadi pada proses penjualan dapat diminimalisir/dihilangkan.
2. Dengan dibangunnya sistem penjualan berbasis *web*, maka secara tidak langsung masyarakat luas akan mengetahui keberadaan Yakina Art Shop, sehingga dapat menguntungkan dalam hal perluasan area pemasaran bagi Yakina Art Shop.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian terbagi menjadi ke dalam 2 bagian diantaranya sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Dengan terbentuknya Aplikasi penjualan berbasis *Web* ini diharapkan dapat memperluas pemasaran produk, sekaligus dapat memperkenalkan keberadaan Yakina Art Shop baik ke pasaran nasional maupun ke pasaran Internasional.
2. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelayanan pada sanggar tersebut, terutama pada bagian penjualannya.

1.5.2 Kegunaan Akademis

1. Dapat mengembangkan ilmu yang dimiliki oleh penulis yang di peroleh dari perkuliahan.
2. Bertambahnya pengalaman dan wawasan tentang pembuatan Aplikasi penjualan berbasis *Web*.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian diatas, maka dalam memperjelas permasalahan dan pencarian solusi dari masalah yang dikaji, maka permasalahan dan pencarian solusinya sebagai berikut :

1. Pemesan hanya dapat memanfaatkan fasilitas yang disediakan dalam *web* tersebut yaitu fasilitas informasi pahatan Jepara serta melakukan pengisian data pemesanan.
2. Proses pembayaran hanya bisa dilakukan dengan cara transfer uang di Bank yang telah dicantumkan di *Website*.
3. Tidak melayani pembayaran secara online atau melalui kartu kredit.
4. Tidak ada pembayaran secara kredit.
5. Jangkauan pemasaran untuk saat ini hanya melayani dalam Negeri.
6. Jika konsumen yang tidak melakukan konfirmasi kepada sanggar Yakina Art Shop selama 2 hari (2x 24 jam) maka data pemesanan pahatan Jepara akan dihapus dan konsumen wajib melakukan pemesanan kembali jika ingin melakukan transaksi pembelian pahatan Jepara secara *online*.

7. Program ini merupakan bentuk simulasi atau contoh dari pemesanan secara *online* di Yakina Art Shop Cipanas.

1.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di Yakina Art Shop yang beralamat di Jl. Raya Pasekon No.47 Cipanas Cianjur, Jawa Barat.

Tabel 1.1. Tabel Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	BULAN															
		Oktober 2009				Nopember 2009				Desember 2009				Januari 2010			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal																
2	Survei Objek Penelitian																
3	Studi Kepustakaan																
4	Pengumpulan data																
5	Pembuatan sistem/program																
6	Pengujian sistem																
7	Penulisan laporan tugas akhir																