

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan pasar online atau yang biasa disebut dengan *e-commerce* dewasa ini menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Hal tersebut diimbangi dengan pengguna internet yang terus meningkat setiap tahunnya. Memasuki era industri 4.0, berbagai perusahaan baik itu perusahaan barang maupun jasa telah menggunakan internet sebagai penunjang dalam bertransaksi, mengingat internet dapat mempermudah mereka dalam penyebaran informasi secara luas kepada kalangan masyarakat.

Salah satu contoh dari *e-commerce* adalah *marketplace*, yang menyediakan jasa desain seperti halnya 99design, dimana portal tersebut dapat mempertemukan antara desainer diseluruh dunia dengan konsumen yang membutuhkan jasa desain. Selain itu adapula fiverr yang mana kita dapat membuka usaha jasa desain dan memasang tarif mulai dari 5 dollar. Keduanya merupakan *marketplace* yang terbilang populer dalam berbisnis online.

CV. Alf Solution merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa khususnya jasa desain. CV. Alf Solution berfokus pada pembuatan desain logo, *leaflet*, *brochure* dan *stationary*. Perusahaan tersebut memiliki 30 desainer yang berpengalaman di bidangnya. Dalam melaksanakan bisnisnya, CV. Alf Solution menggunakan marketplace fiverr dan 99design sebagai media transaksinya. Hal tersebut dapat membantu perusahaan, karena segala aktifitas pemesanan dan transaksi cukup menggunakan kedua marketplace tersebut tanpa harus membangun

website ataupun marketplace sendiri. Namun ada beberapa permasalahan yang terjadi pada perusahaan tersebut yang dinilai kurang efektif dan efisien, diantaranya : 1). Sulitnya manager dalam membagikan pekerjaan keseluruhan desainer melalui email, dikarenakan akun marketplace tersebut hanya dipegang oleh pihak manager dan manager harus mengirimkan *brief* berdasarkan kemampuan dari masing-masing designer. Terkadang juga manager salah dalam mengirimkan *brief* revisi kepada designer yang bersangkutan. Selain itu manager perlu mengkategorikan pesanan sesuai urgensinya serta memprioritaskannya. Hal ini tentu dapat memakan waktu yang lama. 2). Permasalahan lainnya yang terjadi adalah apabila pesanan logo yang ditolak (*rejected*) oleh klien biasanya hanya akan disimpan di drive eksternal dan tidak digunakan kembali. Padahal logo tersebut sebetulnya dapat digunakan kembali ataupun dijadikan sebagai portofolio dan dapat dipasarkan kembali melalui internet. 3). Adapun permasalahan lainnya adalah pencatatan dan perhitungan detail pekerjaan serta rekap absensi yang masih ditemukan kesalahan dalam penginputan. Hal tersebut dapat berdampak pada kesalahan laporan. 4). Selain itu perhitungan bonus desainer tidak didasarkan pada seberapa banyak logo yang di terima oleh klien. Bahkan rekap absensi pada perusahaan tersebut, tidak berpengaruh terhadap gaji dan bonus yang didapatkan.

Maka dari itu diperlukan suatu sistem informasi berbasis web yang dapat membantu manajemen segala aktifitas pemesanan logo sehingga permasalahan yang telah di jelaskan diatas dapat diatasi secara efektif dan efisien. Dengan ini penulis membahas penelitian yang berjudul **“SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN LOGO (SIMAPEL) CV. ALF SOLUTION”**.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah cara untuk mengidentifikasi suatu masalah yang akan dijadikan objek penelitian dalam membuat laporan penelitian ini. Sedangkan rumusan masalah adalah gambaran suatu masalah yang akan diteliti dalam sebuah penelitian. Berikut adalah identifikasi dan rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada di kantor CV. Alf Solution, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pihak manager masih kesulitan dalam membagikan pekerjaan dikarenakan pemesanan logo dikirim melalui email satu persatu kepada designer tentunya memakan waktu yang lama dan kurang efektif..
2. Kurangnya pihak perusahaan dalam manajemen logo sehingga logo yang ditolak tidak dijadikan portofolio atau dipasarkan kembali.
3. Masih ditemukannya kesalahan dalam pencatatan detail pekerjaan dikarenakan kurang telitinya project manager dalam menginput data pemesanan.
4. Perhitungan bonus designer tidak didasarkan pada seberapa banyaknya project yang berhasil diterima oleh klien.sehingga perhitungan bonusnya tidak sesuai dengan kinerja designer.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, penulis dapat mengidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembagian kerjaan yang efektif dan efisien
2. Bagaimana cara manajemen logo yang baik dan benar
3. Bagaimana cara untuk mengurangi kesalahan dalam melakukan pencatatan dan perhitungan detail pekerjaan maupun rekap absensi.
4. Bagaimana melakukan perhitungan bonus berdasarkan jumlah project yang diterima oleh klien.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud serta tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh maupun mengumpulkan setiap data dengan permasalahan yang terjadi, guna menunjang pemecahan masalah yang ada di CV. Alf Solution.

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah sistem informasi yang dapat melakukan pengelolaan pemesanan logo, absensi dan penggajian di kantor CV. Alf Solution.

1.3.2 Tujuan

1. Merancang Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Logo (SIMAPEL) yang dapat manajemen pemesanan logo, absensi dan penggajian secara efektif dan efisien.
2. Mengurangi kesalahan manajer dan respsonis dalam pencatatan dan perhitungan rekap data pekerjaan, data lembur dan data absensi.

3. Dapat memprmudah perhitungan gaji secara otomatis yang didasarkan pada data pekerjaan, data lembur dan data absensi.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi dari berbagai permasalahan yang ada di Perusahaan CV. Alf Solution. Adapun kegunaan praktis maupun kegunaan akademis dari penelitian ini.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan pengelolaan pemesanan logo, absensi dan penggajian di CV. Alf Solution. Diharapkan juga dapat memudahkan pihak-pihak yang terkait dalam sistem tersebut secara efektif dan efisien,

1.4.2 Kegunaan Akademis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meberikan manfaat bagi pihak-pihak yang sedang membutuhkan referensi ataupun hanya sebagai bahan perbandingan dalam penelitian selanjutnya.

1.5 Batasan Masalah

1. Sistem informasi ini membahas mengenai pengelolaan pemesanan logo, absensi dan perhitungan gaji desainer di CV. Alf Solution.
2. Marketplace yang digunakan sebagai media transaksi hanya fiver dan 99design.
3. Waktu pengerjaan desain paling lama adalah 1 hari kerja untuk pesanan Gold, 2 hari kerja untuk pesanan Silver, dan 3 hari kerja untuk pesanan Bronze, terhitung dari saat klien melakukan pemesanan logo.

4. Jam kerja operasional mulai dari pukul 08.00 WIB hingga pukul 17.00 WIB untuk hari senin s/d jum'at, dan pukul 08.00 WIB hingga pukul 15.00 WIB untuk hari sabtu. Hari minggu dan tanggal merah lainnya libur dan tidak bisa melakukan pesanan.
5. Sebelum mengirimkan desain ke klien, dilakukan pengecekan terlebih dahulu oleh pihak Quality Control.
6. Format pengiriman file logo apabila telah disetujui klien, diantaranya adalah .jpg , .png , .ai , .eps , .pdf dan font file baik itu .otf maupun .ttf, dikirim selambat-lambatnya 1 hari kerja.
7. Jumlah revisi sebanyak 4 kali untuk pesanan gold, 3 kali untuk pesanan silver, dan 2 kali untuk pesanan bronze. Apabila melebihi jumlah revisi yang telah ditetapkan akan dikenai charge bagi klien.
8. Apabila ada logo yang di reject oleh klien, maka desain logo yang direject tersebut akan dijadikan portofolio.
9. Seorang desainer dapat mengambil orderan logo sebanyak 5 project perhari. Apabila Lebih dari itu dianggap sebagai lembur. Dan Maksimal Lembur Per hari adalah 2 Project.
10. Pesanan Gold ditangani oleh 3 orang desainer, Pesanan Silver ditangani oleh 2 orang desainer dan pesanan bronze ditangani oleh 1 orang desainer.
11. Setiap desainer mengirimkan 2 konsep logo per-orderan.
12. Sistem Informasi Manajemen ini akan diterapkan hanya di Kantor Pusat CV. Alf Solution yang ada di Bandung.
13. Perhitungan Rumus IPD adalah :
$$IPD = 0,2 \times \left(\frac{\text{Jumlah SourceFile}}{\text{Jumlah Project} + \text{Jumlah Lembur}} \times 100\% \right)$$

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi serta waktu penelitian penting dalam melaksanakan suatu penelitian, karena sebagai sumber untuk memperoleh data dan informasi dalam menyusun penelitian ini. Lokasi dan waktu penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kantor CV. Alf Solution yang berlokasi di Jl. Desa Cipadung Rt.04/Rw.15 No.18 Kel. Cipadung Kec. Cibiru Bandung, 40614.

1.6.2 Waktu Penelitian

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

[illegible]

	b. Implementasi sistem informasi																		
--	----------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mencapai hasil yang baik dan terarah serta tidak menyimpang dari permasalahan, maka dibuatlah sistematika penelitian, yang diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai informasi umum diantaranya latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan pembahasan teori-teori mengenai pengertian sistem, pengertian informasi, pengertian sistem informasi, pengertian sistem informasi manajemen serta pengertian perangkat lunak yang akan digunakan dalam penelitian ini.

BAB III : OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang analisa sistem yang meliputi usecase diagram, scenario usecase, activity diagram, sequence diagram, class diagram, dan object diagram serta menjelaskan tentang perancangan basis data, entity relationship diagram, perancangan tabel-tabel, perancangan input dan output program.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi, antar muka dan fungsi dari perangkat lunak.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan kinerja sistem berdasarkan pada bab-bab sebelumnya. Pada bab ini juga berisi pokok bahasan yang telah diuraikan untuk kepentingan penulis dan kepentingan proses pengembangan selanjutnya.