BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dijaman modern seperti sekarang kehidupan manusia semakin bertambah maju dari hari ke hari. Hal itu sendiri disebabkan karena semakin berkembangannya ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi berbasis komputer. Dan seiring perkembangan tersebut kehidupan manusia pun mulai memasuki era baru yang disebut era informasi karena pada saat ini sendiri informasi sudah menjadi kebutuhan pokok bagi manusia. Kebutuhan akan informasi sendiri di dukung pula oleh teknologi informasi yang semakin berkembang dari waktu ke waktu, sehingga manusia dapat dengan mudah mencari informasi yang dibutuhkan dalam aktifitas sehari hari dengan akurat dan relevan.

Teknologi informasi yang paling marak saat ini adalah Electronic Commerce (*E-Commerce*). *E-Commerce* sendiri mampu merubah hampir sebagian besar fungsi bisnis dan setiap kegiatannya, mulai dari proses stock barang, transaksi jual beli sampai ke proses promosinya. Dan dengan adanya *E-Commerce*, dapat memudahkan konsumen dalam melakukan pencarian dan pembelian suatu produk, sehingga tidak mengharuskan konsumen untuk datang ke tempat penjualannya. Saat ini sendiri pemanfaatan teknologi *E-Commerce* cukup efektif untuk bisnis makanan dikarenakan dengan *E-Commerce* proses kegiatan dari bisnis makanan itu sendiri menjadi lebih praktis dalam hal pemberian informasi, pelayanan terhadapt konsumen dan pemasaran produk.

bertumbuh. Bahkan pada saat krisis sekalipun. Selain itu industri makanan harus mempunyai strategi bisnis yang tepat dan melakukan banyak inovasi agar bisa naik baik volume penjualan atau keuntungan di tengah krisis keuangan global. Serta diharapkan mampu mengatasi persaingan secara global. Tetapi memang tidak bisa di pungkiri bahwa persaingan dimasa sekarang dan masa yang akan datang bukanlah hal yang mudah

Berkaitan dengan hal di atas, kebutuhan terhadap informasi yag berkualitas dirasakan pula oleh suatu badan usaha rumahan, yakni KayaKrim Bandung yang bergerak pada bidang penjualan khusus makanan, dengan menjual produk ke wilayah Jawa Barat. KayaKrim mengalami peningkatan dalam hal pemasaran yaitu bertambahnya konsumen kualitas dari produk yang ditawarkan tidak mengecewakan para konsumennya.

Seiring dengan peningkatan penjualan tersebut, usaha ini mempunyai kendala dalam hal Pemasaran nya. penjualan produk memang sudah dilakukan secara online, tetapi tahapan pemesanan nya masih secara manual yaitu seperti menggunakan pesan – pesan melalui social media. Tentu saja hal ini cukup rumit mengingat jangkauan pemasaran produk ini hanya mencakup daerah Jawa Barat.

Masalah dalam data laporan penjualan perbulan nya, penjualan produk cheesecake sendiri belum sesuai dengan target penjualan mengingat target penjualan mereka sendiri dalam satu minggu adalah 20 toples cheesecake, tetapi penjualan yang didapat hanya sekitar 15 toples cheesecake perminggu. Oleh karena itu *E-Commerce* perlu diterapkan di usaha KayaKrim. Dalam penerapannya Cheesecake KayaKrim harus memiliki sebuah system yaitu *website. Website* disini nantinya akan menguntungkan memberikan informasi produk

secara detail kepada konsumen dan melayani konsumen dalam melakukan pemesanan produk secara online. Dan nantinya *website* ini akan membantu usaha Cheesecake miningkatkan daya jual dan pemasaran nya serta bisa mencakup semua daerah sesuai yang di targetkan.

Berdasarkan uraian diatas memperlihatkan begitu pentingnya bahwa penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang dituangkan dalam bentuk Tugas Akhir dengan membuat sebuah *website* yang berjudul "**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN CHEESECAKE DI KAYAKRIM" .**Diharapkan nantinya system tersebut dapat memberikan kemudahan dalam penjualan maupun pemasarannya. serta dapat membantu meningkatkan keuntungan KayaKrim dalam meningkatkan usahanya.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, berikut ini akan dijelaskan mengenai identifikasi masalah dan rumusan masalah dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Untuk identifikasi masalah sendiri penulis melakukan pengumpulan data masalah dan mengidentifikasikannya. Adapun identifikasi dari masalah tersebut diantaranya :

1. Proses transaksi penjualanan nya masih harus berkomunikasi terlebih dahulu melalui social media atau datang langsung ke tempat usaha untuk melakukan pemesanan.
2. Diperusahaan ini masih belum tersedia media untuk memperjelas secara detail tentang produk yang ada di KayaKrim.
3. Proses pencatatan di KayaKrim masih dilakukan secara pembukuan sehingga masih sering terjadi kesalahan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari masalah-masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan diantaranya :

1. Bagaimana sistem informasi penjualan yang sedang berjalan pada KayaKrim
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan yang dapat membantu proses pengolahan data penjualan yang lebih detail sesuai kebutuhan konsumen dan membantu kinerja penjualan di KayaKrim.
3. Bagaimana melakukan pengujian aplikasi *website* penjualan di KayaKrim.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan makanan di Cheessecake KayaKrim

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Berdasarkan masalah yang penulis identifikasi, maka maksud pembuatan Skripsi ini untuk membangun sistem informasi penjualan berbasis web di KayaKrim dengan sarana terkomputerisasi, sehingga

kegiatan penjualan bisa dilakukan dengan mudah dan mampu melayani kebutuhan pelanggan dengan lebih maksimal.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui sistem yang berjalan di KayaKrim.
2. Menghasilkan sebuah rancangan sistem informasi penjualan pada KayaKrim.
3. Untuk melakukan pengujian sistem informasi penjualan di KayaKrim.
4. Untuk mengimplementasikan *website* sistem informasi penjualan di KayaKrim.

1.4 Kegunaan Penelitian

Secara garis besar sebuah penelitian akan memberikan kontribusi dan manfaat praktis terhadap objek penelitian dan Skripsi dapat diuraikan sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat sebagai bahan masukan khususnya dalam penjualan, serta memberikan gambaran perbandingan antara kedua sistem yang berjalan maupun yang diusulkan.
2. Membantu proses sistem informasi penjualan agar dapat meningkatkan proses kegiatan kerja dan hasil penjualan di KayaKrim.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dari penelitian yang dilakukan oleh penulis diantaranya :

1. Bagi pengembang ilmu kegunaan akademis sistem penjualan berbasis web ini akan memberikan masukan ilmu bagi Prodi Sistem Informasi tentang aplikasi pengolahan data.
2. Bagi penulis untuk meningkatkan wawasan serta pengetahuan baik teori maupun praktek sebagai pembanding ilmu yang diperoleh dibangku kuliah.
3. Hasil dari penelitian dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus referensi dalam penelitian.

1.5 Batasan Masalah

Untuk memudahkan dalam penyelesaian masalah di KayaKrim, agar terarahnya penyusunan Tugas Akhir ini, maka penulis akan membatasi ruang lingkup masalah diantaranya :

1. Aplikasi ini hanya meliputi bagian penjualan, dan pelaporan dan tidak mencakup pada bagian penyedia atau produksi.
2. Proses pembayaran dilakukan secara offline, dengan kata lain melakukan pembayaran dengan transfer uang melalui rekening ATM.
3. Pengiriman produk menggunakan jasa titipan kilat dan biaya pengiriman diluar harga produk yang dikirim dan jarak tujuan pengiriman hanya sebatas Jawa Barat, sedangkan untuk wilayah kota bandung. Sistem

pengiriman beserta pembayaran dapat dilakukan dengan metode COD (Cash On Deliver)

4. Sistem penjualan ini tidak mencakup bagian retur
5. Hanya melayani pengiriman dalam negri.
6. Bila pembeli tidak mentransfer uang lebih dari 1x24 jam, maka proses pembelian di katakana hangus, dan harus mengulangi proses pembelian dari awal.

1.6 Waktu dan Tempat Penelitian

Lokasi dan waktu dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut

Nama Perusahaan : KayaKrim

Alamat Perusahaan : Jl. Puspa Utara No.6 Taman Puspa Indah, Komplek Sanggar Hurip, Bandung Jawa Barat

Waktu Penelitian : Bulan Febuari 2015 sampai Bulan Juni 2015

Adapun jadwal dari rangkaian kegiatan penelitian pada KayaKrim ini dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No.	**Kegiatan**	**Tahun 2015**																							
		Febuari				**Maret**				**April**				**Mei**				**Juni**				**Juli**			
		1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
1.	**Analisis Kebutuhan**																								

	a. Observasi																							
	b. Wawancara																							
	c. Pengumpulan																							
2.	**Perancangan**																							
	a. Perancangan Sistem																							
3.	**Pengembangan Sistem**																							
	a. Pembuatan Aplikasi																							
4.	**Pengujian Sistem**																							
	a. Testing Sistem																							
5.	**Implementasi**																							
	a. Implementasi Sistem																							

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan memberikan informasi secara umum tentang pembahasan yang terdapat dalam setiap bab, sehingga dalam pembahasannya akan lebih mudah dipahami oleh pembaca.

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini, menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Di bab ini memuat tentang teori - teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan sebagai acuan dalam menyusun laporan tentang membangun **Perancangan Sistem Informasi Penjualan Chessecake Di KayaKrim.**

BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

Di bab ini menjelaskan tentang objek yang dijadika sebagai tempat penelitian juga dijelaskan pula tentang metode yang digunakan dalam penelitian, metode pendekatan dan pengembangan sistem, serta analisis sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai tujuan perancangan system, perancangan proses/prosedur yang diusulkan seperti : Flowmap, Diagram Konteks, DFD, dan Kamus Data, perancangan basis data seperti : Normalisasi, Relasi Tabel, ERD, dan Struktur file, kondifikasi, perancangan input dan output, dan perancangan menu.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai hasil kesimpulan dari system yang telah penulis bangun dan juga saran bagi perusahaan.