BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada zaman ini ilmu tekhnologi salah satunya ilmu komputer mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini di tandai dengan banyaknya system komputer yang menunjang kerja dari komputer itu sendiri hingga dapat di gunakan secara optimal sesuai dengan kebutuhan. Segalanya akan mudah bila aktifitas yang dikerjakan tidak lagi dilakukan secara manual melainkan sudah terkomputerisasi, salah satunya aktifitas bisnis. Biasanya bisnis akan berlangsung dimana ada pedagang dengan calon pembeli yang bertemu atau berinteraksi secara langsung hal ini tidak efektif dan efisien, salah satunya yang dialami oleh bisnis konveksi skala menengah pada C.V Vast *Merchandise* & *Gift* yang melayani pembuatan berbagai produk *merchandise*.

Semakin kompleksnya permasalahan yang terjadi, menjadi tuntutan setiap organisasi, baik yang bersifat bisnis maupun non-bisnis untuk menggunakan berbagai rekayasa teknologi dari tenaga sumber daya manusia yang menjalankan teknologi tersebut. Salah satu fungsi dari perkembangan teknologi ini adalah untuk mendukung memperoleh informasi yang akurat dan cepat. Perkembangan teknologi ini tidak akan dapat dirasakan manfaatnya apabila tidak ada sumber daya manusia yang mengelola dan merawatnya dengan baik.

Dengan berkembangnya teknologi informasi, maka dengan sewajarnya akan memaksa para masyarakat dalam memanfaatkan teknologi tersebut dengan

semaksimal mungkin dari segala segi kehidupan. Informasi tentunya bermacam-macam, salah satunya adalah pemesanan merchandise. Untuk itu jelas pada saat tersebut membuat customer tersebut harus segera mencari informasi bisnis konveksi mana yang memproduksi produk merchandise lengkap dan kualitias yang memuaskan.

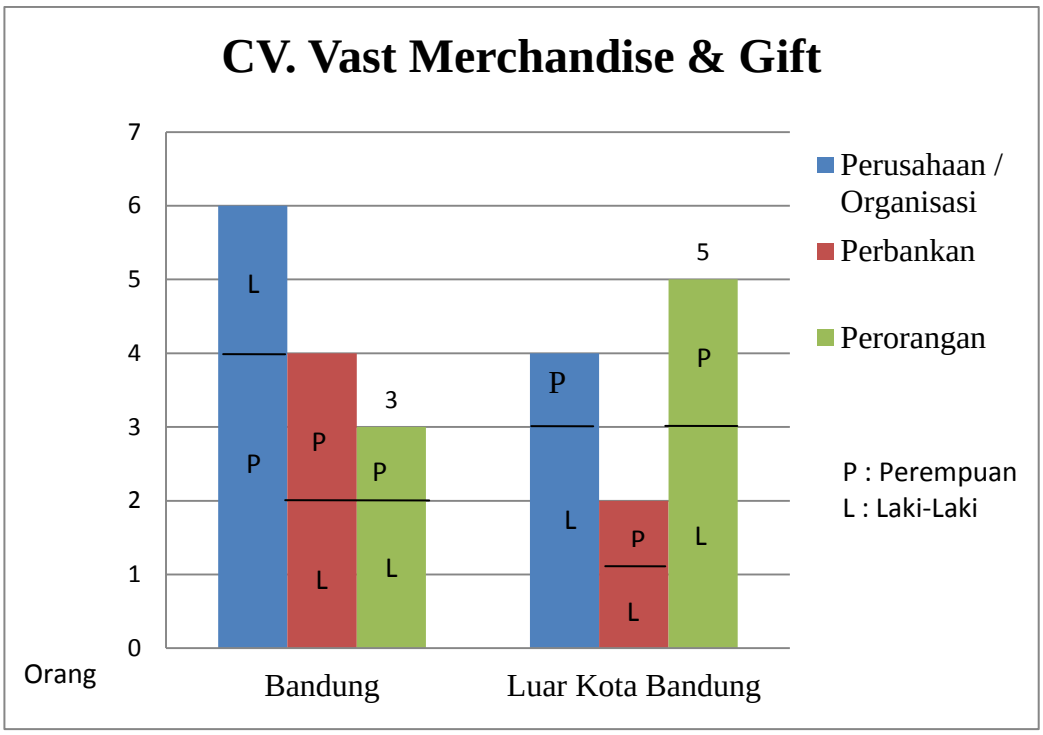
Tetapi pada kenyataannya, masih ada perusahaan/organisasi yang belum menggunakan teknologi komputer sebagai alat bantu pekerjaan, seperti C.V Vast Merchandise & *Gift* yang masih menggunakan cara manual dalam pekerjaannya tanpa menggunakan komputer sebagai alat bantunya.

Dengan melihat dan mengalami sendiri perkembangan ini rasanya C.V Vast *Merchandise* & *Gift* masih tertinggal walaupun pemesanan sudah melalui E-mail tapi itu saja tidak cukup melihat para pelanggan tidak hanya dari perorangan tapi dari berbagai organisasi, perusahaan besar, sampai Bank ternama di Indonesia yang ada di Bandung dan di luar kota Bandung sudah menjadi pelanggan. Bisnis di Bidang Konveksi kini semakin marak, tidak hanya dari usaha yang kecil tapi sudah merambat sampai ke skala besar ini akan menyulitkan pelanggan dalam melakukan pemesanan, proses pemesanan melalui E-mail ini dilakukan karena memang sebelumnya sudah pernah melalukan pemesanan. Hal ini akan sulit untuk calon pelanggan yang ingin melakukan pemesanan atau survey produk merchandise apa saja yang di produksi pada C.V Vast Merchandise & Gift.

E-mail pun belum tentu selalu di cek, karena yang menangani berbagai macam pemesanan adalah pemilik. Dengan begitu tetap saja pelanggan harus datang ketempat. Ini yang menjadi kendala pada suatu bisnis, untuk customer

yang berada di luar kota Bandung. Apalagi bisnis saat ini sangat bersaing dimana para pelaku bisnis berlomba – lomba memberikan pelayanan terbaik segala kreatifitas di salurkan ke dalam bisnis yang membuat orang tertarik dengan produk yang di tawarkan.

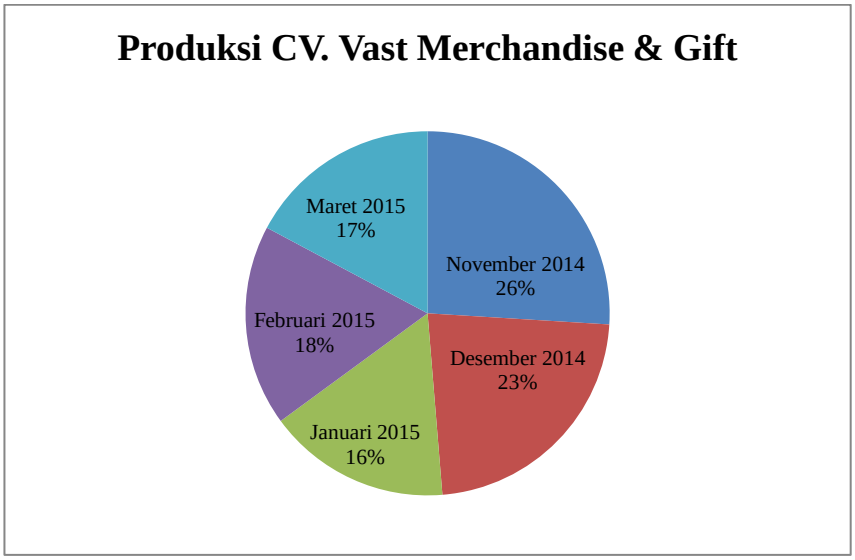
Adapun grafik pelanggan CV.Vast Merchandise & Gift. Data yang diambil dari bulan Oktober 2014 sampai dengan Maret 2015.



Gambar 1.1. Grafik Pelanggan CV. Vast Merchandise & Gift
(Sumber C.V Vast Merchandise & Gift, 2015)

Dapat terlihat pada gambar 1.1 , pelanggan luar kota yaitu pelanggan dari perbankan dan perorangan memiliki jumlah yang sama. Walaupun perusahaan / organisasi yang paling banyak namun jumlahnya masih sangat sedikit dengan jumlah pelanggan yang berada di kota Bandung ini bisa terjadi karena diluar kota bandung tersedia konveksi yang lebih baik pelayanannya.

Begitu juga pada pelanggan yang berada di kota Bandung, pemesanan terbanyak berasal dari perusahaan / organisasi, ini merupakan tugas besar CV. Vast Merchandise & Gift untuk mempertahankan pelanggan dan menarik pelanggan baru baik yang dari Bandung maupun luar kota Bandung. Hal ini yang memunculkan masalah lain yaitu produksi yang tidak mengalami peningkatan, sangat berpengaruh pada pendapatan perusahaan yang menurun. Adapun Grafik seluruh kegiatan produksi CV. Vast Merchandise & Gift selama 5 Bulan.



Gambar 1.2 Grafik kegiatan produksi CV. Vast Merchandise & Gift

Pelanggan yang melakukan pemesanan kebanyakan adalah pelanggan tetap bila ada pelanggan baru itupun tidak banyak, 1 atau 2 perusahaan tiap bulan selebihnya pelanggan tetap. Bisa jadi tidak ada sama sekali pelanggan baru, hal ini pernah terjadi beberapa kali dan perusahaan mengalami kelumpuhan untuk beberapa saat karena sepinya pemesanan. stok bahan baku yang disediakan juga hanya untuk yang sudah melakukan pemesanan. Tidak heran perusahaan kewalahan bila ada pemesanan diluar dugaan, jika hal ini di alami terus menerus

dan perusahaan tidak dapat mengatasinya, berakibat pada kehilangan pelanggan hal terburuknya adalah mengalami kebangkrutan.

Dalam memesan merchandise, perlu mengetahui informasi merchandise apa saja yang di produksi dan bagaimana kualitas hasilnya, harga masing masing produk, minimal pemesanan, apakah harga produk sesuai dengan yang di inginkan. Kebanyakan calon pelanggan akan tertarik bila cara pemesanan produk dipermudah. Karena , selama ini calon pelanggan yang berniat harus datang ke C.V Vast Merchandise & Gift, ini akan memakan waktu dan tenaga serta biaya bagi calon pelanggan dari luar kota yang bilamana hasil yang diharapkan tidak sesuai dengan keinginan, apalagi yang berniat hanya memesan produk dengan jumlah sedikit semua akan terasa sia – sia. Ini akan berdampak pada jumlah pelanggan yang sedikit, sepinya tingkat produksi karena pengerjaan produk hanya dilakukan bila ada pemesanan saja. Suatu usaha dapat dikatakan berputar bila tingkat produksi yang terus berjalan, pemesanan penuh, pendapatan yang stabil bahkan meningkat.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem informasi pemesanan merchandise berbasis website yang dapat mencakup informasi berbagai macam merchandise yang di produksi, harga persatuan, minimal pemesanan, letak tempat usaha yang dapat di akses dimana saja.

Latar belakang tersebut yang memberikan inspirasi penulis membuat solusi untuk mempermudah para customer untuk lebih mudah memesan. Untuk itu penulis mengambil judul **“Sistem Informasi Pemesanan Merchandise Berbasis Web Pada C.V Vast Merchandise & Gift Bandung”**.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan diatas, maka dapat diidentifikasikan dan dirumuskan masalah-masalah yang pada C.V Vast Merchandise & Gift.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Seperti yang telah dibahas di latar belakang, dapat diidentifikasikan beberapa masalah yang terdapat pada C.V Vast Merchandise & Gift sebagai berikut :

1. Proses pemesanan yang masih dilakukan dengan cara manual, dimana calon pelanggan menghubungi langsung pemilik atau datang langsung ke C.V Vast Merchandise & Gift, sehingga proses ini tidak efektif dan efisien. Karena memakan waktu dan biaya, ini akan menghambat pelanggan bilamana yang sudah datang ketempat namun produk yang dihasilkan tidak dapat memenuhi keinginan pelanggan.
2. Produksi yang kurang meningkat, karena tidak tersedianya media promosi. Berakibat pada menurunnya pendapatan perusahaan.
3. Pengadaan stok bahan baku ke supplier dilakukan bisa ada pemesanan dan masih dengan cara manual belum terkomputerisasi.
4. Proses retur dari pelanggan masih dilakukan dengan cara manual, pelanggan diharuskan datang langsung ke tempat. Ini menyulitkan bagi pelanggan yang berada diluar kota Bandung. Dapat berdampak kehilangan pelanggan. Terjadi hal yang sama juga proses retur dari konveksi ke supplier.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas yang terdapat pada C.V Vast Merchandise & Gift, dapat kami rumuskan masalah-masalah tersebut untuk mempermudah dalam pencarian solusinya. Yang antara lain, yaitu :

1. Bagaimana proses Sistem Informasi yang sedang berjalan pada C.V Vast Merchandise & Gift.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi pemesanan merchandise pada C.V Vast Merchandise & Gift.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pada C.V Vast Merchandise & Gift.
4. Bagaimana implementasi perancangan ke bahasa pemrograman, sehingga menghasilkan suatu sistem informasi merchandise pada C.V Vast Merchandise & Gift.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah di tuangkan pada awal pembahasan, maka maksud dari penelitian ini adalah membangun dan membuat sistem informasi pemesanan merchandise C.V Vast Merchandise & Gift membantu mengatasi masalah yang terjadi. Terutama pada pemesanan merchandise berguna untuk mempermudah dalam proses pemesanan dan membantu mempermudah pelanggan dan mengefisenkan waktu.

Adapun tujuan dari dibuatnya system informasi ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi pemesanan merchandise yang sedang berjalan pada C.V Vast Merchandise & Gift masih menggunakan proses manual, pelanggan masih diharuskan datang ketempat untuk melakukan pemesanan.
2. Untuk merancang dan membuat sistem informasi pemesanan merchandise berbasis web pada C.V Vast Merchandise & Gift. Agar meningkatkan kinerja pemesanan dan mempermudah pelanggan dalam proses pemesanan.
3. Untuk menguji sistem informasi pemesanan merchandise dan apakah sistem yang diusulkan telah sesuai dengan kebutuhan pelanggan.
4. Mengimplementasikan rancangan sistem informasi pemesanan merchandise berbasis web ke bahasa pemrograman..

1.4. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan penelitian ini bagi peneliti adalah sebagai indikator untuk mengambangkan kemampuan dalam melakukan penelitian, meningkatkan skill dalam melakukan penelitian dan sebagai bahan evaluasi terhadap skill dan kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian.
2. Kegunaan bagi pihak C.V Vast Merchandise & Gift adalah untuk memudahkan dalam pemesanan, tersedianya media promosi dan untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin maju.

1.5. Batasan Masalah

Dari uraian permasalahan di atas maka penulis menganggap perlu membatasi permasalahan yang akan dibahas agar nantinya tidak menyimpang dan meluas dari batasan masalah berikut :

1. Sistem ini hanya membahas pada pemesanan merchandise secara *online*, pemilihan jenis *merchandise*, pemilihan bahan baku yang disediakan konveksi, jumlah produksi *merchandise* yang dipesan, pembatalan pemesanan, retur barang ke konveksi maximal 3 hari setelah pengiriman dengan minimal jumlah 6 pcs dan maksimal 1 lusin untuk 1 jenis *Merchandise*. Retur bahan ke supplier maksimal 1 hari setelah barang datang.
2. Produk pesanan dapat di *design* oleh pelanggan (warna, gambar).
3. Keluaran yang dihasilkan dari sistem informasi pemesanan merchandise adalah informasi profil C.V Vast Merchandise & Gift, informasi pemesananan *merchandise*, informasi status pemesanan, informasi biaya pemesanan merchandise, informasi pembayaran, laporan pemesanan merchandise, dan laporan pembayaran merchandise.
4. Jumlah pesanan masing masing produk merchandise minimal 1 lusin.
5. Setiap pemesanan merchandise di haruskan membayar uang muka minimal sebesar 50% dari jumlah biaya pemesanan.
6. Proses pembayaran pemesanan merchandise dilakukan dengan cara transfer uang antar rekening (BNI, BCA atau ATM Bersama).

7. Untuk pembatalan pemesanan, pelanggan diharuskan mengkonfirmasi pembatalan yang terdapat pada sistem dalam waktu 1x24 jam setelah melakukan pemesanan. Bila lebih dari waktu yang ditentukan dan barang sudah terlanjur diproduksi maka uang muka hangus, ini dilakukan untuk menutupi kerugian perusahaan.
8. Supply bahan baku dikirim oleh supplier tiap konveksi akan memproduksi merchandise.
9. Tanggal barang selesai ditentukan oleh konveksi.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan oleh peneliti, sebagai berikut :

1.6.1. Lokasi

Dalam melakukan penelitian tugas akhir , tempat usaha yang dipilih adalah usaha yang bergerak di bidang konveksi yaitu **C.V Vast Merchandise & Gift Bandung** yang beralamat di Komplek Bandung Inten Indah blok D4 / 5. Kelurahan Derwati, Kecamatan Rancasari. Derwati Bandung 40296

1.6.2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang dibutuhkan selama 5 bulan, dimulai dari bulan Februari 2015, terdiri dari 5 tahap kegiatan. Adapun tabel kegiatan penelitian sebagai berikut :

Tabel 1.1 Waktu Kegiatan Penelitian

No.	Kegiatan		2015																			
			Februari				Maret				April				Mei				Juni			
			Minggu																			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi Kebutuhan Masalah																					
	a.	Observasi																				
	b.	Wawancara																				
	c.	Studi pustaka																				
2.	Pembuatan *prototype*																					
	a.	Perancangan prosedur																				
	b.	Perancangan basis data																				
	c.	Design dan coding																				
3.	Pengujian *prototype*																					
4.	Memperbaiki *prototype*																					
5.	Mengembangkan versi *prototype*																					

1.7. Sistematika Penulisan

Guna memahami lebih jelas mengenai laporan skripsi ini, maka dilakukan pengelompokan materi berdasarkan bab dan sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori pendukung yang relevan serta digunakan pada penulisan laporan skripsi ini.

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas objek penelitian, metodologi penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan analisis sistem yang berjalan.

BAB IV. HASIL dan PEMBAHASAN

Bab ini membahas deskripsi sistem yang diusulkan, analisis kebutuhan, perancangan sistem yang dikembangkan, implementasi sistem yang dibangun, ujicoba dan hasil pengujian sistem.

BAB V. KESIMPULAN dan SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan.