BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Informasi adalah salah satu kunci pada zaman ini. Semua kegiatan kita memerlukan informasi, dan bisa juga dikatakan bahwa semua kegiatan dituntut untuk menghasilkan informasi. Untuk mendapatkan dan menghasilkan informasi, komputer dan teknologinya adalah salah satu alat bantu yang paling tepat. Penggunaan komputer bisa kita liahat dalam berbagai bidang dan semua kalangan. Tuntutan kebutuhan akan informasi dan penggunaan komputer yang semakin banyak memdorong terbentuknya sebuah jaringan komputer yang mampu melayani berbagai kebutuhan tertentu.

Demikian pula dengan aplikasi *web* dan *browser* internet maupun intranet yang sudah banyak digunakan sebagai media perdagangan antara perusahaan maupun badan usaha dengan konsumennya. Perdagangan diatas teknologi internet atau *E-Commerce (Electronic Commerce)* memberikan peluang pasar yang sangat besar. Terutama bagi perusahaan atau badan usaha yang memiliki keinginan untuk memasarkan (menjual) produknya secara global, tidak hanya dalam satu wilayah tertentu. Internet juga bisa dijadikan sebagai informasi yang memuat iklan berikut informasi di dalamnya juga ikut memajukan teknologi informasi (TI).

Perkembangan dan perubahan yang cepat dalam segala hal ini juga terjadi pada KOPERASI PEGAWAI REPUBLIK INDONESIA (KPRI) MITRA SETIA. Terutama dalam hal pemesanan dan penjualan barang. Hal ini semata mata karena

anggota menginginkan adanya suatu sistem yang dapat mempercepat dan mempermudah anggota untuk memperoleh informasi data barang, terutama dalam hal transaksi pemesanan barang dan melihat informasi anggota baik status, beserta rinciannya. Karena anggota masih harus secara langsung datang pada took toko yang telah ditunjuk untuk bekerja sama dengan pihak koperasi. Tentunya, cara ini cukup menghambat bagi anggota yang berada jauh dari toko toko yang telah ditunjuk untuk bekerja sama dengan pihak koperasi. Selain proses pemesanan yang cukup rumit, proses pemasaran yang ruang lingkupnya sangat sempit yaitu hanya sekitar kecamatan Cibeber saja dan tidak meluas ke Kecamatan yang lain, bahkan sampai ke luar kota. Sekalipun koperasi dapat menjual kepada pelanggan yang jauh, biasanya itu adalah pelanggan lama bukan pelanggan baru. Kurangnya informasi yang diperoleh oleh anggota koperasi juga yang menghambat perkembangan koperasi Mitra Setia.

Salah satu cara meningkatkan luas daerah pemasaran dan penjualan adalah dengan menggunakan internet. Pemakaian teknologi internet pada saat ini telah sangat meluas dan memasyarakat. Teknologi internet yang berkembang dengan pesat dirasakan sangat dibutuhkan di berbagai bidang usaha. Intenet dapat membantu koperasi atau anggota untuk memperoleh informasi secara cepat dan akurat, sehingga koperasi dapat melakukan penjualan dan pemasaran dengan lebih cepat tanggap, efektif, dan efisien. Oleh karena itu, layanan pemesanan melalui internet itu diharapkan dapat membantu kebutuhan anggota yang akan memesan barang, selain itu pengguna layanan *web* akan sangat mendukung tujuan koperasi. Meskipun tingkat penjualan pada koperasi saat ini bisa dikatakan rendah, akan

tetapi semua ini tidak terlepas dari tujuan yaitu mencapai tingkat *volume* penjualan yang besar yang tentunya menentukan kelangsungan hidup koperasi dan mendatangkan laba bagi koperasi serta pengembalian investasi yang telah ditanamkan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis membuat suatu perancangan sistem informasi berbasis *web* sebagai skripsi dengan judul " PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PENJUALAN BARANG BERBASIS *WEB* PADA KOPERASI MITRA SETIA CIBEBER CIANJUR".

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Pada umumnya di setiap perusahaan tidak akan terlepas dari masalah dalam aktivitasnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dan dirumuskan adalah :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasikan permasalahan sebagai berikut

1. Pemesanan yang sedang berjalan pada koperasi saat ini kurang cepat dan belum berjalan dengan efektif karena anggota masih harus datang langsung ke toko toko yang sudah bekerjasama dengan koperasi.
2. Pemesanan dan penjualan terbatas hanya pada daerah yang lokasinya dekat dengan koperasi Mitra Setia yaitu hanya meliputi daerah kecamatan saja.

3. Kurangnya informasi yang diperoleh oleh anggota seputar koperasi Mitra Setia.
4. Belum memanfaatkan teknologi *internet "E-Commerce"* untuk mendukung pemesanan, penjualan dan operasional Koperasi Mitra Setia.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang penulisan merumuskan beberapa rumusan masalah diantaranya :

1. Bagaimana agar koperasi dapat melakukan pemasaran dan penjualan dengan lebih cepat tanggap, efektif, dan efisien?
2. Bagaimana merancang sebuah *website* yang dapat diakses oleh masyarakat di luar lingkungan koperasi?
3. Bagaimana anggota bisa mengetahui informasi seputar koperasi Mitra Setia?
4. Bagaimana anggota bisa memesan barang atau menyewa fasilitas koperasi Mitra Setia secara *online*?
5. Bagaimana koperasi bisa menggunakan teknologi internet "*e-Commerce"* sebagai media untuk memasarkan barang yang akan di jual juga untuk mempromosikan fasilitas-fasilitan Koperasi Mitra Setia?

1.3 Maksud dan Tujan Penelitian

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Koperasi Berbasis *Web* di Koperasi Mitra Setia yang sesuai dengan kebutuhan.

1.3.2 Tujuan penelitian

1. Agar koperasi Mitra Setia dapat melakukan penjualan dan pemasaran dengan lebih cepat tanggap, efektif, dan efisien sehingga akan mencapai tujuan yaitu meningkatkan *volume* penjualan.
2. Memperluas jangkauan distribusi produk ke luar kecamatan maupun ke luar kota.
3. Untuk mempermudah anggota koperasi mengetahui informasi seputar Koperasi Mitra Setia.
4. Setiap anggota bisa memesan barang dan membeli secara online.
5. Merancang program aplikasi berbasis *web* (situs) yang bersifat *user friendly* bagi segala tingkatan pengguna internet.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi pemilik koperasi diharapkan sistem ini dapat berkembang lebih baik dan lebih efektif sehingga dapat menunjang tujuan usahanya.

2. Bagi karyawan atau pengelola koperasi dapat membantu dalam meningkatkan kinerja pengelola koperasi.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Bagi penulis diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan tentang bagaimana perancangan sistem informasi yang baik.

1.5 Batasan Masalah

Dari identifikasi diatas, permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Pemesanan hanya bisa dilakukan oleh anggota yang telah terdaftar dan masih aktif serta anggota yang telah melakukan pembuatan login di *Web* Koperasi Mitra Setia.
2. *Website* ini hanya menampilkan informasi barang yang tersedia di Koperasi Mitra Setia.
3. Membahas mengenai informasi tentang prosedur pemesanan dan penjualan.
4. Yang bisa melakukan kredit barang hanya anggota koperasi yang sudah terdaftar menjadi Guru.
5. Anggota umum hanya bisa melakukan pemesanan dan pembelian secara tunai.

1.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian

Adapun lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

1.6.1 Lokasi

Lokasi penelitian dilakukan di Koperasi Pegawai Republik Indonesia (KPRI) Mitra Setia yang bertempat di Jl. Cihaur No. 3 Cibeber Cianjur.

1.6.2 Jadwal Penelitian

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Waktu Kegiatan	2010																			
		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	Pengumpulan Kebutuhan																				
	a. Observasi																				
	b. Wawancara																				
	c. Studi Pustaka																				
	d. Analisis Dokumen																				
2	Membangaun Prototyping																				
	a. Mempelajari Data																				
	b. Merancang Interface																				
3	Evaluasi Prototyping																				
	a. Uji Desain Oleh User																				
4	Coding / Mengkodekan Sistem																				
	a. Menetapkan coding																				
	b. Menerapkan aplikasi																				
5	Menguji Sistem																				
	a. Uji coba aplikasi																				
	b. Uji coba design																				
6	Evaluasi Sistem																				
	a. Uji Sistem Oleh User																				
7	Menggunakan Sistem																				