BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Dengan berkembangnya teknologi informasi akan memudahkan perusahaan dalam menjalankan bisnisnya. Perkembangan teknologi informasi yang pesat turut mempengaruhi dunia bisnis. Arus perputaran informasi di dalam dunia bisnis sangatlah cepat dan bahkan sudah menjadi sebuah kepentingan yang mendesak, teknologi pun ikut berkembang di dalamnya sehingga menjadi sebuah istilah yang kita kenal dengan teknologi informasi yaitu diantaranya internet.

Perubahan dunia bisnis saat ini dengan adanya fasilitas dan kemudahan internet menyebabkan persaingan yang semakin ketat pula serta perusahaan harus dapat mengikuti perkembangan teknologi yang sudah ada. Dengan persaingan yang sudah semakin marak dan ketat pada saat ini, pelanggan semakin bebas untuk menentukan pilihan pada siapa mereka akan membeli kebutuhannya.

Aspek yang tidak kalah penting internet dapat digunakan sebagai media perdagangan, baik itu perusahaan berskala besar maupun perusahaan berskala kecil, dapat dilakukan antara konsumen dengan perusahaan ataupun sebaliknya, sehingga alangkah baiknya jika bisnis pada Planet Production dapat merambah ke dunia

internet, karena internet dapat menjadi media alternatif sebagai sarana pemasaran dan pemesanan pakaian yang sangat produktif.

Produk adalah segala sesuatu yang ditawarkan kepada suatu pasar untuk memenuhi keinginan atau kebutuhan . Segala sesuatu yang termasuk ke dalamnya adalah barang berwujud, jasa, events, tempat, organisasi, ide atau pun kombinasi antara hal-hal yang baru saja disebutkan.

Tabel 1.1 Jenis Produk

Jenis Produk			
Kaos	Jaket	Polo shirt (Kaos Kerah)	Kemeja
Promosi	Olah raga	Promosi	Promosi
Polos	Distro	Souvenir	Seragam
Event	Couple	Exclusive	F1
Partai	Polos	Golf	Supporter
Kelas	Hip Hop	F1	Automotif

Tabel Jenis Produk
(Sumber: Planet Production)

Tabel diatas merupakan tabel jenis produk yang ditawarkan oleh perusahaan dalam melakukan pemesanan produk. Planet Production merupakan sentra pengrajin kaos di daerah Bandung. Konsumen dapat melakukan pemesanan kaos dengan desain gambar yang mereka inginkan. Untuk mengerjakan pesanan kaos, pemilik perusahaan memiliki 100 unit mesin jahit dan mesin obras. Dengan didukung 100 pekerja yang professional.

Namun Planet Production masih belum memberikan pelayanan yang maksimal. Adapun kondisi yang terjadi pada Planet Production pada proses pemasaran, perusahaan belum menemukan cara yang efektif dalam memasarkan jasa

yang perusahaan ajukan karena pemasaran hanya disekitar wilayah Planet Production itu sendiri.

Dikarenakan perusahaan masih belum mempunyai media perantara seperti *Website* untuk melakukan pemasaran produk tersebut dan kurangnya informasi yang diketahui oleh konsumen mengenai informasi-informasi produk pada Planet Production. Dengan menggunakan *Website* tidak hanya wilayah sekitar Planet Production saja yang mengetahui tetapi seluruh wilayah Indonesia dapat mengaksesnya.

Pada proses pemesanan dilakukan melalui telepon sehingga konsumen tidak dapat melihat informasi produk perusahaan dan pemesanan secara langsung konsumen datang langsung ke Planet Production itu dapat menyita waktu dan biaya jika lokasi konsumen berada jauh dari Planet Production.

Dari permasalahan tersebut penulis akan kembangkan kedalam sebuah sistem yang mengintegrasikan antara pemasaran dan pemesanan pakaian konsumen menjadi suatu aplikasi berbasis *on- line,* agar dapat mepermudah dalam proses pemasaran produk dan pemesanan pun akan lebih cepat dan akurat. Untuk meningkatkan strategi bisnis dalam peningkatan mutu pemasaran, maka perlu adanya media promosi alternatifpemasaran dan pemesanan pakaian yang mampu mengatasi kendala yang sedang dihadapi oleh Planet Production, yaitu dengan merancang suatu media alternatif promosi untuk penjualan dan pemesanan berbasis *Website*.

Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan suatu sistem informasi yang dapat mempermudah dalam pengolahan pemasaran dan pemesanan pakaian. Dengan demikian penulis tertarik untuk menetapkan judul: **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PAKAIAN BERBASIS *WEBSITE* PADA PLANET PRODUCTION BANDUNG"**.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasikan masalah –masalah yang ada sebagai berikut :

1. Perlu menyediakan media promosi alternatif pemasaran dan pemesanan pakaian pakaian pada Planet Production.
2. Pembuatan laporan pemesanan dan struk pemesanan barang masih berdasarkan nota atau bon yang tersimpan serta dalam pembuatan laporan masih terjadi kendala karena kwitansi atau nota tersebut hilang sehingga laporan yang dibuat oleh Bagian Administrasi sering mengalami keterlambatan.
3. Kurang adanya relasi dengan pelanggan yang mengakibatkan transaksi pemesanan yang terjadi tidak berlangsung secara berkesinambungan
4. Data pesanan yang diolah semakin banyak sehingga diperlukan suatu media penyimpanan data yang lebih baik

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi yang telah diajukan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem informasi pemasaran dan pemesanan pakaian, yang sedang berjalan pada Planet Production.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi pemasaran dan pemesanan pakaian pada Planet Production.
3. Bagaimana pengujian perancangan sistem informasi Pemesanan pada Planet Production.
4. Bagaimana implementasi perancangan sistem informasi pemesanan pada Planet Production.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah menganalisa dan membangun suatu sistem informasi Pemesanan Pakaian Berbasis *Website*, sebagai sarana pemasaran dan pemesanan pakaian pada Planet Production sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemesanaan ke arah yang lebih baik dengan pemanfaatan sumber daya yang efektif.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dapat diperoleh dengan dilakukannya penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem informasi pemasaran dan pemesanan pakaian pada Planet Production.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi pemesanan berbasis *Website* dalam proses pemasaran dan pemesanan pakaian yang berkaitan dengan Planet Production.
3. Melakukan pengujian terhadap perancangan sistem informasi pemesanan berbasis *Website* pada Planet Production.
4. Melakukan tahap implementasi yang sesuai untuk menentukan kualitas dari perancangan sistem informasi pemesanan pakaian berbasis *Website* pada Planet Production

1.4. Kegunaan Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian, mahasiswa dapat membandingkan antara teori yang didapat dengan praktek yang sesungguhnya. Pada prinsipnya penelitian merupakan suatu penerapan dari teori menjadi praktek, maka berikut akan di uraikan kegunaan penelitian bagi akademis dan praktis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dari hasil penelitian yang dilakukan penulis bagi Planet Production yaitu dengan adanya perancangan sistem informasi pemesanan berbasis *Website* pada Planet Production dapat membantu :

1. Terjadinya hubungan yang baik antara perusahaan dengan pelanggan melalui penyediaan fitur-fitur di dalam *Website* yang memudahkan pelanggan untuk berkomunikasi dengan perusahaan
2. Dapat memudahkan serta memotifasi semangat para pegawai untuk dapat lebih meningkatkan kualitas kerja dan pelayanan terhadap konsumen.
3. Memudahkan pihak perusahaan untuk melakukan transaksi pelanggan terhadap perusahaan.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk :

1. Pengembangan Ilmu

   Kegunaan akademis bagi jurusan Sistem Informasi, sebagai sumbangsih pemikiran ilmiah dari ilmu yang telah dapat dijurusan tersebut. Sebagai kajian dalam membandingkan antara teori yang didapat di bangku kuliah dan di lapangan agar dapat menguntungkan berbagai pihak.

2. Peneliti lain

   Kegunaan bagi penenelitian lain, dapat mendalami konsep penelitian yang sama, baik sebagai referensi maupun sebagai bahan pembanding untuk penelitian selanjutnya.

3. Penulis

   Kegunaan bagi penulis, dapat mengenal lebih jauh mengenai situasi dan kondisi suatu sistem informasi yang ada di Planet Production khususnya sistem informasi pemasaran dan pemesanan pakaian agar dapat mengekspresikan ilmu pengetahuan yang telah didapat di bangku perkuliahan dengan konsep nyata di dunia industri yang akan ditekuni.

1.5. Batasan Masalah

Adapun batasan –batasan masalah yang ada dalam penelitian ini meliputi:

1. Tidak membahas tentang pembelian bahan baku untuk pembuatan pakaian
2. Pembayaran hanya bisa dilakukan melalui transfer rekening bank
3. Pembayaran melalui transfer dilakukan oleh pihak pelanggan dan akan dilakukan pengecekan terlebih dahulu oleh pihak Planet Production.
4. Untuk pembatalan pemesanan pakaian dilakukan apabila pelanggan tidak melakukan transaksi pembayaran selama 3 hari maka pemesanan dibatalkan, dan tidak membahas proses uang kembali.

5. Untuk pemesanan lebih dari 40 maka pembayaran dapat dilakukan dengan DP (Down Payment) dari setengah harga yang telah ditentukan.
6. Proses pengiriman akan dikerjakan oleh perusahaan apabila pelanggan sudah melakukan transaksi pembayaran dan perusahaan telah mendapatkannya.

Berdasarkan batasan Masalah yang telah disimpulkan diatas, maka penulis tidak akan memasukan kedalam sistem yang penulis rancang dan membahas yang telah ditentukan saja, melainkan bisa juga di proses oleh sistem yang tersedia pada Planet Productionitu sendiri, tanpa harus melibatkan penambahan kode dari *Website* yang telah dirancang oleh penulis. Pembatasan masalah ini dibuat untuk meminimalisir waktu serta kesalahan dari sistem yang penulis rancang.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian untuk membangun sistem informasi pemesanan berbasis Website pada Planet Production, yang berlokasikan di Jl.Surapati No.30 Bandung. Adapun waktu pelaksanaan penelitian yaitu selama lima bulan, terhitung dari bulan Maret sampai Juli 2012. Adapun jadwal penelitian penyusunan skripsi ini adalah :

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Tahap Penelitian	Tahun 2012																		
		Maret			April				Mei				Juni				Juli			
		2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data Kebutuhan User																			
	Observasi																			
	Wawancara																			
	Studi Pustaka																			
2	Mengembangkan Prototype																			
	Perancangan Prosedur																			
	Perancangan Flowmap																			
	Perancangan CD																			
	Perancangan DFD																			
3	Evaluasi Prototype																			
4	Mengkodekan Sistem Operasional																			
	Struktur Program																			
	Struktur Menu																			
	Kodefikasi																			
	Desain Input / Output																			
5	Menguji Sistem Operasional																			
6	Evaluasi Sistem Operasional																			
7	Implementasi Sistem Operasional																			