BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

CV. Handycraft Karya Cipta merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan kerajinan jenis miniatur binatang. Kegiatan yang dilakukan pada perusahaan ini adalah mengolah suatu bahan mentah kayu lame menjadi barang jadi yaitu berupa miniatur binatang. Hasil dari olahan barang mentah ini menjadi miniatur binatang denga jenis, model dan variasi yang berbeda-beda.

Proses penjualan miniatur binatang ini di jual langsung kepada konsumen karena CV. Handycraft Karya Cipta mempunyai tempat yang memadai dan lokasi yang cukup strategis dalam menjual langsung kepada konsumen.

Pangsa pasar yang yang ada pada CV. Handycraft Karya Cipta hanyalah sedikit hal tersebut dikarnakan kurangnya promosi yang dilakukan sehingga para konsumen kurang mengenali produk miniatur binatang pada perusahaan CV. Handycraft Karya Cipta ini. Untuk menigkatkan promosi produk miniatur binatang, meningkatkan *market exposure* (pangsa pasar) dan memudahkan perusahaan dalam mengelola manajemen informasi yang ada pada perusahaan berserta laporannya maka perlunya membangun suatu sistem informasi.

Berikut ini adalah data penjualan miniatur binatang CV. Handycraft Karya Cipta yang mengalami peningkatan maupun penurunan pada tiap tahunnya, transaksi penjualan miniatur binatang yang ada yaitu dari priode enam tahun terakhir yaitu pada tahun 2008-2011, dapat di lihat pada gambar 1.1



Gambar 1.1

Grafik Penjualan Priode Tahun 2008-2011

Di tinjau dari kegiatan yang ada pada perusahaan ini belumlah menerapkan dan memanfaatkan suatu teknologi informasi, dari manajemen stok miniatur binatang, pemasaran sampai dengan transaksi penjualan, semua kegiatan dilakukan secara manual. Sehingga sering menimbulkan lambatnya informasi yang dihasilkan, terutama menyangkut laporan yang bersangkutan dengan perusahaan. Oleh karena itu CV. Handycraft Karya Cipta perlu menggunakan sistem informasi website sebagai alat bantu dalam mengolah data agar laporan yang dihasilkan cepat, akurat dan tepat.

Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi. Sistem informasi ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang di terima dengan menggunakan sistem

informasi atau peralatan sistem lainya. Sistem informasi yang akan di bangun yaitu berupa E-Commerce beberbasis website. Komponen yang terlibat pada E-Commerce yang akan di bangun yaitu meliputi : produk yang tersedia, cara pembayaran, katalog mengenai jenis miniatur binatang, promosi dan berserta mencakup komponen transaksi (penjualan barang dan informasi yang menyangkut perusahaan) serta media yang digunakan yaitu dengan media internet.

Berdasarkan permasalahan yang ada di CV. Handycraft Karya Cipta, maka hal inilah yang menjadi latar belakang terciptanya keinginan untuk membuat sebuah perangkat lunak sebagai alat pengembangan bisnis produk yaitu berupa layanan E-Commerce di CV. Handycraft Karya Cipta. Diharapkan dengan dibangunnya E-Commerce dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dan memberikan alternative dalam proses penjualan maupun pembelian di bandingkan sebelumnya. Oleh karena itu penulis mengangkat tugas akhir dengan judul "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE PADA CV. HANDYCRAFT KARYA CIPTA ".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitian bisa dikatakan paling penting diantara proses penelitian lainya karena akan menentukan kualitas dari penelitian itu sendiri. Sedangkan rumusan masalah adalah ungkapan yang dapat menegaskan apa yang menjadi ini permasalahan dari penelitian yang dilakukan.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang dari Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce pada CV. Handycraft Karya Cipta, yaitu sebagai berikut :

1. Media promosi miniatur binatang masih kurang sehingga masyarakat belum mengenal produk miniatur binatang.
2. Sistem penjualan yang ada pada CV. Handycraft Karya Cipta saat ini masih terbatas hanya melayani pembelian langsung datang ke tempat.
3. CV. Handycraft Karya Cipta belum memiliki sistem penjualan produk secara online mengakibatkan kurang efektifnya penjualan untuk keluar kota.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem Penjualan miniatur binatang yang sekarang berjalan di perusahaan CV. Handycraft Karya Cipta .
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan barang berbasis E-Commerce secara online yang bisa menunjang aktifitas yang ada pada perusahaan serta menerima order pembelian barang kepada konsumen kapan pun konsumen ingin melakukan pembelian mianiatur binatang.
3. Bagaimana implementasi program Sistem Informasi penjualan berbasis E-Commerce secara online di CV. Handycraft Karya Cipta .
4. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan berbasis E-Commerce secara online di CV. Handycraft Karya Cipta .

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Kegunaan dari penentu maksud dan tujuan penelitian dalam sebuah penelitian adalah untuk menentukan arah dari penelitian yang dilakukan agar proses penelitian menjadi lebih mudah dan terfokus.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menganalisa dan membangun suatu sistem informasi penjualan miniatur binatang berbasis web sebagai sarana pemasaran dan penjualan pada CV. Handycraft Karya Cipta sehingga diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan pemesanaan ke arah yang lebih baik dengan pemanfaatan sumber daya yang efektif.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menyediakan media promosi dan pemasaran secara elektronik dengan bantuan internet sehingga masyarakat mengenal atas produk miniatur bintang yang di tawarkan oleh perusahaan CV. Handycraft Karya Cipta .
2. Memudahkan konsumen dalam proses pemesanan miniatur binatang sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun ia berada dan proses transaksi tidak terpaut pada daerah tertentu saja.
3. Mengubah pengorganisasian berkas-berkas seperti stok miniatur binatang dan data penjualan menjadi data yang lebih terstruktur yang dimasukkan kedalam database website tersebut.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian adalah hal-hal penting yang ingin dicapai dari dilakukannya sebuah penelitian. Penelitian yang dilakukan diharapkan bisa memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan

1.4.1 Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembang 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. Bagi Penulis

   Kegunaan bagi penulis, dapat mengenal lebih jauh mengenai situasi dan kondisi suatu sistem informasi yang ada di CV. Handycraft Karya Cipta khususnya sistem informasi penjualan dan pemesanan barang agar dapat mengekspresikan ilmu pengetahuan yang telah didapat di bangku perkuliahan dengan konsep nyata di dunia industri yang akan ditekuni.

3. Bagi Penelitian Lain

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

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Perusahaan

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang terkait dengan peningkatan sistem informasi penjualan dan pemesanan barang berbasis E-Commerce yang terjadi pada CV. Handycraft Karya Cipta .

2. Bagi Pegawai

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan serta memotifasi semangat para pegawai untuk dapat lebih meningkatkan kualitas kerja dan pelayanan terhadap konsumen.

1.5 Batasan Masalah

Sejumlah batasan masalah dan asumsi yang ada dalam laporan ini adalah untuk menghindari permasalahan agar tidak meluas, dan pembahasan lebih terarah, maka permasalahan akan dibatasi pada :

1. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Framework Jquery, dengan menggunakan database engine MySQL.
2. Aplikasi ini hanya menyediakan fasilitas bertransaksi dengan metode transfer melalui bank.
3. Proses pengiriman barang dilakukan apabila telah melakukan pembayaran terlebih dahulu yaitu dengan media transfer bank.
4. Biaya pengiriman barang ditanggung oleh konsumen.
5. Tidak menerima retur barang.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian diperusahaan CV. Handycraft Karya Cipta yang beralamat di Kampung Pondok, RT 2/3, Pasar Ahad Cikole, Lembang, Kabupaten Bandung Barat (KBB), penelitiannya adalah sebagai berikut :

Table 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

NO	Nama kegiatan	Tahun 2012																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	Requiretments																				
	a.Obersvasi																				
	b.Wawancara																				
2.	Businees Modeling																				
3.	Analisis dan Design																				
4.	Implementation																				
5.	Test																				