BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi ini perkembangan dunia teknologi informasi yang demikian pesatnya telah membawa manfaat yang luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Salah satu kebutuhan dari teknologi informasi adalah adanya sistem informasi.

Sistem informasi secara umum merupakan kegiatan atau aktifitas yang melibatkan serangkaian proses, berisi informasi-informasi yang digunakan untuk mencapai tujuan. Sistem informasi saat ini sudah banyak menggunakan internet sebagai media untuk menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Internet merupakan salah satu teknologi yang paling banyak dipakai dan sudah berkembang demikian luasnya, banyak orang yang telah mengenal internet, banyak pula peminatnya, untuk berbagai macam keperluan baik untuk bisnis maupun kesenangan.

Dalam bidang bisnis, *internet* digunakan sebagai media untuk melakukan kegiatan perdagangan/perniagaan yang kerapkali disebut dengan *e-commerce*.

E-commerce merupakan suatu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, pelanggan dan komunitas melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan dan informasi yang dilakukan secara elektronik. *E-commerce* digunakan sebagai transaksi bisnis antara perusahaan yang satu dengan perusahaan yang lain, antara perusahaan dengan pelanggan (*customer*), atau antara perusahaan dengan institusi yang bergerak dalam pelayanan publik. Sisi pemasaran dari *E-Commerce* disebut dengan *e-marketing*, yang terdiri dari kerja dari perusahaan untuk mengkomunikasikan sesuatu, mempromosikan dan menjual barang dan jasa melalui internet.

PT. Benasani Bestari merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang pelayanan jasa. Pelayanan jasa yang dikelola oleh PT. Benasani Bestari antaralain pelayanan jasa dalam bidang perdagangan berdasarkan pesanan/surat, pemborongan, kontraktor dalam bidang bangunan, mekanikal, percetakan, serta jasa lainnya.

Dalam melakukan kegiatannya perusahaan ini masih menggunakan proses konvensional, sehingga terjadi masalah dalam penyampaian dan penyimpanan informasi. Dalam hal pemesanan jasa, pelanggan yang ingin menggunakan jasa harus mendatangi perusahaan secara langsung. Kendala yang sering terjadi adalah ketika pelanggan sudah datang langsung dan berniat untuk memesan barang dan jasa dari

perusahaan, ternyata perusahaan tidak dapat menyanggupi permintaan yang disebabkan oleh banyak faktor seperti, terbenturnya jadwal proyek yang digarap dengan proyek yang lain, atau terbatasnya sumber daya yang tersedia sehingga hal tersebut dapat mengecewakan calon pelanggan bahkan perusahaan. Selain itu,dikarenakan terbatasnya jam kerja dari perusahaan maka pemesanan melalui telepon atau fax yang dilakukan calon pelanggan mengalami hambatan dan keterlambatan. Bagi perusahaan hal ini memberikan nilai kurang baik ketika pelanggan memberikan informasi negatif mengenai perusahaan ke dunia luar.

Untuk mengatasai masalah tersebut, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan adanya sebuah *website*. Hal ini sangatlah penting karena keberadaan suatu *website* dapat membantu dalam penyampaian informasi yang berupa gambar dan tulisan atau gabungan dari keduanya dengan tampilan yang menarik mengenai perusahaan secara detail terhadap pelanggan. Pelanggan dapat berkomunikasi melalui media diskusi yang ada sehingga pelanggan tidak perlu datang langsung ke perusahaan. Tidak hanya itu saja, keberadaan suatu *website* akan memperluas jangkauan pemasaran sebuah bisnis. Oleh karena hal tersebut, penulis tertarik unutk mengangkat tema dalam penulisannya kali ini yaitu "**Sistem Informasi Pemasaran dan Pemesanan Barang dan Jasa Pada PT. Benasani Bestari**".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah awal dari suatu kegiatan penelitian, yaitu untuk mengetahui latar belakang, kelemahan-kelemahan yang dihadapi serta masalah-masalah yang timbul dalam sistem yang sedang berjalan. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah yang muncul pada PT. Benasani Bestari adalah sebagai berikut:

1. Kurang maksimalnya jangkauan informasi pemasaran barang dan jasa pada PT. Benasani Bestari.
2. Belum efektif dan efisiennya sistem pemesanan barang dan jasa karena masih dilakukan secara manual yaitu calon pelanggan datang langsung ke perusahaan untuk melakukan kegiatan pemesanan barang dan jasa atau melalui telepon pada PT. Benasani Bestari Bandung.
3. Belum adanya media penyimpanan dokumen yang berkaitan dengan pemasaran dan pemesanan barang dan jasa.
4. Belum adanya media komunikasi yang efektif dan efisien antara perusahaan dengan konsumen dikarenakan keterbatasan jam kerja perusahaan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ada adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem pemasaran dan pemesanan barang dan jasa yang berjalan pada PT. Benasani Bestari.
2. Bagaimana merancang sebuah *website* yang dapat mendukung kegiatan pemasaran dan pemesanan barang dan jasa pada PT. Benasani Bestari.
3. Bagaimana implementasi sistem informasi pemasaran dan pemesanan barang dan jasa pada PT. Benasani Bestari.
4. Bagaimana pengujian sistem informasi pemasaran dan pemesanan barang dan jasa pada PT. Benasani Bestari.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah merancang dan membuat sistem informasi berbasis *web* untuk sistem pemasaran dan pemesanan barang dan jasa pada PT. Benasani Bestari. Yang dimaksudkan untuk memudahkan para pelanggan yang hendak melakukan kegiatan pemesanan barang dan jasa serta mengetahui informasi tentang perusahaan, sehingga tidak perlu lagi datang langsung ke perusahaan melainkan hanya cukup *browsing* melalui *internet* maka pelanggan telah mendapatkan informasi-informasi yang berkaitan dengan PT. Benasani Bestari. Hal ini diharapkan dapat mempermudah perusahaan untuk menjangkau para calon pelanggannya dalam memasarkan produk yang berupa barang dan jasa.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui sistem pemasaran dan pemesanan barang dan jasa yang sedang berjalan pada PT. Benasani Bestari.
2. Mampu merancang dan membuat sistem informasi berbasis *web* mengenai penjualan barang dan layanan jasa yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan maupun pihak-pihak terkait pada PT. Benasani Bestari.
3. Melakukan tahap implementasi yang sesuai, untuk menentukan kualitas sistem informasi yang dibuat.
4. Untuk mengetahui analisis dan pengujian sistem informasi pada PT. Benasani Bestari.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis bagi perusahaan, diantaranya adalah sebagai bahan masukan yang dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi kerja khususnya dalam penyaluran informasi yang sangat penting dalam pemasaran barang dan jasa yang berguna untuk para pelanggan dalam melakukan pemesanan. Serta dapat dijadikan pedoman bagi PT. Benasani Bestari untuk mengembangkan keunggulan strategi pemasarannya.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Dalam bidang akademis, penelitian ini dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

- Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam mengembangkan teori dan penerapannya pada dunia praktik, khususnya sistem informasi pemasaran dan pemesanan *online*
- Untuk memenuhi syarat kelulusan/tugas akhir Bagi Pengembangan Ilmu

b. Bagi Pengembangan Ilmu

Sebagai pengembangan ilmu yang diperoleh pada Jurusan Sistem Informasi khususnya dalam Sistem Informasi Pemasaran dan Pemesanan pada PT. Benasani Bestari.

c. Bagi Peneliti Lain

Dapat menjadi bahan referensi untuk perbaikan atau pengembangan bagi peneliti lainnya yang akan meneliti dibidang / masalah yang sama.

1.5 Batasan masalah

Pembatasan masalah yang digunakan dalam sebuah pembahasan bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun pembatasannya meliputi:

1. Hanya membuat sistem informasi berbasis *web* untuk sistem pemasaran dan pemesanan barang dan jasa yang berada diruang lingkup area Bandung serta Jabodetabek pada PT. Benasani Bestari.
2. Pemesanan barang dan jasa hanya dapat dilakukan oleh perusahaan atau organisasi lainnya dan bukan untuk perorangan.
3. Aplikasi ini hanya mengenai jasa pengadaan barang serta tidak membahas sistem informasi pelayanan jasa lainnya.
4. Sistem pembayaran dilakukan sesuai dengan ketentuan dan persyaratan yang berlaku di PT. Benasani Bestari.
5. Aplikasi dirancang masih berupa prototipe sehingga memungkinkan untuk diadakan pengembangan lebih lanjut agar mencapai hasil yang optimal bagi pelanggan maupun PT. Benasani Bestari itu sendiri.
6. Sistem yang akan dibangun yaitu informasi berbasis *web/online* dengan menggunakan Macromedia Dreamweaver 8 sebagai aplikasi *front end* dan Xampp sebagai aplikasi *back end*.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi objek penelitian ini adalah sebagai berikut:

Nama Perusahaan : PT. Benasani Bestari Bandung

Alamat	:	Jl. Verbena B.85 Komp. Parahyangan Rumah Villa Gegerkalong Bandung 40151
Telp	:	(022) 201 7902, 201 9607
Fax	:	(022) 201 9607

1.6.2 Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitiannya adalah:

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

KEGIATAN	Bulan																			
	Maret 2011				April 2011				Mei 2011				Juni 2011				Juli 2011			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Identifikasi Kebutuhan																				
a. Observasi																				
b. Wawancara																				
c. Pengumpulan Data																				
d. Analisis Dokumen																				
2. Membuat Prototype																				
a. Perancangan Proses																				
b. Perancangan Basis Data																				
c. Pembuatan Program																				
3. Menguji Prototype																				
4. Memperbaiki Prototype																				
5. Mengembangkan Versi Produk																				