BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini yang semakin hari semakin berkembang pesat . Teknologi dan informasi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam perkembangannya dan memberikan kita kemudahan dalam melakukan berbagai aktivitas. Dengan kecanggihan teknologi pula bentuk-bentuk informasi yang ingin diperoleh oleh masyarakat pun semakin beragam. Komputer merupakan salah satu alat bantu yang dapat meningkatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat menghasilkan suatu sistem informasi yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna diberbagai intansi, perusahaan atau lembaga baik swasta maupun pemerintah.

Me & Mom Production berdiri pada bulan Maret tahun 2007, *Me & Mom Production* merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang *home industy* kerajinan tangan (*Handicraft*). *Home industry* ini menghasilkan berbagai jenis kerajinan tangan diantaranya seperti bantal, sepatu lukis, dompet ,tempat pensil, gantungan kunci ,gantungan hp, tas, taplak meja, gorden, sejadah anak dan dewasa. Perusahaan *Me and Mom Production* sekarang ini telah menjadi industri rumahan yang sedang berkembang mencatat lebih dari pulahan transaksi penjualan dalam setiap bulan pada tahun 2010 yang lalu baik itu didalam lingkup daerah bandung ataupun diluar kota bandung. Jumlah transaksi yang dilakukan konsumen atau pelanggan pada *Me and Mom Production* periode Juli 2010 sampai Desember 2010 terdapat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Jumlah Data Transaksi *Me and Mom Production* Juli – Desember 2010

Bulan	Transaksi	Pendapatan (Rp)
Juli 2010	25	4.858.000
Agustus 2010	33	5.550.000
September 2010	47	5.887.000
Oktober 2010	66	7.348.000
November 2010	53	6.058.000
Desember 2010	37	5.788.000

Sumber : Laporan Order Barang *Me and Mom Production* : 2010

Semakin meningkatnya perkembangan perusahaan dalam penjualan menuntut pihak perusahaan untuk dapat menyediakan layanan pemesanan bagi para konsumen atau pelanggan guna menunjang transaksi penjualan dan pemesanan yang lebih baik dan menambah nilai bisnis yang akan memperkuat nilai kompetitip perusahaan *Me and Mom Production*. Dengan adanya teknologi informasi berupa sistem informasi yang berkembang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan penjualan dan pelayanan kepada konsumen.

Sistem penjualan dan pemesanan yang berjalan pada *Me and Mom Production* sekarang ini masih mengunakan sistem konvensional yaitu *konsumen* atau pelanggan yang harus datang langsung ke *Me and Mom Production*, juga dapat dilakukan melaui media telepon maupun *email* untuk membeli produk yang sudah jadi atau juga dapat memesan produk sesuai dengan rancangan dan bahan baku sesuai selera konsumen atau pelanggan dengan harga yang variatif berdasarkan rancangan dan bahan baku yang digunakan, setelah konsumen atau pelanggan medapatkan produk yang diinginkan maka dapat langsung melakukan pembayaran secara langsung maupun dengan cara transfer sesuai dengan ketentuan pihak *me and mom production*.

Promosi produk - produk pada *Me and Mom Production* masih menggunakan media katalog dan brosur, sehingga informasi tentang produk yang ditawarkan tidak lengkap dan jika akan mengupdate produk baru perusahaan *Me and Mom Production* harus mencetak katalog dan brosur baru yang akan memakan biaya yang besar. Katalog diberikan kepada konsumen yang telah menjadi pelanggan tetap pada *Me and Mom Production.* Brosur dibagikan kepada *konsumen* yang datang ke *Me and Mom Production* maupun masyarakat umum yang belum mengetahui tentang *Me and Mom Production*.

Sebagai perusahaan yang sedang berkembang *Me and Mom Production* mengalami beberapa masalah pada salah satu bagiannya , yaitu bagian administrasi. Salah satunya pada sistem pengolahan data transaksi dan pembuatan laporan yang terjadi di *Me & Mom Production* saat ini masih menggunakan pengolahan data yang bersifat pencatatan dalam bentuk pembukuan. Seluruh bukti transaksi penjualan dan pembayaran setiap hari dikumpulkan dan dilakukan pencatatan ke dalam buku besar. Kendala yang sering terjadi dengan penggunaan sistem tersebut adalah sering terjadinya kesalahan dalam pencatatan transaksi penjualan dan pendataan pembayaran konsumen, seperti kehilangan data karena pencatatan transaksi penjualan dan pendataan pembayaran dilakukan secara manual sehingga jika sewaktu - waktu data tersebut dibutuhkan akan memakan waktu yang lama dalam proses pencarian data tersebut, sehingga dapat mempengaruhi kepercayaan dan kepuasan pelayanan konsumen.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan pihak pimpinan perusahaan, maka penulis tertarik untuk mengembangkan suatu program aplikasi *website* yang

diharapkan dapat memberikan dampak yang sangat penting dalam mendapatkan informasi yang akurat dan cepat. Dengan pembaharuan yang penulis rancang pad*a Me and Mom Production,* diharapkan dapat meningkatkan kinerja sistem informasi penjualan dalam mewujudkan visi perusahaan *Me and Mom Production* untuk menjadi perusahaan yang maju dan berkembang , juga dapat memperluas daerah pemasaran dengan pangsa pasar yang tidak hanya dalam lingkup kota bandung saja melainkan diluar kota bandung.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mencoba melakukan suatu penelitian di *Me and Mom Prodution*, pada bagian penjualan dan pemesanan barang kerajinan tangan yang penulis akan jadikan sebagai skripsi dengan judul "**SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMESANAN *HANDICRAFT* PADA *ME AND MOM PRODUCTION* BANDUNG".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Adapun identifikasi dan perumusan masalah pada *Me and Mom Production* diantaranya sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun masalah masalah yang timbul dari latar belakang diatas sebagai berikut:

1. Kurang maksimalnya pengolahan data transaksi penjualan dan pemesanan pada *Me and Mom Production.*
2. Perusahaan masih mengalami kesulitan dalam memberikan informasi tentang produk – produk *Me and Mom Production* yang ditawarkan.

3. Perusahaan masih mengalami kendala dalam pengolahan data transaksi penjualan dan pembuatan laporan pada *Me and Mom Production.*
4. Belum tersedianya program aplikasi yang dapat menunjang kegiatan transaksi penjualan dan pemesanan pada *Me and Mom Production*.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penjualan dan pemesanan barang kerajinan tangan di perusahaan *Me and Mom Production* adalah:

1. Bagaimana sistem informasi penjualan dan pemesanan yang berjalan pada *Me and Mom Production*.
2. Bagaimana membuat perancangan sistem informasi penjualan dan pemesanan pada *Me and Mom Production*.
3. Bagaimana pengujian dari sistem informasi penjualan dan pemesanan pada *Me and Mom Production.*
4. Bagaimana implementasi dari sistem informasi penjualan dan pemesanan *Me and Mom Production* kedalam bentuk bahasa pemrograman aplikasi website.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang sistem informasi penjualan dan pemesanan pada perusahaan *Me and Mom Production* yang

diharapkan dapat mempermudah dalam memperluas daerah pemasaran dengan pangsa pasar.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan Penulis melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem penjualan dan pemesanan yang sedang berjalan pada perusahaan *Me and Mom Production*.
2. Untuk merancang sistem informasi penjualan dan pemesanan pada *Me and Mom Production* dalam mempromosikan produk – produk yang ditawarkan, sehingga *Me and Mom Production* dapat memperluas daerah pemasaran dengan pangsa pasar.
3. Untuk melakukan pengujian sistem informasi penjualan dan pemesanan pada *Me and Mom Production*, untuk dapat menghindari dan mengurangi kesalahan dalam pengolahan data penjualan, sehingga dapat mengurangi kesalahan dalam pengolahan data penjualan dan pembuatan laporan.
4. Untuk melakukan implementasi program aplikasi dalam mengolah data transaksi penjualan dan pemesanan berdasarkan hasil rancangan website, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kinerja sistem informasi penjualan dan pemesanan yang lebih baik dari sebelumnya.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini, penulis mengharapkan adanya manfaat baik secara teoritis maupun manfaat praktis yang dapat dirasakan oleh semua pihak. Adapun menfaat yang penulis harapkan, yaitu :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Penelitian ini, penulis mengharapkan adanya manfaat praktis yang dapat dirasakan oleh semua pihak. Adapun menfaat yang penulis harapkan, yaitu :

1. Bagi perusahaan *Me and Mom Production* , diharapkan dengan adanya aplikasi penjualan berbasis *website* ini perusahaan *Me and Mom Production* dapat meningkatkan kinerja sistem informasi penjualan dan pemesanan dalam mempromosikan produk terbaru kedalam website, juga dapat memperluas daerah pemasaran dengan pangsa pasar dan mempercepat kinerja dalam pembuatan laporan.
2. Bagi konsumen, sebagai informasi yang bermanfaat dalam upaya mempermudah dalam melakukan pemesanan barang kerajinan tangan secara *online* yang dapat dilakukan setiap saat dan dimanapun.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan penelitian ini, penulis mengharapkan adanya manfaat bagi ilmu pengetahuan adapun manfaatnya sebagai berikut, yaitu :

1. Pengembangan ilmu, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu bahan bacaan dan reverensi untuk mengembangkan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan.
2. Penulis, Semoga dengan adanya penelitian ini, hasil dari perancangan sistem informasi ini dapat berguna dalam menambah manambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya pikir dalam mengambil keputusan serta wawasan penulis kedepannya.

3. Peneliti lain, hasil penelitian diharapkan dapat digunakan oleh pihak lainnya khususnya mahasiswa yang akan melakukan penelitian dalam bidang yang sama untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan bahan pembanding antara ilmu menejemen (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan (praktek).

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan batasan dari pembahasan dari tulisan yang dibuat agar penyusunan tulisan memiliki arah dan tujuan yang jelas. Batasan dari penelitian, adapun masalah yang akan dibahas pada penelitian ini seputar hal– hal yang berhubungan dengan aktivitas pengolahan data di *Me & Mom Production* diantaranya adalah :

1. Sistem Informasi yang dibuat meliputi sistem penjualan barang yang dilakukan oleh *Me and Mom Production* Bandung.
2. Cara pembayaran dilakukan melalui transfer bank atau secara offline melalui no.rek perusahaan.
3. Pada perancangan sistem informasi penjualan ini, tidak dibahas tentang retur penjualan, atau pengembalian barang yang telah dikirim.
4. Sistem Informasi ini di buat hanya menangani proses pembelian secara online dan entitas yang terlibat hanya konsumen dan admin.
5. Dalam pembuatan laporan ditentukan berdasarkan waktu, yang meliputi laporan penjualan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Untuk mengetahui tempat penelitian dan jadwal kegiatan penelitian penulis, dalam melaksanakan penelitian, peneliti mengambil tempat pada *Me & Mom Production* yang berlokasi Jl. Cijawura Girang II/3 No. 11B Buah Batu, Bandung 40286. Lamanya penelitian yang dilakukan oleh peneiliti selama lima bulan mulai dari Agustus – Desember 2011, adapun tahapan – tahapan dalam penelitian terlampir dibawah ini tabel 1.2.

Tabel 1.2 Estimasi Jadwal Penyelesaian Skripsi

No	Aktivitas	Agustus 2011				September 2011				Oktober 2011				November 2011				Desember 2011			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	**Identifikasi kebutuhan pemakai**																				
	a. Pengumpulan data																				
	b. Wawancara																				
	c. observasi																				
2	**Membangun Prototype sistem dasar yang akan dirancang**																				
	a. Perancangan sistem																				
	b. Pembuatan sistem																				
3	**Mengunakan Prototype**																				
	a. pengujian sistem kepada penguna																				
	b. analisis pengujian																				
4	**Revisi dan meningkatkan prototypr**																				
	a. evaluasi prototype yang telah di buat																				
	b. rancangan dan perbaikan sesuai analisis pengujian																				
	c. perbaikan rancangan prototype																				
5	**Prototype lengkap**																				
	implementasi																				