BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Internet merupakan salah satu media penyaji informasi yang sangat populer di era sekarang ini dengan segala keunggulanya. Internet menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dan sumber daya informasi untuk jutaan pemakainya yang tersebar di seluruh dunia, yang bermanfaat untuk memperluas wawasan, dapat mencari informasi-informasi yang aktual, internet juga dapat mendukung berbagai kegiatan termasuk kegiatan di dalam bidang usaha seperti penjualan, pembelian, pemesanan secara online yang memungkinkan informasi pemasaran suatu barang dapat didistribusikan secara cepat dan tepat.

Melalui website, pemasaran, pemesanan secara online ini memudahkan para pelaku bisnis untuk mengembangkan usahanya ke berbagai daerah dan para konsumen dapat melakukan transaksi dimana saja, kapan saja, tidak terbatas oleh jarak dan waktu.

Isfi Classic Furniture merupakan salah satu perusahaan di daerah Bandung yang bergerak dalam bidang produksi furniture kitchen set, ruang keluarga, ruang tamu, ruang kantor. Isfi Classic Furniture merupakan perusahaan yang sedang berkembang, namun dalam memasarkan produknya sejauh ini dirasa belum maksimal, kendala yang dihadapi oleh pihak Isfi Furniture adalah belum efektifnya promosi, promosi Isfi Classic Furniture masih menggunakan metode promosi yang

umum seperti penyebaran pamflet, pemasangan baligo, belum menggunakan media internet. Proses transaksi yang sedang berjalan pada saat ini ada dua cara yaitu pelanggan membeli barang yang sudah jadi langsung di showroom, dan cara kedua yaitu pelanggan memesan barang terlebih dahulu dengan harga yang variatif, rancangan barang sesuai ketentuan pelanggan. Semua transaksi ini dilakukan jika konsumen datang langsung ke tempat, sehingga tidak bisa jika konsumen yang berada di luar kota ingin melakukan pemesanan. Dikarenakan perusahaan ini belum mempunyai sarana untuk melakukan proses transaksi penjualan secara *online* yang bisa mencakup ke berbagai daerah. Dan juga pengolahan data barang seperti data penjualan, data pemesanan barang masih bersifat manual.

Dari masalah yang terjadi, penulis bermaksud untuk merancang suatu sistem informasi yang lebih baik untuk mengurangi resiko kesalahan dalam pengolahan data barang dan pemasaran produk untuk menunjang kemajuan perusahaan. Dengan adanya web, konsumen dapat mengakses, melihat produk dimana saja melalui akses internet sehingga proses pemesanan produk lebih cepat dan mudah, web sebagai media pemasaran dan promosi diharapkan akan dapat mewujudkan suatu sistem yang baik dan terjangkau bagi konsumen.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, judul yang diambil untuk penyusunan laporan tugas akhir ini adalah “SISTEM INFORMASI PEMASARAN FURNITURE PADA ISFI CLASSIC FURNITURE BERBASIS WEBSITE”

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Isfi Classic Furniture dalam memasarkan produknya belum maksimal karena belum efektifnya media promosi, masih menggunakan metode promosi yang umum (penyebaran pamphlet, baligo) belum menggunakan media internet.
2. Proses transaksi penjualan yang terjadi hanya ketika konsumen datang langsung ke showroom Isfi furniture untuk membeli dan memesan produk.
3. Pengolahan data barang seperti data penjualan, data pemesanan barang bersifat manual belum terkomputerisasi, laporan tersebut dibuat masih berdasarkan lembaran faktur, yang sering terjadi kendala seperti hilang, kotor atau tulisan yang tidak terbaca.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas,

1. Bagaimana membuat sistem informasi untuk pendokumentasian penjualan berdasarkan katalog, dan berdasarkan desain sendiri yang dapat meningkatkan penjualan pada Isfi Classic Furniture.
2. Bagaimana membuat sistem informasi yang efektif untuk membuat laporan penjualan dan pemesanan, yang dapat mengurangi kesalahan.

3. Bagaimana membuat sebuah *website* yang baik yang dapat mempromosikan perusahaan dan memberikan pelayanan transaksi pemesanan kepada pelanggan.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat Sistem Informasi berbasis website pada Isfi Classic Furniture Bandung, guna meningkatkan kualitas perusahaan dan memberikan kemudahan untuk Isfi Classic Furniture dalam melakukan promosi dan pemesanan produk secara online sehingga bisa memberikan pelayanan yang terbaik ke pelanggan.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membangun sistem informasi pemasaran dan pemesanan produk berbasis web pada Isfi Classic Furniture.
2. Untuk membangun sistem informasi pengolahan data penjualan, data pemesanan pada Isfi Classic Furniture.
3. Untuk mempermudah media pemesanan karena konsumen tidak harus datang langsung ke tempat lokasi.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan secara keseluruhan dari sistem informasi yang akan dirancang adalah untuk meningkatkan efektifitas kerja, untuk mempermudah proses pemasaran dan pemesanan produk furniture secara online melalui wesite ini dan membantu perusahaan yang bersangkutan dalam mengembangkan usahanya.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan secara akademis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya

1. Peneliti bisa mengimplementasikan kemampuan teknis dan teori yang didapat dari pelajaran tersebut dengan kenyataan yang sesungguhnya di lapangan.
2. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang masalah-masalah yang berkaitan dengan sistem informasi pemasaran dan pemesanan produk secara online.

1.5. Batasan Masalah

Untuk mempemudah agar topik permasalahan tidak meluas dalam penulisan yang mengacu pada judul yang telah ditulis, maka penulis membatasi peninjauan-peninjauan pada pokok masalah sehingga tercapai maksud dan tujuannya, sehingga permasalahan yang akan dibahas menjadi jelas. Untuk itu penulis akan membatasi masalah diantaranya sebagai berikut :

1. Website ini terdapat fasilitas pengelolaan data produk, data kategori, detail produk, data pemesanan produk.
2. Proses pembayaran produk hanya dilakukan melalui transfer uang di bank melalui no.rekening perusahaan yang dicantumkan di website, maka konsumen diharapkan melakukan transfer dalam waktu maksimal 3 hari. Jika lebih dari 3 hari belum melakukan transfer maka pembelian barang dianggap batal.
3. Tidak membahas penjualan dengan pembayaran secara kredit secara online dikarenakan untuk pembayaran kredit ditujukan untuk konsumen yang bertransaksi langsung dengan perusahaan dimana konsumen datang langsung keperusahaan dengan besar pembayaran kredit ditentkan oleh perusahaan.
4. Konsumen yang belum terdaftar sebagai member maka hanya bisa melihat barang dan informasi yang ada, jika ingin melakukan pembelian harus daftar terlebih dahulu.
5. *Website* ini mempunyai ruang lingkup yang terbatas yaitu berada di wilayah Bandung serta Jabodetabek.
6. Interaksi antara Isfi furniture dengan konsumen bisa melewati via telpon, dan meninggalkan pesan ditoko online klik hubungi kami.
7. Aplikasi ini hanya membahas pengolahan pemesanan barang berdasarkan katalog dan pemesanan barang berdasarkan rancangan sendiri, tidak membahas sistem informasi pelayanan jasa lainnya.

1.6. Lokasi dan Jadwal Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Penulis mengambil tempat untuk penelitian skripsi ini yaitu di *Isfi Classic Furniture Jalan Raya Cingised No. 36 Bandung 40283.*

1.6.2. Jadwal Penelitian

Lamanya penelitian yang dilakukan penulis mulai dari bulan Agustus sampai dengan bulan Desember.

Tabel 1.1. Jadwal Kegiatan Penelitian

TAHAP	2011															
	September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Mengidentifikasi kebutuhan user a. Pengumpulan data b. Wawancara c. Observasi																
Membangun *prototype* sistem dasar yang akan dirancang a. Perancangan sistem b. Pembuatan sistem																
Menggunakan *prototype* a. Evaluasi prototype yang telah dibuat b. Rancangan dan perbaikan sesuai analisis pengujian c. Perbaikan rancangan *prototype*																
Prototype lengkap a. Implementasi ke lapangan																