BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian.

Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan kemudahan dan kecepatan pada hampir semua aspek kehidupan. Informasi sebagai suatu sumber daya yang penting dan dibutuhkan, dewasa ini menjadi semakin mudah dan cepat diperoleh. Transaksi perbankan semakin cepat dengan jaringan yang luas dan tingkat keamanan yang tinggi, peluang bisnis yang semakin terbuka luas. Fenomena pesatnya perkembangan teknologi informasi ini berdampak pada dinamika dunia bisnis yang semakin kompetitif yang juga dihadapi oleh Iron Motor.

Penggunaan internet untuk mempermudah dan mempercepat dari berbagai pihak untuk memproses bisnis, karena tidak terbatas waktu dan daerah tertentu. Khususnya di bidang helm ini sangat membantu karena merupakan strategi sangat jitu untuk mempromosikan dan menyebarluaskan informasi tentang iron motor dan bisa di manfaatkan untuk pemesanan secara online bagi consumen.

Sekarang ini helm mejadi kebutuhan untuk masyarakat pengguna sepeda motor, karena dalam peraturan undang – undang yang sekarng mewajibakan pengguna motor menggunakan helm.

Iron motor merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang penjualan helm yang cukup di kenal di daerah purwadadi-subang dan di kenal juga di daerah lain karena terbilang komplit produk helmnya.

Tidak adanya sistem yang terkomputerisasi di Iron Motor ini menyebabkan permasalahan yaitu pemesanan produk yang masih di tulis ke dalam buku. Sehingga pemesanan yang kadang mencapai puluhan helm tiap bulannya sering membuat pencatatan mengalami kesulitan dan memerlukan waktu yang lama dalam pencarian data konsumen yang pernah melakukan pemesanan helm sebelumnya. Hal tersebut disasarkan pada jumlah pemesanan helm yang tercantum pada gambar 1.1 berikut ini.

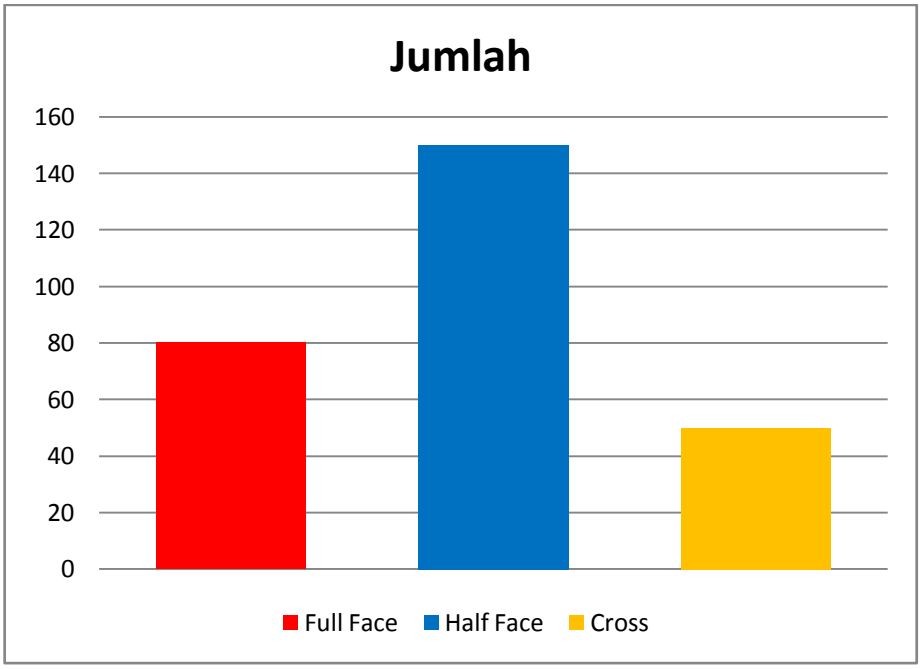


Diagram 1.1 Jumlah pemesanan helm tahun 2010-2011

Yang pada saat ini pengontrolan laporan pengadaan stok pun masih tidak terstruktur dan belum tersusun rapih dikarenakan kurangnya aplikasi yang di butuhkan sehingga bila memasukan banyak data akan sulit untuk memeriksannya. Hal ini yang melatar belakangi penulis untuk membuat aplikasi pemesanan helm menggunakan pemograman web. Pembuatan situs web ini diharapkan mampu

meningkatkan daya jual dengan pemasaran yang semakin meluas melalui jaringan internet yang dapat diakses oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun.

Berdasarkan latar belakang di atas, di sini penulis tertarik untuk membuat sebuah aplikasi web pada Iron Motor sebagai tugas akhir dengan judul :

“ SISTEM INFORMASI PEMESANAN HELM DI IRON MOTOR BERBASIS WEB”.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dengan mengamati dan mempelajari sistem yang berjalan seperti yang diuraikan di atas maka penulis menemukan permasalahan di Iron Motor sebagai berikut :

1. Pengontrolan laporan pengadaan stok helm belum tersusun dengan baik.
2. Dalam pencatatan laporan penjualan tidak terurut, sehingga menyulitkan proses pemeriksaan transaksi yang telah di lakukan.

Dari identifikasi masalah tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada di sistem pemesanan di Iron Motor sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem penjualan yang sedang berjalan di Iron Motor.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi di Iron Motor yang menangani pemesanan berbasis web agar berjalan dengan efektif.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk mengaplikasikan website dalam pemesanan produk perusahaan dengan harapan perusahaan dapat berkembang dengan pesat.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem informasi pemesanan helm yang sedang berjalan , lalu mengevaluasi dan menemukan kekurangan dari sistem yang sedang berjalan di Iron Motor.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi pemesanan helm pada Iron Motor.
3. Untuk melakukan tahap implementasi sehingga aplikasi website yang sudah di rancang dapat memenuhi kebutahan perusahaan.
4. Untuk melakukan pengujian program pada Iron Motor agar meningkatkan kinerja perusahaan dan efektifitas perusahaan dan mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan, dan pembelian helm .

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Penelitian yang dilakukan mempunyai kegunaan bagi beberapa pihak termasuk dalam bidang praktis yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Perusahaan yang bersangkutan, dapat memperluas jaringan pemasaran untuk produk yang diproduksi sehingga dikenal luas oleh masyarakat lainnya.
2. Memberikan kemudahkan penyampaian informasi harga dan pemesanan helm bagi konsumen tanpa harus datang ke tempat.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Sedangkan kegunaan akademis yang di peroleh dari penelitian ini juga dapat dimanfaatkan oleh beberapa pihak yaitu :

1. Bagi pengembangan ilmu pada Jurusan Manajemen Informatika, khususnya di bidang sistem informasi, dapat memperluas khasanah sistem informasi pemesanan.
2. Bagi peneliti lain, dapat menjadi referensi dalam perancangan atau pengembangan sistem informasi pemesanan.
3. Bagi penulis, untuk mengaplikasikan kempampuan yang pernah diterima penulis selama duduk di bangku kuliah.

1.5 Batasan Masalah

Untuk mempermudah dalam melakukan perancangan suatu sistem diperlukan suatu pembatasan dari masalah-masalah yang ada, sehingga dapat diketahui ruang lingkup dari sistem yang akan dirancang. Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dirancang tidak membahas tentang retur barang
2. Penelitian tidak membahas proses pembelian yang di lakukan perusahaan kepada suplier untuk pengadaan stok secara online.
3. Pemesanan dilakukan secara on-line sedangkan pembayaran via transfer ke rekening Iron Motor dengan mengirimkan bukti transfer sebagai bukti pembayaran.
4. Pelanggan harus melakukan pembayaran maksimal 7x24 jam setelah proses pemesanan, jika tidak maka dianggap batal memesan.
5. Proses pelayanan di dalam web ini hanya berupa pemesanan barang dan promosi barang yang di jual.
6. Daerah pemesanan saat ini hanya meliputi daerah pulau Jawa.

1.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian.

Lokasi penelitian berlangsung di Iron Motor yang berada di Jalan Raya Purwadadi no 3 Subang. Waktu Penelitian berlangsung dari Bulan Februari sampai dengan bulan Juni 2011.

Tabel 1.2 Aktifitas dan waktu penelitian

No	Aktivitas	2011																			
		Februari				Maret				April				Mei				juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal																				
2.	Pengumpulan data a. Wawancara dengan pemilik perusahaan b. pengamatan langsung di tempat saat ada konsumen																				
3.	Analisis Kebutuhan a. Analisis proses pemesanan helm yang sedang berjalan b. Analisis terhadap dokumen yang terkait dengan pemesanan																				
4.	Membuat prototype a. Merancang prototype b. Mengembangkan prototype																				
5.	Menguji prototype a. Evaluasi prototype																				
6.	Memperbaiki prototype																				
7.	Pendokumentasian																				