BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Tidak dapat di pungkiri, bahwa informasi merupakan komoditi strategis di abad ini. Globalisasi informasi memaksa setiap insan baik individu ataupun kelompok, baik swasta maupun pemerintah, untuk memperhitungkan sistem informasi yang akan diterapkan supaya tetap kompetitif di era globalisasi.

Dari era industri ke era informasi, adalah lompatan besar dalam peradaban manusia. Pada era informasi, suatu informasi merupakan komoditi strategis yang dapat berperan menghidupkan suatu perusahaan atau justru mematikannya.

Dengan semakin berkembangnya teknologi komputer dan semakin memasyarakatnya pemanfaatan teknologi komputer di berbagai bidang kehidupan, semkain meningkat pula masalah yang muncul dan dihadapi para pengguna komputer dewasa ini. Permasalahan dapat berupa kendala dalam menyerap dan menguasai teknologi baru yang muncul, ataupun kendala yang memang terjadi dalam pemanfaatan teknologi komputer yang sudah ada.

Rumah Makan Pa Oyen 18 Sukajadi adalah sebuah badan perusahaan perseorangan (PP) yang bergerak pada usaha makanan dan

minuman. Usaha yang telah dirilis oleh Bpk. H. Basar Sujana sejak tahun 1954 sampai dengan sekarang ini telah berkambang dan telah memiliki beberapa cabang yang tersebar di kota-kota yang berada di jawa barat seperti Bandung, Jakarta, dan Tangerang. Namun seiring perkembangan zaman dan teknologi yang berkembang dengan pesat dan banyaknya pesaing-pesaing yang bermunculan yang dapat berkembang begitu cepat sehingga sekarang dapat melebihi R.M Pa Oyen 18 Sukajadi ini, ketertinggalan yang terjadi salah satunya adalah di bidang teknologi dan informasi. Banyak badan usaha baik yang bersifat individu maupun kelompok yang berhasil dalamn sebuah usaha/bisnis dengan memanfaatkan sebuah teknologi informasi yang berbasis onlie.

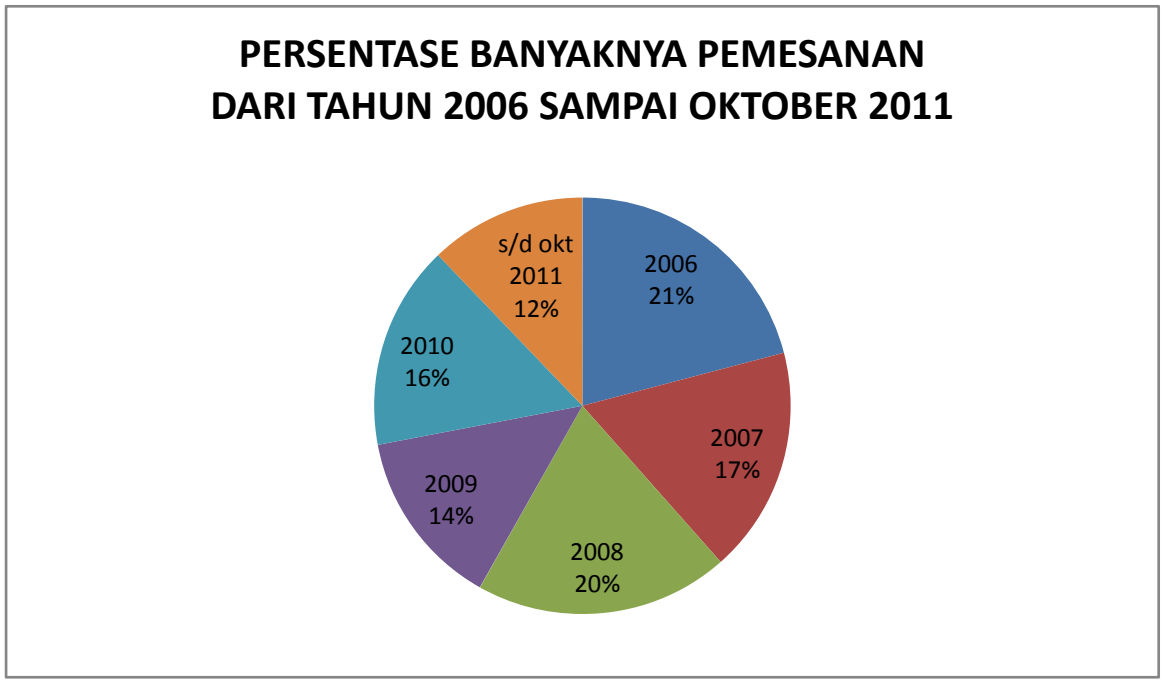
R.M pa Oyen 18 Sukajadi saat ini belum memiliki sistem informasi berbasis online tersebut, pemasaran yang di lakukan masih melalui telepon atau pemesanan langsung dengan datang ke lokasi untuk memesan makanan, dalam memesan makanan untuk saat ini R.M. Pa Oyen hanya menerima pemesanan seperti untuk pesta atau acara-acara lainnya dan jumlah minimal porsi dalam satu kali memesan di tentukan oleh pihak manajemen.

Berikut adalah daftar tabel dan diagram hasil seluruh pemesanan makanan dan minuman di R.M. Pa Oyen 18 Sukajadi, selama 5 tahun terakhir dari tahun 2006 sampai dengan bulan oktober tahun 2011 :

Tabel 1.1. Tabel pemesanan makanan dan minuman

tahun	banyak pemesanan	persentasi (%)
2006	368	20.9
2007	309	17.6
2008	347	19.7
2009	243	13.8
2010	279	15.9
Jan-okt 2011	214	12.2
total	1760	100

Gambar 1.1. Grafik persentase banyaknya pemesanan makanan dan minuman



Di lihat dari tabel 1.1 dan Gambar 1.1 terjadi penurunan dalam pemesanan makanan dan minuman dari tahun 2009 yang berjumlah 243 pemesan sedangkan tahun sebelumnya yaitu tahun 2008 berjumlah 347, pada tahun 2011 ini pun mengalami penurunan disbanding tahun sebelumnya, pada tahun 2010 pemesanan sebanyak 279 sedangkan tahun 2011 turun menjadi 214 pesanan. Oleh sebab itu penulis mendapat ide untuk membuat sebuah sistem informasi berbasis web yang dapat memasarkan dan memberikan pelayanan yang lebih yang akan di berikan oleh R.M Pa Oyen 18 Sukajadi kepada para konsumen sebagai tahap awal untuk mengejar atau bahkan melebihi perkembangan yang terjadi pada perusahaan-perusahaan pesaing, dan di harapkan dapat meningkatkan jumlah pemesanan. Maka dalam rangka kegiatan penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis mengambil judul "**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMASARAN DAN PEMESANAN BERBASIS WEB DI R.M. PA OYEN 18 SUKAJADI**"

1.2 IDENTIFIKASI DAN RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, ditemukan beberapa aspek permasalahan yang muncul maka dari itu penulis mengidentifikasi dan merumuskan masalah yaitu:

a. Indentifikasi masalah

1. Mengenalkan perusahaan dan produk yang dihasilkan kepada para konsumen/masyarakat belum dilakukan secara optimal, hanya baru melalui media cetak seperti Koran dan melalui media hiburan seperti melalui sebuah lagu. Itupun hanya diruang lungkup kecil yaitu di wilayah bandung saja, sehingga di harapkan dengan melalui media online dapat menambah jumlah pembeli/pemesan.

2. Sistem yang digunakan saat ini untuk mengelola data masih dilakukan dalam bentuk pembukuan dan arsip. Sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dan ketelitian untuk mencari data. Dalam hal ini penulis membuat solusi dengan menggunakan data base sebagai media penyimpanan data-data, sehingga akan memudahkan dalam mencari data-data yang diperlukan.
3. Proses pembuatan laporan membutuhkan waktu yang relatif cukup lama, karena harus melalui proses pengumpulan data dari bukti-bukti transaksi. Sehingga dalam hal ini penulis mencoba membuat sistem yang dapat memudahkan dalam membuat laporan penjualan.
4. Apabila pemesan memesan makanan atau minuman tetapi tidak dapat datang langsung ke lokasi lalu akan memesan melalui media telepon tetapi tidak mengetahui makanan dan minuman yang disediakan akan sangat membuat pemesan kebingungan dalam

memesan makanan. Sehingga perlu sistem yang dapat menampilkan produk yang disediakan baik berupa gambar, nama, beserta harganya.

b. Rumusan masalah

1. Bagaimana Sistem Informasi pemesanan di R.M Pa Oyen 18 sukajadi saat ini.
2. Bagaimana perancangan Sistem Informasi pemasaran dan pemesanan berbasis web di R.M. Pa Oyen 18 Sukajadi yang di usulkan.
3. Bagaimana implementasi dari sistem informasi pemasaran dan pemesanan berbasis web di R.M Pa Oyen 18 Sukajadi yang di usulkan.
4. Bagaimana pengujian sistem informasi pemasaran dan pemesanan berbasis web di R.M Pa Oyen 18 Sukajadi yang di usulkan.

1.3 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian yang di lakukan adalah untuk membantu Rumah Makan Pa Oyen 18 Sukajadi dalam merancang sebuah website yang berisikan sebuah informasi mengenai perusahaan dan produk makanan dan minuman yang di sajikan kepada konsumen dan berbagai

pelayanan-pelayanan yang di sediakan oleh R.M Pa Oyen 18 Sukajadi. Dan diharapkan agar kedepannya dapat menyaingi perusahaan-perusahaan lain yang telah berkembang.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dilaksanakannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem informasi pemasaran dan pemesanan yang sedang berjalan di R.M. Pa Oyen 18 Sukajadi. Sehingga penulis dapat menentukan rencana dalam merancang sebuah sistem berbasis web yang akan di usulkan.
2. Untuk membuat sebuah sistem yang akan di usulkan yaitu sistem informasi berbasis online untuk memasarkan dan menjual produk-produk makanan dan minuman secara online. Sehingga konsumen dapat memesan langsung tanpa perlu datang ke lokasi dan dapat di akses dengan mudah.
3. Untuk mengimplementasikan sistem informasi pemasaran dan pemesanan berbasis web di R.M Pa Oyen 18 Sukajadi yang telah di rancang ke dalam sebuah program.

4. Untuk menemukan kesalahan-kesalahan pada sistem dan memastikan sistem yang dibangun telah sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya.

1.4 KEGUNAAN PENELITIAN

1.4.1 Kegunaan Praktis

a. Bagi R.M Pa Oyrn 18 Sukajadi, diharapkan dapat bermanfaat agar nama perusahaan dan produk yang di sajikan dapat dikenal oleh seluruh konsumen sehingga dapat menaikkan jumlah pemesanan baik makanan maupun minuman.

b. Bagi konsumen, diharapkan dengan di buatnya web ini agar konsumen dapat dengan mudah mencari informasi produk yang di hasilkan dan dapat menikmati produk tersebut dengan pelayanan yang di berikan berupa pemesanan langsung secara online.

1.4.2 Kegunaan Akademis

a. Bagi pengembangan ilmu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam mengembangkan teori dan penerapan pada prakteknya.

b. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi bagi para

peneliti lain atau bagi mahasiswa yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama.

c. Bagi penulis, dapat meningkatkan pemahaman dalam merancang sebuah sistem informasi dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk menerapkan ilmu yang di pelajari selama kuliah.

1.5 BATASAN MASALAH

Untuk memudahkan pekerjaan serta membatasi pekerjaan yang akan diselesaikan guna menghindari adanya kegiatan diluar tujuan yang akan dicapai sehingga dalam pembuatan sistem informasi pemasaran dan pemesanan berbasis web di R.M Pa Oyen 18 Sukajadi ini diperlukan suatu batasan masalah.

Adapun masalah yang akan di bahas adalah sebagai berikut :

a. Perancangan sebuah sistem pemasaran secara online yang meliputi berbagai produk-produk yang dihasilkan dan dijual kepada konsumen, dan juga menginformasikan mengenai Rumah Makan Pa Oyen 18 Sukajadi baik sejarahnya maupun cabang-cabang resmi.
b. Dalam pemesanan makanan dan minuman secara online, pemesanan hanya dapat di antar untuk beberapa

kota-kota besar di wilayah jawa barat yaitu Bandung, DKI Jakarta, dan Tangerang.

c. Jumlah pemesanan yang dapat di pesan terdapat batasan minimum pemesanan yang dimana jumlah pemesanan minimum tersebut di tentukan oleh pihak manajemen R.M Pa Oyen 18 Sukajadi dan waktu pembayaran maksimal 2 hari sesetelah pesanan di order.
d. Sistem pembayaran dilakukan dengan terlebih dahulu dengan mentransfer ke nomor rekening yang telah di tentukan.
e. R.M Pa Oyen memiliki sebuah tempat dimana semua bahan tersedia sehingga untuk stock barang selalu tersedia kapan saja.

1.6 LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN

Lokasi penelitian yang dilakukan adalah di R.M Pa Oyen 18 Sukajadi tepatnya di Jl. Sukajadi No.18 Bandung. Adapun jadwal penelitian yang dilakukan terdapan pada tabel 1.2 :

Tabel 1.2. Jadwal Kegiatan Penelitian

KEGIATAN	WAKTU																							
	Maret 2011				September 2011				Oktober 2011				November 2011				Desember 2011				Januari 2012			
	1	2	3	4	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																								