BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan teknologi yang terus menuju ke arah yang lebih maju, menuntut manusia untuk mengembangkan suatu ilmu pengetahuan dan teknologi yang mampu menjawab tantangan perubahan zaman. Semua orang berlomba untuk menciptakan suatu alat yang paling mutakhir dan tercanggih dengan harapan dapat membantu mempermudah pekerjaan manusia.

Adanya kemajuan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi, mendorong manusia untuk terus berupaya mengembangkan IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi). Sistem informasi berfungsi untuk menunjang proses bisnis yang tujuannya untuk mengoptimalkan proses pada sebuah institusi itu sendiri. Hal ini menyebabkan kebutuhan akan sistem informasi meningkat.

Dalam bidang perdagangan pun membutuhkan sebuah sistem informasi untuk melakukan proses bisnis, salah satunya pada proses pemesanan barang. Pemesanan barang merupakan salah satu unsur utama dalam bidang perdagangan. Kesalahan informasi pemesanan barang pada suatu perusahaan, cukup berpengaruh pada kegiatan usaha perusahaan. Untuk mengatasi hal tersebut maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik, karena dengan begitu aktifitas jual beli akan berjalan lancar.

Garut merupakan kota yang terkenal dengan domba garut memiliki cirri khas pakaian salah satunya adalah jaket kulit. Dengan sering masuknya kota Garut

dalam media membuat setiap wisatawan asing maupun domestic datang ke Garut untuk mencari dan membeli kerajinan kulit. Shiro Leather merupakan salah satu perusahaan yang menjual berbagai kerajinan kulit seperti jaket kulit, dompet kulit, tas dan barang lainnya.

Proses pembelian atau pemesanan masih manual lewat via telepon atau datang langsung ke toko, model jaket yang sudah jadi akan terpajang di toko, *supplier* setiap bulan mengecek barang ke toko untuk memberikan stock barang jika terdapat kekurangan, Shiro Leather mengalami kesulitan, baik itu menyangkut pencatatan informasi biodata konsumen, pencatatan barang yang dipesan oleh konsumen dari luar kota, perhitungan besarnya biaya transaksi pemesanan, dan besarnya biaya pengiriman yang harus ditanggung oleh konsumen karena kegiatan transaksi di proses secara manual.

Untuk mengatasi permasalahan diatas maka diperlukan suatu sistem yang dapat mengoptimalkan pekerjaan dan tugas-tugas bisnis. Teknologi pemesanan barang berbasis *Web* dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Konsumen dapat melakukan pemesanan barang kapanpun dan dimana saja selama terhubung dengan internet. Biaya yang diperlukan untuk melakukan pemesanan barang akan semakin murah menggunakan sistem berbasis *Web* atau internet dibandingkan dengan konsumen harus datang langsung ke Shiro Leather.

Dengan menggunakan internet, pemesanan dan pelayanan sebuah web shop dapat dilakukan selama 24 jam. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis akan membuat **"Sistem Informasi Pemesanan Jaket Kulit Berbasis *Web* di Shiro Leather".**

1.2 Identifkasi Masalah dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah merupakan penjelasan atau uraian tentang permasalahan yang ditemukan di objek penelitian. Sedangkan rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui penelitian dan pengumpulan data.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka dapat di identifikasikan permasalahan sebagai berikut :

1. Proses pemesanan barang hanya dapat dilakukan dengan cara konsumen datang langsung atau menelepon ke Shiro *Leather*. Sehingga menyulitkan dalam pencatatan data konsumen dan data pesanan.
2. Pencatatan data konsumen dan data pesanan masih dicatat secara manual sehingga menyulitkan dalam pembuatan laporan.
3. Perhitungan biaya pemesanan, pengiriman barang dan ongkos kirim masih dilakukan secara manual sehingga beresiko terjadinya kesalahan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun Rumusan Masalah dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Bagaimana perancangan pembuatan “Sistem Informasi Pemesanan Jaket Kulit Berbasis *Web* di Shiro *Leather*”.
2. Bagaimana pengujian “Sistem Informasi Pemesanan Jaket Kulit Berbasis *Web* di Shiro *Leather*”.
3. Bagaimana implementasi “Sistem Informasi Jaket Kulit Berbasis *Web* di Shiro *Leather*”.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan penelitian merupakan hasil yang diharapkan setelah penelitian selesai dilakukan.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi pemesanan barang berbasis *Web* guna membantu perusahaan dalam mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan barang dan mempermudah pihak Shiro *Leather* dalam perhitungan transaksi pembelian barang dan ongkos kirim agar lebih cepat dan akurat.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penilitian ini meliputi beberapa hal sebagai berikut ;

1. Untuk melakukan perancangan pembuatan "Sistem Informasi Jaket Kulit Berbasis *Web* di Shiro *Leather*".
2. Untuk melakukan pengujian terhadap "Sistem Informasi Jaket Kulit Berbasis *Web* di Shiro *Leather*" setelah sistem berjalan.
3. Untuk melakukan implementasi pembuatan "Sistem Informasi Jaket Kulit Berbasis *Web* di Shiro *Leather*".

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian merupakan manfaat yang akan didapat dari hasil penelitian. Kegunaan penelitian dibagi menjadi dua, yaitu Kegunaan Praktis dan Akademis. Kegunaan praktis berkaitan dengan kontribusi praktis yang diberikan dari peneliti terhadap objek penelitian, baik individu, kelompok maupun organisasi.

Sedangkan kegunanaan akademis terkait dengan kontribusi tertentu dari peneliti terhadap perkembangan teori dan ilmu pengetahuan serta dunia akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis yang dapat diperoleh dari penilitian ini adalah :

1. Untuk memudahkan konsumen Shiro Leather dalam melakukan pemesanan barang. Pemesanan barang dapat dilakukan oleh konsumen kapanpun dan dimanapun berada, selama ada koneksi internet.
2. Untuk memudahkan pihak Shiro Leather dalam merekap data barang, data konsumen, perhitungan transaksi pemesanan barang dan ongkos kirim serta memudahkan dalam pembuatan laporan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

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

a. Kegunaan Untuk Perkembangan Ilmu Pengetahuan

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pembandingan antara ilmu menejemen (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan (praktek). Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu yang sudah ada untuk diterapkan pada dunia nyata dan dapat menguntungkan bagi berbagai pihak.

b. Kegunaan Untuk Penulis

Kegunaan pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Jaket Kulit Berbasis *Web* di Shiro *Leather* untuk penulis sendiri yaitu mencoba

mengaplikasikan ilmu yang telah di dapat di bangku kuliah ke dunia kerja yang nyata.

c. Keguanaan Untuk Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmu pengetahuan kepada peneliti lain yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai refrensi didalam penulisan.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam sebuah pembahasan, bertujuan agar dalam pembahasan masalah nantinya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan di capai dalam penelitian ini. Hal-hal yang menjadi batasan masalah dalam pembuatan "Sistem Informasi Jaket Kulit Berbasis *Web* di Shiro *Leather*" ini adalah:

1. Sistem ini tidak membahas proses produksi namun hanya mencangkup pemasaran dan transaksi penjualan.
2. Proses pemesanan hanya melayani di dalam negeri dengan menggunakan jasa pengiriman JNE.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian di Shiro Leather yang bertempat di Jalan Gagaklumayung No.67 Kampung Sukaregang Garut, Jawa Barat.

Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan dalam jangka waktu 5 bulan di mulai dari bulan Maret 2013 sampai dengan Juni 2013, untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2013															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data	■	■	■	■												
2	Perancangan Awal					■	■	■	■	■							
3	Pembentukan Prototype										■	■	■	■			
4	Pengujian Prototipe													■	■		
5	Implementasi															■	■
6	Pembuatan Laporan					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■