BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Gerak perkembangan teknologi senantiasa terus berkembang dari waktu ke waktu yang senantiasa pula sesuai dengan tuntutan kebutuhan hidup setiap manusia. Hampir di segala bidang teknologi mempunyai peranan penting demi memudahkan segala sesuatu masalah yang timbul dari berjalannya sebuah sistem. Teknologi informasi merupakan salah satu terobosan teknologi yang sangat membantu kebutuhan hidup manusia, selain menyediakan media informasi dari berbagai bidang ilmu pengetahuan, teknlologi informasi diharapkan menjadi media yang dapat mengkontrol kebutuhan serta keinginan setia penggunanya.

Bisnis dunia hiburan adalah salah satu aspek yang ikut terkena dampak dari berkembangnya teknologi informasi. Dunia hiburan kini menuntut segala sesuatu berjalan dengan seefektif dan seefisien mungkin. Pada saat ini para pelaku dunia hiburan lebih cenderung memanfaatkan jasa dari *event organizer* untuk menangani acara yang akan mereka buat.

Move On Event Organizer merupakan salah satu bidang usaha yang bergerak dalam dunia hiburan, khususnya dalam bidang musik. Pelayanan yang diberikan oleh Move On Event Organizer ini berupa pelayanan *full service* terhadap acara hiburan musik yang membutuhkan tangan-tangan profesional.

Move On Event Organizer sendiri sudah sangat sering bekerja sama dengan berbagai sponsor untuk saling mendapatkan keuntungan dan keinginan satu sama lain. Beberapa kendala sering muncul disaat sponsor selalu menawarkan kerja sama dengan sistem *share product*. *Share product* adalah suatu sistem kerja sama dengan menjadikan penjualan suatu produk sebagai tolak ukur kinerja dari sebuah kerja sama antara sponsor dan *event organizer* yang bersangkutan. Sering kali terjadinya kekurang puasan dari para sponsor akan kinerja *event organizer*nya yang tidak dapat menjual produk yang telah disepakati.

Bagi pihak Move On Event Organizer sendiri, sistem *share product* ini sering menjadi hambatan untuk menjalin kerja sama yang lebih lanjut dengan para pihak sponsor. Penjualan produk yang dilakukan secara manual merupakan suatu kendala yang jarang diperhatikan oleh *event organizer*. Sebagian besar produk yang dijual Move On Event Organizer merupakan produk dari hasil kerja sama dengan para pihak sponsor. Dalam era teknologi informasi seperti saat ini, segala sesuatu harus menjadi cepat dan efektif dan internet merupakan solusi terbaik untuk menjawab semua kebutuhan masyarakat dalam era teknologi informasi saat ini.

Setiap *event organizer* harus selalu berusaha untuk memberikan pelayanan terbaik serta kemudahan pelayanan kapada calon pembeli. Setiap *event organizer* juga harus dapat memenuhi semua keinginan sponsor, salah satunya keinginan para pihak sponsor untuk melakukan *share product.* Saat ini Move On Event Organizer tingkat penjualan setiap produknya belum mencapai target yang diinginkan dikarenakan terbatasnya media promosi dan penjualan

yang hanya mengandalkan penjualan pada saat *event* sedang berlangsung dan sistem jual murah saat *event* sudah selesai.

Berdasarkan permasalahan yang berkembang dalam sistem informasi penjualan pada Move On Event Organizer, maka penulis tertarik untuk membuat suatu sistem informasi yang dapat membantu mempromosikan Move On Event Organizer kepada para pengguna internet, serta mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada pada sistem penjualan produk-produk dari sponsor maupun produk dari Move On Event Organizer sendiri. Khususnya pada proses penjualan serta penggunaan prinsip *e-commerce* untuk para calon konsumennya dan menjadikan sistem informasi penjualan yang sekaligus dapat digunakan sebagai media promosi. Berdasarkan permasalahan-permasalahan ini penulis menetapkan skripsi dengan judul :

"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA MOVE ON EVENT ORGANIZER"

1.2. Identifikasi Dan Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan maka penulis mencoba mengidentifikasi masalah, karena merupakan langkah pertama dalam perancangan suatu sistem. Permasalahan-permasalahan yang terjadi di Move On Event Organizer adalah :

1. Proses penjualan produk sangat tidak representatif dan sering kali memakan waktu yang lama sehingga membuat proses penjualan menjadi terhambat dan tidak efektif.
2. Kurang tahunya masyarakat akan produk yang dijual oleh Move On

Event Organizer, sehingga media promosi dan publikasi menjadi sangat terbatas.

3. Sebagian produk yang dijual merupakan produk yang tidak terjual saat *event* sedang berlangsung, sehingga sistem penjualan menjadi sistem yang tidak terlalu diperhatikan.
4. Tidak adanya penyimpanan data yang jelas sehingga sangat sulit untuk melakukan pengelolaan data.

Rumusan Masalah :

1. Bagaimana sistem informasi *e-commerce* pada Move On Event Organizer yang akan dibuat.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi *e-commerce* pada Move On Event Organizer yang akan dibuat.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi *e-commerce* pada Move On Event Organizer yang akan dibuat.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi *e-commerce* pada Move On Event Organizer yang akan dibuat.

1.3. Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian yang diambil penulis dalam penyusunan skripsi ini, yaitu :

1.3.1. Maksud Penelitian

Perancangan Sistem informasi dengan judul Perancangan Sistem Informasi E-Commerce pada Move On Event Organizer ini bermaksud untuk mengatasi segala permasalahan-permasalahan yang timbul, serta menghasilkan

kebutuhan informasi yang lebih baik cepat, dan tepat untuk mendukung sistem informasi di Move On Event Organizer yang lebih baik.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Dilihat dari adanya maksud di atas maka dari itu perlu dibuat adanya suatu tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui sistem informasi pada Move On Event Organizer.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi *e-commerce* pada Move On Event Organizer.
3. Untuk mempermudah promosi, penjualan, transaksi, dan pembuatan laporan pada Move On Event Organizer.
4. Untuk memberikan kemudahan kepada para calon pelanggan untuk melakukan pemesanan dan pembelian secara *online.*

1.4. Kegunaan Penelitian

Untuk mempermudah penulis melakukan suatu pengembangan sistem terhadap seluruh metode, prosedur, dan konsep pekerjaan yang ada. Dengan mengikuti metode-metode atau prosedur–prosedur maka pengembangan sistem diharapkan akan dapat diselesaikan dengan baik dan tepat.

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan Praktis

a. Bagi Move On Event Organizer, melalui penelitian ini diharapkan dapat mendapatkan manfaat dan hasil dari perancangan sistem informasi yang dibuat.

b. Bagi pelanggan/masyarakat, akan lebih mudah dalam pencarian informasi dan kenyaman dalam mengakses berbagai informasi mengenai Move On Event Organizer.

1.4.2. Kegunaan Akademis

a. Kegunaan akademis bagi jurusan sistem informasi sebagai sumbangsih pemikiran ilmiah dari ilmu yang telah didapat selama mempelajari seluruh matakuliah dari jurusan sistem informasi. Dengan demikian terdapat penerapan langsung antara dunia kerja dengan ilmu yang didapat pada bangku perkuliahan.

b. Bagi peneliti, berguna untuk melatih keterampilan dan menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh di bidang ilmu sistem informasi, dan menambah pemahaman melalui studi evaluasi perancangan sistem informasi.

c. Bagi penulis, sistem informasi ini dapat berguna bagi penulis sendiri untuk dikembangkan lebih lanjut lagi suatu saat nanti dan sebagai bahan refensi bagi penulis lain.

1.5. Batasan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang terjadi dan agar permasalahan yang dipecahkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka batasan permasalahan dalam skripsi ini yaitu:

1. Produk yang dijual terdiri dari berbagai macam produk, yaitu produk dari hasil kerja sama dengan sponsor, produk buatan Move On Event Organizer sendiri, serta produk dari beberapa perusahaan lokal yang

dipasarkan oleh Move On Event Organizer.

2. Sistem ini melakukan pengelolaan data pelanggan, data barang, data provinsi, data kota, data kategori, data ukuran, data jasa pengiriman, data jenis pengiriman, data ongkos kirim, transaksi pemesanan, transaksi pembayaran, transaksi pengiriman, dan data laporan.
3. Sistem ini mampu menghasilkan laporan pemesanan baru, pemesanan konfirmasi, dan laporan pemesanan bayar.
4. Sistem ini mampu melakukan *back-up file dan back-up database*.
5. Pemesanan barang hanya menggunakan layanan jasa pengiriman JNE dan POS.
6. Sistem ini hanya berlaku pada Move On Event Organizer.

1.6. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Dalam menunjang keakuratan dan keabsahan data maka peneliti mencantumkan :

1. Lokasi

Lokasi penelitian tugas skripsi ini di Move On Event Organizer, Jalan Teuku Umar No. 21/60 RW. 10 RT. 01 Kelurahan Lebak Gede Kecamatan Coblong 40412 Bandung.

2. Waktu penelitian

Waktu yang dibutuhkan untuk penelitian selama sekitar 3 bulan, adapun tahap perinciannya sebagai berikut :

Tabel 1.1. Waktu/Jadwal Penelitian

Kegiatan	2013										
	Maret				April				Mei		
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
Survey Objek Penelitian	■										
Pengumpulan Data		■									
Mengidentifikasi Kebutuhan Sistem			■								
Perancangan Prototype Sistem				■	■	■	■				
Pengujian Prototype Sistem								■	■		
Implementasi Sistem										■	■