BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang ini kemajuan teknologi sangatlah pesat, perkembangannya kian hari kian meningkat dan persaingan pun kian ketat pula. Teknologi sangat membantu mempermudah kehidupan manusia, hampir seluruh aspek kehidupan manusia sudah dipermudah dengan adanya teknologi tersebut, oleh karena itu peranan teknologi dalam kehidupan manusia tidak diragukan lagi.

Komputer merupakan salah satu jenis dari perangkat Teknologi Informasi kompleks saat ini rasanya tidak akan pernah bisa dipisahkan lagi dalam setiap aspek kehidupan manusia. Hampir diseluruh aspek baik itu pelayanan jasa, pendidikan, kesehatan, dan lain-lain seringkali kita akan selalu dihadapkan pada suatu perangkat yang dulu dikatakan sulit untuk dipahami. Namun, sesuai dengan perkembangan kehidupan manusia yang semakin kompleks, ternyata kehadiran perangkat komputer sebagai alat bantu menyelesaikan suatu masalah semakin dirasakan kebutuhannya.

Perkembangan komponen elektronik yang semakin padat dan cepat, seolah mengubah teknologi informasi yang tidak sekedar untuk pemecahan permasalahan semata. Berbagai ilmu dikembangkan oleh para ahli, diantaranya adalah kecerdasan buatan, pengelolaan basis data yang terdistribusi dan terintegrasi, dan lain-lain. Perkembangan teknologi multimedia, mengubah atau menambah pilihan bagi metoda atau cara memecahkan masalah, yang semula hanya mengandalkan

kepada peran key-board, kemudian berkembang dengan adanya scanner, pointer mouse, serta kamera digital. Data, sebagai representasi fakta, kemudian tidak hanya disajikan dalam bentuk tekstual saja, melainkan juga dalam bentuk grafik, gambar, foto, bahkan suara.

Salah satu teknologi yang sedang berkembang saat ini adalah internet. Perkembangannya sudah sangat pesat dari waktu kewaktu. Hal ini mengharuskan kita agar memahami teknologi tersebut, serta menggunakannya untuk mempermudah dalam mengakses informasi. Kita dapat memperoleh dan menyampaikan informasi dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan jaringan internet yang dapat diakses 24 jam sehari.

Internet merupakan media informasi yang sangat cepat dan efisien dalam penyebaran informasi dan tidak lepas oleh jarak dan waktu, sehingga keberadaan media ini telah membentuk suatu budaya masyarakat yang baru, lainnya dunia cyber. Untuk mencari informasi di intenet dapat dilakukan dengan mengunjungi situs (website) yang berhubungan dengan informasi yang dibutuhkan atau dapat dilakukan pencarian di situs pencari (Search Engine Site's)seperti google dan yahoo.

Sebelum mengenal media internet, manusia melakukan bisnis mereka dengan cara memilih tempat usaha, menyewa toko, meproduksi ribuan produk sebagai persediaan dan menyimpannya, kemudian mengiklankan produk tersebut dengan biaya yang cukup mahal. Selain itu untuk mencari informasi produk terbaru yang diminati konsumen membutuhkan waktu yang cukup lama, dan

menghabiskan banyak waktu dan biaya. Terutama dalam kegiatan pemasaran yang membutuhkan biaya, waktu dan tenaga yang tidak sedikit, sehingga konsumen pun tidak leluasa mendapatkan pelayanan dan informasi produk dikarenakan kegiatan mereka dalam mengakses informasi dibatasi oleh ruang dan waktu.

Sanggar Seni Robet Frame adalah perusahaan dagang yang menjual berbagai karya seni lukisan.. Hasil produksi tersebut diantaranya adalah berbagai macam lukisan, lukisan pun di bagi dalam berbagai jenis, bisa di lihat di bawah ini jenis lukisan yang ada di sanggar lukis Robet Frame:

1. Lukisan Naturalisme.
2. Lukisan Abstrak :
3. Lukisan pisau palet
4. Lukisan Spon
5. Lukisan Kaligrafi

Kini dengan adanya teknologi internet, diharapkan dapat mempermudah pemasaran barang-barang tersebut. Sehingga Sanggar ini dapat menampilkan berbagai informasi produk, melayani pemesanan, bahkan mengupdate informasi kapan saja dan di mana saja tanpa menghabiskan banyak biaya, tenaga dan waktu.

Dari uraian permasalahan tersebut di atas menjadi gagasan untuk menuangkannya kedalam tugas akhir ini dan mengambil judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN LUKISAN BERBASIS WEB PADA SANGGAR SENI LUKIS ROBET FRAME ”.**

I.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah.

1. Pengolahan dan pendistribusian data belum terkomputerisasi sehingga menimbulkan keterlambatan dalam penyampaian informasi kepada konsumen.
2. Penyimpanan data masih berupa dokumen atau arsip-arsip, sehingga tidak tersusun dengan baik sehingga mendapat kesulitan dalam pencarian data produk yang mengakibatkan keterlambatan dalam pemberian informasi yang dibutuhkan konsumen.
3. Media promosi yang hanya dengan mengandalkan tatap muka antar konsumen yang akan mengakibatkan informasi yang dihasilkan kurang akurat.

1.2.2 Rumusan Masalah.

1. Bagaimana membuat rancangan sistem informasi yang di usulkan bagi sanggar seni lukis robet frame ?
2. Bagaimana membuat sistem informasi penjualan lukisan berbabsis web pada sanggar seni lukis robet frame agar memudahkan konsumen dalam bertransaksi ?
3. Bagaimana membuat sistem penjualan lukisan berbasis web agar konsumen dapat bertransaksi kapan saja dan dimana saja ?
4. Bagaimana cara meningkatkan pemsaran produk pada sanggar seni lukis robet frame ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud Dengan dibuatnya perangkat lunak ini maksud yang ingin dicapai adalah terlaksananya sistem informasi pemasaran yang terkomputerisasi, Yang mana akan mengatasi masalah-masalah yang ada. Sehingga akan tercapainya sistem informasi pemasaran yang diharapkan yaitu yang efektif dan efisien.

Manfaat dari penelitian ini adalah dengan dibangunnya sistem yang berbasis komputer ini, Sanggar Seni Robet Frame dapat meningkatkan mutu pelayanan kepada pihak konsumen dalam hal pemasaran suatu produk dan aksesories-aksesories lainnya unuk meningkatkan kemajuan perusahaan.

Adapun Tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Merubah sistem menjadi lebih terkomputerisasi untuk memudahkan pengolahan dan pendistribusian data secara efektif kepada konsumen sebagai penerima informasi.
2. Dengan adanya sistem yang terkomputerisasi ini dapat mengurangi kesalahan dan kekeliruan pada saat mengolah data.
3. Dengan adanya sistem ini mempermudah media promosi karena konsumen tidak harus datang langsung ke sanggar seni lukis robet frame.

1.4 Kegunaan Penelitian.

Kegunaan/manfaat penelitian umumnya dipilah menjadi dua kategori, yaitu teoritis/akademis dan praktis/fragmatis. Kegunaan teoritis/akademis terkait dengan kontribusi tertentu dari penyelenggaraan penelitian terhadap perkembangan teori dan ilmu pengetahuan serta dunia akademis. Sedangkan kegunaan praktis/fragmatis berkaitan dengan kontribusi praktis yang diberikan dari penyelenggaraan penelitian terhadap obyek penelitian, baik individu, kelompok, maupun organisasi.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Penelitian ini di harapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan yang terjadi pada sanggar seni lukis Robet Frame diantaranya:

Sistem informasi berbasis website ini di harapkan dapat mempermudah dalam mengelola data penjualan atau transaksi penjualan yang ada di sanggar seni lukis Robet Frame dan juga bisa mempermudah dalam melakukan promosi.

Sistem informasi pemsaran berbasis website ini pun di harapakan dapat mempermudah para konsumen dalam pengaksesan berbagai informasi pada sanggar seni lukis Rober Frame tanpa harus datang langsung ke sanggar seni lukis Robet Frame dan bisa langsung melakukan transaksi.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perguruan tinggi dan dapat di gunakan sebagai acuan dalam pengembangan ilmu di bidang

informatika, terutama mengenai sistem informasi berbasis website, dengan demikian akan dapat meningkatkan kualitas dari ilmu di bidang informatika tersebut sehingga lahirlah inovasi baru hasil dari pengembangan yang dapat berguna dan diterima di lingkungan masyarakat, dan untuk penulis sendiri dapat meningkatkan pengetahuan penulis dalam melakukan penelitian dan mengukur tingkat kompetensi dan kemampuan penulis dalam mengimplementasikan sistem informasi berbasis website ini ke dunia nyata atau kehidpuan sehari-hari.

1.5 Batasan Masalah

Kompleksitas sistem informasi dan prosedur kerja yang dimiliki perusahaan dan keterbatasan waktu membuat penulis membatasi ruang lingkup penelitian sistem informasi yang berorientasi pada :

1. Sistem informasi yang dibuat hanya digunakan untuk bagian penjualan produk dan juga untuk melayani user yang mengunjungi situs ini.
2. Sistem pembayaran dilakukan sesuai dengan ketentuan dan persyaratan yang berlaku di Sanggar Seni Robet Frame dimana pembayaran di lakukan dengan cara transfer melalui bank yang tercantum di dalam website.
3. Produk lukisan yang ditawarkan hanya berasal dari Sanggar Seni Robet Frame
4. Aplikasi dirancang masih berupa prototipe sehingga memungkinkan untuk diadakan pengembangan lebih lanjut agar mencapai hasil yang optimal bagi pelanggan maupun bagi Sanggar Seni Robet Frame sendiri.

5. Penjualan barang untuk saat ini hanya melayani untuk negara indonesia saja.
6. Metode untuk pengiriman barang di lakukan oleh pihak jasa pengiriman barang JNE.
7. Waktu pemesanan barang yang sudah tersedia dikirim satu hari setelah transfer uang sesuai dengan pemesanan di terima oleh pihak sanggar seni Robet Frame dan di anggap sudah lunas sesuai pemesanan, apabila lebih dari dua hari tidak ada konfiramsi pembayaran di anggap batal membeli.
8. Untuk pemesanan lukisan dengan gambar sendiri tidak bisa di tentukan waktunya.
9. Aplikasi website ini tidak membahas retur barang.
10. Di dalam aplikasi ini pengurangan stok masih di lakukan manual oleh admin ketika ada pembelian, dan apabila sudah selesai pembayaran sesuai dengan pemesanan baru admin melakukan pengurangan stok.
11. Keterlambatan pengiriman barang merupakan tanggung jawab JNE

1.6 Lokasi Dan Waktu Penelitian.

Penelitian ini di lakukan di Sanggar Seni Robet Frame yang berlokasi di jln.laswi jelekong no 85 kec.Baleendah kab. Bandung 40375.

Rencana penelitian di laksanakan pada bulan maret sampai akhir bulan juni 2013.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Bulan / Minggu 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	Analisis Kebutuhan																
3	Perancangan Sistem																
4	Pembuatan Program																
5	Pengujian Sistem																
6	Impelentasi																