BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video Game adalah salah satu permainan yang paling banyak disukai, apapun bentuk video game itu sendiri. Mulai dari game yang bersifat sederhana sampai yang paling modern sekalipun. Video Game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas sekaligus juga sebagai pengisi waktu kosong kita, bahkan banyak yang beranggapan bahwa Video Game adalah salah satu candu yang susah dihilangkan, bahkan ada yang mengatakan bahwa candu game online setara dengan narkoba. Sebuah laporan dari Entertainment Software Association (ESA) mengklaim bahwa video game, baik software maupun konsol dan aksesorisnya, merupakan benda-benda yang paling diinginkan sebagai hadiah untuk musim liburan. Berdasarkan laporan ESA *"Holiday Purchasing Study 2013"* , sekitar 79 juta orang Amerika berencana untuk membeli video game di musim liburan ini. Hampir 30% dari mereka yang berencana untuk membeli video game ini sebagai hadiah juga berencana untuk menghabiskan uang lebih banyak akan benda ini dibandingkan tahun kemarin. Hal ini terjadi karena adanya peluncuran video game yang kuat, berikut hadirnya konsol next-gen seperti Xbox One, PlayStation 4, dan Wii U. Salah satu jenis game yang paling sering dimainkan adalah *PC Game* atau game-game yang dapat dimainkan.

"Dengan konsol generasi baru dan tumbuhnya genre di mobile dan game sosial, video game tetap menjadi benda yang paling dicari pada musim liburan ini," ujar Michael D. Gallagher, president dan CEO ESA.

Laporan ini juga menunjukkan bahwa video game dan barang-barang terkaitnya merupakan salah satu dari lima kategori paling populer untuk hadiah di Amerika. Video game software beserta konsol next-gen ada di antara tiga kategori terpopuler dari barang video game yang akan dibeli, dan konsumen berusia 25 sampai dengan 44 tahun berencana untuk menghabiskan rata-rata $219 di video game.

Dari sekian banyak jenis game salah satu yang paling diminati adalah jenis Video game software atau istilah umumny adalah *PC-Game.* Di Indonesia sendiri untuk mendapatkan game ini tidak terlalu sulit, sudah banyak toko-toko video game atau pun toko online video game yang menjual berbagai jenis PC-Game khususnya kota besar seperti Jakarta,Bandung,Surabaya. Salah satu toko online yang menjual PC-Game adalah *Siceng Games.* Siceng Games sendiri tidak hanya menjual *video game* jenis PC-Games saja, ada beberapa *accessories* atau *item* yang berhubungan dengan PC-Games yang juga dijual seperti *DVD Blank* dan *Joystick* atau *Gamepad*. Untuk mendapatkan game dari Siceng Games *customer* dapat mengakses forum jual beli bernama *Kaskus* dan melakukan pencarian sesuai *keyword* yang berhubungan dengan Siceng Games setelah itu dapat melakukan transaksi sesuai dengan aturan yang ada. Cara memesan game pun dapat berbagai cara salah satunya dengan cara mengirimkan sms atau pun menggunakan fasilitas *Yahoo Messanger*. Dalam melakukan pemesanan order,pelanggan tidak dibebankan oleh minimal order jadi untuk melakukan pemesanan pelanggan bebas memesan jumlah game bahkan hanya

1dvd saja tetap bisa di proses, dan juga pelanggan dapat melakukan pemesanan hanya dengan melakukan sistem *copy file* tanpa menggunakan dvd. Untuk pasar pengiriman Siceng Games secara umum pada area Indonesia, dengan melihat lokasi pelanggan berdasarkan kecamatan tempat tinggalnya dapat ditentukan biaya atau harga kirim kelokasi. Harga atau biaya kirim ditentukan berdasar jasa pengiriman JNE dengan patokan harga berdasar web jne yaitu *www.jne.co.id*. Selain itu Siceng games juga menerima jasa COD atau *Cash On Delivery* yang artinya pelanggan dapat langsung mengambil pesanan sesuai perjanjian tanpa harus dikirim.

Kondisi ideal dari keberadaan Siceng Games, yaitu keseimbangan yang dilihat dari promosi yang dilakukan, serta bagaimana pengaturan semua transaksi secara baik dan benar. Sistem promosi yang sudah berjalan pun masih bergantung pada forum yang ditempati untuk melakukan jual-beli online. Untuk pencatatan hasil transaksi, Siceng Games masih menggunakan cara manual dengan menginput data ke Ms Excell ataupun mencatat pada buku secara manual. Poin poin yang dicatat adalah hasil penjulan dalam 1 bulan dengan perkiraan penjualan minimal 108 keping dvd dengan harga jual minimla Rp.5000 dengan modal awal 55 keping dvd.

Mengingat peran promosi sangat penting dalam menunjukan keberadaan Siceng Games dan update informasi yang dibutuhkan oleh *customer* maka dari itu perlu dibuat suatu bentuk promosi dan pengaturan transaksi tersendiri bagi Siceng Games tanpa harus bergantung terhadap *website* lain dan keberadaan Siceng Games dapat diketahui lebih luas serta dapat menghasilkan pencatatan transaksi yang lebih akurat.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, maka dapat di identifikasi masalah dan juga menentukan rumusan masalah yang ada, yaitu sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas mengenai promosi dana pencatatan transaksi Siceng Games maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Promosi dan Penjualan yang dilakukan masih bergantung terhadap *website* lain sehingga pelanggan harus mengakses *website* dan mencari *keyword* yang berhubungan dengan Siceng Games.
2. Pencatatan transaksi masih dilakukan secara manual yang mengakibatkan penghitungan jumlah dvd yg terjual sesuai terget dan *sinkronisasi* data hasil penjualan dengan modal dvd terkadang tidak sesuai.
3. Proses pemesanan game masih perlu dilakukan beberapa kali pertukaran info dari Siceng Games terhadap pelanggan

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah mengenai Siceng Games, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana model sistem yang akan berjalan pada Sistem Informasi Penjualan pada Siceng Games Bandung yang akan dibangun.
2. Bagaimana perancangan serta analisis kebutuhan sistem pada Sistem Informasi Penjualan pada Siceng Games Bandung yang akan dibangun.

3. Bagaimana pengujian atau testing yang dilakukan pada Sistem Informasi Penjualan pada Siceng Games Bandung yang sudah selesai dibangun.
4. Bagaimana implementasi secara keseluruhan pada Sistem Informasi Penjualan pada Siceng Games Bandung yang telah selesai dilakukan testing dan diupload secara online.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud pada perancangan sisitem informasi ini dilakukan untuk memudahkan pihak Siceng Games melakukan promosi, update informasi, penjualan secara efektif dan pencatatan transaksi. Dari sisi pelanggan akan memudahkan mendapatkan info yang merekan inginkan tapa harus menunggu lama *feedback* dari Siceng Games.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan dalam perancangan ini dibangun untuk memudahkan Siceng Games melakukan penjualan PC-Game dan pencatatan transaksi. Serta kemudahan pelanggan mengambil keputusan dalam melakukan pembelian ataupun transaksi, secara detail tujuan penelitian ini adalah :

1. Memahami model sistem yang akan berjalan pada Sistem Informasi Penjualan pada Siceng Games Bandung yang contoh sederhananya seperti mempermudah pemesanan game yang dilakukan pelanggan dengan langsung mendapatkan info detail tentang game yang diinginkan.
2. Melakukan analisis kebutuhan sistem dan merancang pemodelan sistem serta design Sistem Informasi Penjualan pada Siceng Games Bandung.

3. Menyelesaikan aktifitas pengujian atau testing secara bertahap apakah sudah sesuai dengan kebutuhan sistem yang telah ditetapkan sebelumnya.
4. Melakukan implementasi sistem diantaranya memastikan semua data valid dan berjalan sesuai dengan alur yang diharapkan serta melakukan *upload website* kedalam Internet sehingga dapat diakses secara online.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam bagian ini kegunaan penelitian dibagi menjadi dua, yaitu Kegunaan Praktis dan Kegunaan Akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik bagi Siceng Games tentang kekurangan atau permasalahan yang ada serta dapat memperbaiki untuk memperlancar proses transaksi jual beli.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis bagi penulis adalah suatu pembelajaran tentang studi kasus bagaimana membuat *website* yang lebih memudahkan kegiatan jual beli dan dapat digunakan dengan baik.

1.5 Batasan Masalah

Agar tidak terlalu jauh membahas mengenai Siceng Games perlu diperlu digaris bawahi beberapa batasan masalah pada hal-hal sebagai berikut :

1. Produk Siceng Games yang dibahas adalah PC-Game, tidak termasuk *item* lain yang juga dijual Siceng Games

2. Pasar pengiriman atau area pengiriman mancakup semua daerah di Indonesia.
3. Hanya membahas transaksi menggunakan transfer, *cash on delivery* atau COD tidak dibahas dalam sistem yang dibangun.
4. Pencatatan dalam hal ini tidak selengkap saperti pembukuan,dalam artian hanya mencatat hasil penjualan dalam 1 bulan apakah memenuhi target penjualan yaitu 108 keping dvd.
5. Untuk sistem pembayaran tidak terintegrasi langsung dengan pihak bank
6. Untuk produksi game akan diproses apabila melakukan transfer

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dalam penelitian ini dilakukan pada lokasi kerja Siceng Games dan beralamatkan di Jl. Bagusrangin 3 no.146 Bandung. Adapun jadwal/pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

Kegiatan	2014											
	Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Data												
Observasi												
Wawancara												
Analisis Prosedur												
Perancangan Prototype												
Perancangan Desain												
Perancangan Proses												
Perancangan database												
Evaluasi Prototype												
Struktur												
Pembuatan Program												
Pengujian												

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematikan penulisan laporan ini adalahsebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah yang terjadi, rumusan masalah, maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang melandasi dari pembentukan system informasi penjualan pada Siceng Games.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan membahas tentang profil Siceng Games dan membahas mengenai metode penelitian yang digunakan seperti desain penelitian, jenis pengupulan data, metode pendekatan dan pengembangan system dan analisis mengenai program yang sedang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tahap implementasi sistem yang terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut : 1. Perancangan Sistem, 2. Perancangan antar muka, 3.Perancangan arsitektur jaringan, 4. Implementasi, dan 5. Pengujian

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat selama penulisan laporan tugas akhir dari pembahasan masalah. Selain itu berisi saran untuk perbaikan hasil penelitian.