BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PENELITIAN

Seiring berkembangnya waktu, teknologi Home Industri semakin ramai digemari masyarakat, karena melalui home industri masyarakat bisa menyalurkan ide-ide bisnisnya sekaligus mempraktikkan hubungan jual beli kepada masyarakat luas bisa dengan cara langsung datang ke tempat pemasaran atau juga bisa dengan cara kirim melalui paket. Dengan adanya sistem informasi yang akurat, akan lebih membantu para pengusaha home industri untuk dapat memasarkan produk-produk mereka dalam pangsa pasar yang lebih besar, serta meningkatkan kualitas informasi dan kontrol manajemen.

Keberadaan internet sendiri saat ini memberikan keuntungan secara langsung kepada dunia bisnis, pendidikan, komunitas dan banyak lagi baik dari kalangan bawah, menengah maupun atas. Aktifitas bisnis melalui teknologi internet yang biasa disebut dengan Electronic Commerce (E-commerce) mewadahi aktifitas berupa transaksi jual beli secara elektronik atau online.

Syukur Home Industri merupakan sebuah Perusahaan dagang yang menjual beraneka ragam mainan anak-anak usia dini yang membantu mendukung perkembangan belajarnya. Perusahaan ini berada di Aceh (Lhokseumawe) dan mulai berkembang ketika semakin meningkatnya permintaan mainan anak-anak.

Mainan tersebut banyak dipakai di berbagai Instansi Pendidikan, seperti di TK (Taman Kanak-kanak) maupun di PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini).

Peminat alat peraga edukatif saat ini sering kali kebingungan dalam melakukan transaksi secara langsung karena keterbatasan informasi. Situasi seperti ini sangatlah tidak efisien, karena pembeli tidak hanya dari daerah sendiri, melainkan dari luar daerah.

Maka dari itu, penulis mengambil judul ***"Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Alat Peraga Edukatif Taman Kanak-Kanak Berbasis Web pada Syukur Home Industri"*** , dikarenakan terbatasnya media promosi Alat Peraga Taman Kanak-Kanak sedangkan peminatnya semakin bertambah.

1.2 IDENTIFIKASI DAN RUMUSAN MASALAH

Identifikasi masalah secara umum adalah segala sesuatu yang menjadi obyek permasalahan yang akan diteliti dengan mempersiapkan alat dan metode pengumpulan data dan pengolahan data.

Sedangkan rumusan masalah secara umum adalah segala sesuatu permasalahan yang dihadapi oleh instansi, atau perusahaan tersebut dan dengan permasalahan tersebut harus bisa ditindak lanjuti demi tercapainya suatu tujuan instansi, atau perusahaan.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang diatas serta hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan yang ada pada aktivitas penjualan dan pembelian di Syukur Home Industri, yaitu :

1. Para konsumen sulit untuk mengetahui produk yang dijual oleh Syukur Home Industri.
2. Belum efektifnya media promosi terhadap produk yang dijual oleh Syukur Home Industri sehingga sangat sulit untuk menyebarkan serta memperluas jangkauan pemasaran ke kota-kota lainnya di Indonesia.
3. Kemungkinan besar masih terjadi kesalahan dalam pengolahan data penjualan barang akibat terlalu banyaknya data, sehingga menyebabkan keterlambatan dan ketidaksesuaian dalam menyajikan data barang.

1.2.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem yang saat ini berjalan di Syukur Home Industri?
2. Bagaimana merancang Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian di Syukur Home Industri Berbasis Web?
3. Bagaimana membangun Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian di Syukur Home Industri Berbasis Web?
4. Bagaimana mengimplementasikan Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian di Syukur Home Industri Berbasis Web?

1.3. MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian di Syukur Home Industri Berbasis Web, guna tercapainya efektifitas dan efisiensi dalam aliran informasi.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses bisnis yang saat ini sedang berjalan di Syukur Home Industri.
2. Untuk merancang Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian di Syukur Home Industri.
3. Untuk membangun Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian di Syukur Home Industri.
4. Untuk mengimplementasikan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian di Syukur Home industri.

1.4. KEGUNAAN PENELITIAN

Penelitian ini terbagi menjadi dua jenis kegunaan penelitian, yakni:

1.4.1. Kegunaan Praktis

a. Bagi Syukur Home Industri

Bagi Syukur Home Industri diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian di Syukur Home Industri. Sehingga dapat mendukung tugas Produsen dalam mengolah dan menginformasikan harga barang yang berguna bagi Konsumen yang ingin membeli dan memudahkan Syukur Home Industri dalam memasarkan dan mempromosikan barang dan produknya kepada masyarakat yang lebih luas.

b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan berguna bagi masyarakat dalam mencari informasi terkini tentang harga barang di Syukur Home Industri. Dengan sistem ini masyarakat bisa lebih mudah untuk mengetahui update berita harga pada Syukur Home Industri, mereka hanya perlu mencarinya lewat internet. Selain itu masyarakat juga dapat secara langsung membeli dan memesan barang dan produk yang di jual oleh Syukur Home Industri melalui media internet.

1.4.2. Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Penelitian ini diharapkan berguna bagi ilmu pengetahuan Sistem Informasi khususnya untuk pengembangan Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian di Syukur Home Industri Berbasis Web di masa yang akan datang. Diharapkan penelitian ini juga dapat menjadi bahan pengkajian dan

pengembangan bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia khususnya mahasiswa jurusan Sistem Informasi.

b. Bagi Peneliti Lain

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil penelitian tentang perancangan dan pembuatan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian di Syukur Home Industri Berbasis Web ini sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

1.5. BATASAN MASALAH

Batasan masalah bertujuan untuk membatasi adanya penyimpangan dalam penulisan. Sistem ini membatasi pembahasan mengenai pengembangan sistem informasi penjualan dan pembelian di Syukur Home Industri, batasan-batasan itu diantaranya adalah membahas:

1) Bahan baku pembuatan alat peraga menggunakan kayu dan triplek yang dibeli dari suplier kayu.
2) Pemasaran yang dilakukan hanya meliputi wilayah Aceh.
3) Untuk setiap pemesanan wajib membayar uang muka terlebih dahulu minimal sebesar 50% dari harga barang yang dipesan. Sedangkan sisa pembayaran akan dibayarkan satu hari sebelum pengambilan atau pengiriman barang. Kecuali untuk pemesanan via Web harus membayar sepenuhnya.
4) Uang muka dibayarkan paling lambat 1x24 jam setelah pemesanan melalui transfer atau cash, kecuali via Web maksimal 3x24 jam setelah pemesanan.

5) Barang bisa diambil langsung di gudang pembuatan atau melalui jasa pengiriman barang yang dilakukan menggunakan transportasi darat (L-300).
6) Untuk tarif pengiriman barang wilayah Aceh hanya menggunakan jasa L-300.
7) Pengiriman/pengambilan barang kurang lebih 2 minggu setelah pemesanan tergantung dari jumlah produk yang dipesan oleh konsumen.

1.6. LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN

1.6.1. Lokasi

Lokasi penelitian ini dilakukan di Syukur Home Industri yang beralamat di Jl. Bontang No. 1 Kota Lhokseumawe 24353.

1.6.2 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian terdapat dalam tabel 1.1 dibawah ini:

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Bulan/Minggu																			
		Maret 2014				April 2014				Mei 2014				Juni 2014				Juli 2014			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Metode Pengujian Mengembangkan *Prototype*																				
	a. Analisis *Prototype*																				
	b. Desain *Prototype*																				
	c. Coding *Prototype*																				
2	Percobaan *Prototype* oleh Pengguna																				
	a. Testing *Prototype*																				

	b. Memperbaiki *Prototype*																				
3	Implementasi *Prototype*																				

1.7. SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penulisan skripsi ini, penulis meyusun ke dalam 5 Bab, masing-masing bab secara garis besarnya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memberikan gambaran secara luas dan lengkap apa yang akan di muat dalam penulisan skripsi yang berisi tentang : Latar Belakang Penelitian, Identifikasi dan Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Batasan Masalah, Lokasi dan Waktu Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai teori-teori yang melandasi permasalahan-permasalahan yang akan dibahas dalam Penulisan Skripsi, meliputi pengertian Home Industri, pengertian E-commerce, metode bisnis Home Industri.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang objek penelitian yang digunakan serta analisis sistem berjalan yang digunakan. Dan metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan terstruktur, yaitu pendekatan yang dilengkapi dengan alat-alat (*tools*) dan teknik-teknik (*techniques*) yang meliputi perancangan sistem, implementasi dan pengujian sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menguraikan lebih jauh tentang pembuatan sistem berbasis web yang dilakukan dengan menggunakan Pendekatan terstruktur dengan menggunakan alat-alat (*tools*) dan teknik-teknik (*techniques*) yang meliputi perancangan sistem, implementasi dan pengujian sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan akan diperoleh sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran dari sistem web penjualan dan pembelian yang dibangun oleh peneliti.