BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini teknologi informasi merupakan sarana informasi yang sangat penting bagi suatu perusahaan atau organisasi dalam skala kecil, sedang ataupun besar. Informasi diharapkan dapat mempermudah dan memperlancar pekerjaan atau kegiatan serta tujuannya dapat tercapai secara optimal dan maksimal. Hal demikian merupakan iklim yang positif bagi perkembangan perusahaan atau organisasi itu sendiri, dimana masing-masing perusahaan atau organisasi ingin maju lebih cepat dan lebih baik dari yang lain.

Kemajuan teknologi yang terus berkembang selalu memberikan perubahan-perubahan baru dalam meningkatkan kualitas dan kinerja suatu perusahaan. adanya system komputer sebagai salah satu bentuk dari kemajuan teknologi tentunya sangat berperan dalam pemecahan berbagai masalah terutama dalam hal pengolahan data sehingga dapat memproleh informasi yang cepat, akurat, serta relevan dengan keadaan yang sebenarnya.

Website sebagai contoh penerapan teknologi informasi merupakan suatu aplikasi yang dapat memberikan kemudahan untuk memperoleh informasi. Saat ini website bukan hal yang asing lagi, karena telah banyak digunakan oleh perusahaan-perusahaan atau organisasi-organisasi sebagai media atau sarana untuk memproleh informasi dan memberikan informasi yang berguna bagi semua pihak yang berkepentingan. Selain itu, website juga dapat digunakan sebagai

sarana bisnis dalam melakukan transaksi atau memberikan pelayanan kepada konsumen. Seperti pemesanan tiket atau penjualan barang secara online.

Vespa Antique Club merupakan sebuah organisasi otomotif yang berdiri sejak tahun 1993 yang mewadahi para pemilik atau pecinta kendaraan roda dua jenis *Vespa*. semakin banyaknya organisasi otomotif yang berdiri membuat VAC dituntut untuk semakin dewasa dalam menangani berbagai persoalan di dalam organisasi. Agar menjadi contoh untuk club otomotif lain dan masyarakat umum.

Vespa Antique Club adalah organisasi yang memiliki banyak anggota dan tersebar di kota-kota besar di Indonesia. Namun semakin berkembangnya VAC maka akan bertambahnya resiko yang terjadi pada organisasi, proses bisnis yang terjadi sering kali menyulitkan pengurus organisasi dalam melakukan rekapitulasi hasil penjualan merchandise maupun data-data didalam prosesnya. Tentunya di tahun-tahun yang akan datang resiko tersebut akan selalu muncul jika tidak memaksimalkan pemanfaatan komputerisasi di dalam organisasi.

Berdasarkan hasil wawancara, dijelaskan bahwa belum adanya sarana informasi tentang keorganisasian VAC Indonesia kebutuhan tersebut adalah suatu keharusan untuk anggotanya agar anggotanya dapat mengetahui apa yang terjadi pada organisasi guna tetap menjaga ketransparan organisasi. Anggaran dasar rumah tangga organisasi di dapat dari hasil penjualan merchandise dan semua keuntungan di gunakan untuk keperluan organisasi. Salah satu resiko yang sering muncul adalah kesalahan dalam melakukan proses pemesanan merchandise juga pembuatan laporan yang sering terlambat karena data-data di dalam proses pemesanan yang tidak sempurna karena hasil olahan yang manual. untuk itu VAC

Indonesia memerlukan suatu sistem informasi yang dapat memberikan pelayanan kepada anggotanya baik dalam pemesanan dan pengajuan merchandise.

Dalam hal memperkenalkan Vespa Antique Club dan guna meningkatkan pelayanan terhadap anggota khususnya dalam memperoleh informasi dan melakukan pemesanan, diperlukan suatu aplikasi *web* sebagai alat untuk pemberi informasi. *Web* dipilih karena media ini dapat memberikan informasi secara maksimal. Bisa di akses tanpa mengenal jarak, tempat dan waktu dan juga dapat diakses oleh banyak pengguna dalam waktu yang bersamaan. Dengan penggunaan aplikasi *web* ini, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan informasi terhadap organisasi Vespa Antique Club Indonesia dan pelayanan kepada member.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud untuk membuat suatu system informasi khususnya berhubungan dengan pemesanan merchandise, untuk itu penulis melakukan penelitian dengan mengambil judul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MERCHANDISE PADA ORGANISASI VESPA ANTIQUE CLUB INDONESIA’.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan terhadap objek penelitian, dapat diusulkan dan dapat di rumuskan menjadi beberapa masalah di antaranya:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasikan permasalah yang ada yaitu;

1. Belum adanya sarana informasi yang tepat pada organisasi VAC Indonesia.
2. Proses pengolahan data secara manual pada organisasi VAC Indonesia menggunakan buku catatan dan aplikasi Excel.
3. Sulit dalam melakukan pencarian data-data penjualan.
4. Proses pembuatan laporan untuk setiap periode masih memerlukan waktu yang relative lama dan kurang akurat, karena pembuatan laporanya masih manual.
5. Pembagian hasil penjualan merchandise yang tidak merata.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengetahui sistem informasi pemesanan merchandise yang sedang berjalan pada organisasi VAC Indonesia
2. Bagaimana merancang sistem informasi pemesanan merchandise pada organisasi VAC Indonesia
3. Bagaimana merancang suatu aplikasi untuk mendukung sistem informasi pemesanan merchandise
4. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi pemesanan merchandise pada organisasi VAC Indonesia

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian yang di ambil penulis dalam penyusunan skripsi ini yaitu:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun dan membuat sistem informasi pemesanan merchandise pada organisasi VAC Indonesia untuk membantu mengatasi masalah yang terjadi. Terutama pada pemesanan merchandise berguna untuk melakukan proses pemesanan dan membantu pengurus maupun anggota organisasi menjalankan prosedur yang di buat.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari di buatnya sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat Sistem Informasi yang bisa mempermudah member mendapatkan Informasi Produk merchandise VAC Indonesia
2. Untuk merancang dan membuat sistem informasi pemesanan merchandise berbasis webonline pada organisasi VAC Indonesia. Agar meningkatkan kinerja pemesanan dan mempermudah member dalam melakukan proses pemesanan.
3. Untuk menguji sistem informasi pemesanan merchandise dan apakah sistem yang di usulkan telah sesuai dengan kebutuhan organisasi.
4. Mengimplementasikan rancangan sistem informasi pemesanan merchandise berbasis web ke bahasa program

1.4 Kegunaaan Penelitian

Dengan di laksanakanya penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat baik secara teori maupun secara praktisnya di antaranya:

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis yang dapat di peroleh diantaranya:

a. Bagi Penulis

Sebagai indikator untuk mengembangkan kemampuan dalam melakukan penelitian, meningkatkan skill dalam melakukan penelitian dan sebagai bahan evaluasi terhadap skill dan kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian.

b. Bagi Organisasi

Kegunaan bagi organisasi VAC Indonesia adalah untuk memudahkan dalam pemesanan, tersedianya media pendataan dan untuk menyesuaikan dengan teknologi informasi yang semakin maju.

c. Bagi Pihak Lain

Diharapkan dapat memberikan acuan kepada mahasiswa agar dapat mengadakan penelitian yang lebih mendalam tentang sistem informasi pemesanan merchandise pada organisasi atau perusahaan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis yang penulis lakukan dari penelitian di Organisasi Vespa Antique Club Indonesia yaitu diharapkan dapat membantu mendapatkan hasil nilai yang baik.

1.5 Batasan Masalah

Dari uraian permasalahan di atas maka penulis menganggap perlu membatasi permasalahan yang akan dibahas agar nantinya tidak menyimpang dan meluas dari batasan masalah sebagai berikut:

1. Bagi pengunjung web yang tidak terdaftar sebagai member hanya dapat melihat informasi tentang organisasi Vespa Antique Club Indonesia.
2. Setiap cabang akan di berikan masing-masing satu id member agar dapat melakukan proses bisnis.
3. Pemesanan dan pengajuan hanya dapat di lakukan oleh pengurus cabang sebagai pemegang ID member.
4. Jika member dalam waktu 3 Jam tidak melakukan pembayaran maka pemesanan merchandise akan dibatalkan atau *cancel*.
5. Hanya sebatas membuat proses pemesanan dan transaksi serta laporan.
6. Proses pengajuan dirancang untuk menunjukan desain barang yang hendak di buat cabang atau wilayah tertentu.
7. Proses pengajuan di rancang agar pengurus pusat dapat mengetahui desain dan tujuan pegajuan sehingga admin dapat menilai dan memberi persetujuan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam rangka melakukan penelitian penulis telah memperoleh data yang diperlukan sebagai dasar untuk melakukan penelitian, dan penulis mengadakan penelitian di kepengurusan pusat VAC Indonesia yang beralamat di Jl. Natuna No.35 Sumur Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Adapun waktu penelitian yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan pada bulan Maret sampai Juni 2016. Untuk lebih jelasnya, jadwal pelaksanaan penelitian dapat dilihat dari table di bawah ini

Tabel 7 Jadwal Penelitian

2016																	
No.		Maret				April				Mei				Juni			
Nama Kegiatan		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan Kebutuhan	■	■														
2.	Membagun Prototype			■	■												
3.Evaluasi Prototyping						■	■										
4.Mengkodekan Sistem								■	■	■							
5.	Menguji Sistem									■	■	■					
6.	Evaluasi Sistem												■	■	■		
7.	Menggunakan Sistem															■	■

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran tentang penelitian yang di lakukan. Adapun sistematika dari penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis menguraikan secara singkat tentang latar belakang dari permasalahan yang akan di angkat, identifikasi masalah, maksud dan tujuan dari penelitian, kegunaan dari penelitian, batasan masalah serta sistematika penulisan dimana akan menguraikan urutan penulisan skripsi per bab.

2. **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini penulis akan menjabarkan teori – teori dan konsep dasar yang berhubungan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian. Adapun sumber dari teori-teori tersebut berasal dari buku, internet, penelitian sebelumnnya, serta jurnal dan artikel.

3. **BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang objek yang diteliti. metode penelitian yang dimana menguraikan metode penelitian yang digunakan seperti desain penelitian, metode pengumpulan data, pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan, analisis sistem yang sedang berjalan meliputi *Use Case Diagram, Diagram Aktifitas, Diagram Sequence*, serta evaluasi dari sistem yang sedang berjalan.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang hasil analisis sistem yang diusulkan mulai dari tujuan dari perancangan sistem, gambaran umum sistem yang di usulkan, perancangan prosedur dan basis data yang di usulkan. Serta menguraikan perancangan antar muka sistem yang di buat, perancangan arsitektur jaringan, implementasi sistem, dan pengujian terhadap sistem yang di usulkan.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menguraikan mengenai kesimpulan yang di ambil dari hasil penelitian disertai dengan saran-saran / rekomendasi bagi perusahaan untuk pengembangan sistem yang telah di bangun.

6. DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisi daftar pustaka yang di jadikan sumber penelitian bagi penulis, sumber tersebut di dapat dari buku, jurnal, internet maupun dari penelitian sebelumnya.

7. LAMPIRAN

Melampirkan dokumen atau pendukung lain untuk melengkapi pembangunan sistem informasi pada skripsi ini.