BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman yang modern sekarang ini semua ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat, terutama dibidang teknologi informasi, menjadi sangat penting bagi kebutuhan masyarakat untuk dapat menyikapi dan memanfaatkannya sebagai sarana kerja dalam membantu dalam melaksanakan tugas setiap harinya. Teknologi informasi yang didukung oleh berbagai macam perangkat (alat) teknologi maupun sistem informasi menjadi unsur yang penting dalam menjembatani data dan informasi dalam segala aspek kehidupan.

Sistem informasi merupakan program aplikasi komputer untuk mendukung dalam proses penyimpanan data, melaporkan masukan data, menampilkan data dan memberikan informasi kepada semua orang yang membutuhkan informasi tersebut. Sistem informasi dibuat agar mempermudah dalam pengolahan data maupun informasi serta memudahkan kita dalam mencari data maupun informasi tersebut.

Sistem Informasi Pelayanan Jasa merupakan aplikasi komputer yang digunakan untuk bisnis yang berkaitan dengan jasa, terutama dalam sistem penyimpanan dan pengolahan data maupun informasi agar dapat menjalani bisnis jasa dengan mudah dan berjalan dengan baik. Keadaan tersebut menyebabkan banyaknya perusahaan yang meningkatkan pengembangan dibidang pelayanan jasa untuk meningkatkan pelayanan yang lebih baik lagi.

Pelaku bisnis pada umumnya masih melakukan transaksi bisnis secara *manual* melalui tatap muka secara langsung ataupun melalui telepon. Namun pihak pelaku bisnis masih membutuhkan suatu metode yang dapat meningkatkan pelayanan kepada konsumen.

Salah satu kemajuan teknologi informasi adalah *internet*, dengan memanfaatkan *internet* informasi bisa diperoleh dimana saja dan kapan saja. Konsumen tidak perlu lagi datang ketempat penjualannya tetapi konsumen dapat mengakses aplikasi *website* yang disediakan oleh perusahaan sehingga pelanggan tidak lagi melakukan transaksi pemesanan dan pembelian secara langsung.

Salah satu bentuk aplikasi yang menggunakan jaringan *internet* adalah *website*, dengan mediasi *website* komunikasi dan informasi dapat disajikan dengan cepat dan tepat, karena dalam dunia bisnis kecepatan adalah sebuah cara untuk bisa menginformasikan sesuatu menjadi lebih cepat dan mudah digunakan ketika sesuatu itu dapat berubah setiap saat (*update*). Dengan desain dan informasi *website* yang menarik akan mempengaruhi minat masyarakat terhadap produk yang ditawarkan, sehingga perusahaan dapat meningkatkan jumlah pelanggan yang ada, karena media pemasaran yang dibuat dengan *website* lebih menarik dengan tampilan yang lebih hidup.

Studio *Photo* Fantasi Purwakarta adalah salah satu bisnis dalam bidang industri kreatif *photography* dan *videography*, produk yang ditawarkan di studio photo ini diantaranya untuk jasa *photo wedding*, pra-*wedding*, cetak *photo* dan penjualan aksesoris *photo*.

Pada Studio *Photo* Fantasi ini untuk melakukan proses penyewaan jasa *photo* kepada konsumen, konsumen sendiri harus datang langsung ke Studio Photo Fantasi untuk melakukan pemesanan, karena belum adanya pemesanan jasa *photo* melalui media *online.*

Dalam proses pencetakan *photo* yang dilakukan oleh Studio Photo Fantasi sekarang ini masih belum efektif karena konsumen mesti datang langsung ke studio *photo* untuk melakukan pencetakan *photo*.

Dalam lingkup pemasarannya saat ini masih dalam suatu wilayah kota saja, sehingga dalam penjualannya memiliki keterbatasan hanya pada satu lingkup wilayah saja.

Berdasarkan kebutuhan diatas, maka penulis akan membuat suatu program berbasis *website* untuk memudahkan dalam penjualan, penyewaan dan pencetakan *photo* sehingga kinerja pada pelayanan konsumen menjadi lebih meningkat dan juga menciptakan sebuah media informasi yang akurat, cepat dan relevan. Dari hasil pengamatan penulis setelah melakukan penelitian di Studio *Photo* Fantasi Purwakarta, maka penulis menetapkan sebuah judul yaitu **"SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA *PHOTO* PADA STUDIO *PHOTO* FANTASI PURWAKARTA BERBASIS *WEBSITE* "**.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka mengidentifikasikan masalah dan rumusan masalah sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari uraian diatas, maka penulis mengidentifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Konsumen harus datang langsung ke *studio* untuk melakukan penyewaan jasa *photofrapher* sehingga kurang efektif dengan kesibukan konsumen.
2. Konsumen harus datang langsung ke *studio* untuk melakukan pencetakan photo dan menunggu hasil cetakan photo selesai, hal ini dirasa menguras waktu untuk hal tersebut karena dengan kesibukan konsumen yang harus menunggu tadi dianggap tidak efektif dari segi waktu dan efesien dari segi biaya.
3. Penjualan produk masih dilakukan secara konvensional tanpa adanya media sehingga pemasarannya hanya dalam lingkup wilayah kota purwakarta saja.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana sistem informasi pelayanan jasa *photo* yang sedang berjalan pada Studio Photo Fantasi Purwakarta.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi pelayanan jasa *photo* yang diusulkan pada Studio Photo Fantasi Purwakarta.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pelayanan jasa *photo* pada Studio Photo Fantasi Purwakarta.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pelayanan jasa *photo* pada Studio Photo Fantasi Purwakarta.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berikut ini beberapa maksud dan tujuan dari penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah diberikan diperkuliahan kedalam sebuah penelitian disebuah perusahaan dan melakukan penelitian dengan melihat kekurangan sistem yang ada disebuah perusahaan untuk membangun sebuah sistem informasi pelayanan jasa *photo* di Studio *Photo* Fantasi Purwakarta yang dapat menghasilkan sebuah pelayanan yang memudahkan perusahaan dan konsumen.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukanan sebelumnya penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem informasi pelayanan jasa *photo* yang sedang berjalan pada Studio Photo Fantasi Purwakarta.
2. Untuk mengetahui rancangan sistem informasi pelayanan jasa *photo* yang diusulkan pada Studio Photo Fantasi Purwakarta.
3. Untuk proses pengujian sistem informasi pelayanan jasa *photo* pada Studio Photo Fantasi Purwakarta.
4. Untuk implementasi sistem informasi pelayanan jasa *photo* pada Studio Photo Fantasi Purwakarta.

1.4 KegunaanPenelitian

Kegunaan penelitian dapat memberikan manfaat bagi pengembangan suatu ilmu. Berkaitan dengan tema penelitian, maka kegunaan penelitian ini dapat dibagi menjadi kegunaan praktis dan kegunaan akademis, yang secara umum mampu memberikan manfaat atas ilmu yang didapat dalam sebuah sistem informasi pada khususnya.

Adapun kegunaan penelitian yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1.4.1 Akademis

Perkembangan sistem informasi pelayanan konsumen pada perusahaan Studio *Photo* Fantasi Purwakarta, penulis harapkan dapat menjadikan pengalaman dan pengembangan pengetahuan di dunia kerja yang nyata dan bermanfaat bagi berbagai pihak khususnya untuk kampus Universitas Komputer Indonesia.

1.4.2 Praktis

Bagi Studio Photo Fantasi Purwakarta, dengan adanya penelitian ini maka penulis ingin menghasilkan produk berupa *website*, sehingga Studio *Photo* Fantasi Purwakarta diharapkan dapat meng-*upgrade* proses promosi dan pemesanan jasa *photo* sehingga diharapakan bertambahnya minat konsumen untuk menggunakan jasa pada Studio *Photo* Fantasi Purwakarta.

Dapat menjadi bahan pertimbangan untuk mengurangi permasalahan yang ada dan membuat suatu alternatif pemecahan masalah, sehingga mempermudah jalannya sistem sesuai fungsinya dengan mengandalkan proses komputerisasi

untuk meminimalisir segala bentuk pekerjaan yang menggunakan sumber daya manusia (SDM).

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini hanya melakukan pemesanan jasa photo, pencetakan photo, penjualan dan pembayaran kepada konsumen.
2. Transaksi penyewaan photographer membayar 50% (dp) dari total transaksi dan proses pembayaran dp paling telat selama 2 jam, diluar dari jam tersebut transaksi dinyatakan gagal (*cancel*).
3. Penyewaan Photographer hanya selama 9 jam dari kedatangan *photographer* jika melebihi waktu yang ditentukan maka konsumen di berikan tambahan waktu 1 jam sebagai *prepare* dan tidak kenakan biaya tambahan.
4. Untuk biaya lain-lain (makanan dan transportasi,) selain biaya jasa *photographer* ditanggung oleh konsumen.
5. Transaksi secara *online* dapat dilakukan setelah konsumen terdaftar dalam sistem ini .
6. Transaksi pencetakan photo paling lambat dua hari pengerjaan.
7. Penyewaan *photographer* hanya sebatas wilayah purwakarta dan daerah sekitarnya.

8. Dalam penyewaan tidak ditentukannya tema dan konsep oleh perusahaan melainkan dipersiapkan tema dan konsepnya oleh konsumen sendiri.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1.6.1 Lokasi

Penelitian ini dilakukan pada :

Nama Perusahaan : Studio Photo Fantasi

Lokasi Perusahaan : Jl. Ruko Usman Blok A II No.7 Purwakarta

1.6.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian terdapat dalam tabel 1.1 dibawah ini.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

NO	Aktivitas	Nov 2017 – Feb 2018			
		Nov	Des	Jan	Feb
1	**Mengumpulkan Kebutuhan Konsumen**				
2	**Membangun Sistem**				
3	**Menguji Sistem yang Dibangun**				
4	**Mengimplementasikan Sistem yang Dibangun**				

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan Skripsi ini, penulis menguraikan kerangka penulisan Skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pembahasan Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Batasan Masalah, Lokasi dan Waktu Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi beberapa sub bab yang menjelaskan teori-teori yang relevan dengan tema yang penulis ambil yaitu meliputi penjelasan-penjelasan mengenai konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep sistem informasi, konsep dalam penjualan.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai objek, metode penelitian dan analisis sistem yang sedang berjalan di Studio Photo Fantasi Purwakarta. Objek penelitian berisikan profil dari Studio Photo Fantasi Purwakarta mulai dari sejarah singkat perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, dan deskripsi tugasnya. Metode penelitian menjelaskan mengenai sumber data yang penulis dapatkan baik sumber data primer maupun sekunder. Bab ini juga menjelaskan mengenai metode-metode pendekatan dan pengembangan sistem, alat bantu analisis dan perancangan serta pengujian untuk *softwarenya.*

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi perancangan sistem yang akan dibangun, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan dan implementasi. Perancangan sistem menjelaskan tujuan perancangan sistem, gambaran umum sistem yang penulis usulkan dan perancangan basis data. Perancangan antar muka menjelaskan mengenai struktur menu, perancangan input dan output dari sistem yang akan dibangun. Bab ini dijelaskan pula bagaimana perancangan arsitektur jaringan yang penulis buat, bagaimana implementasinya dan hasil dari pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan akhir dari sistem yang berjalan maupun sistem usulan yang meliputi dokumen, prosedur serta peralatan pendukung juga saran untuk pengembangan sistem tersebut di masa depan atau masa yang akan dating khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.