

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berbagai jenis usaha banyak berkembang di negara ini dengan persaingan yang semakin ketat satu sama lain. Tak sedikit usaha yang harus merugi karena terbatasnya dana dan tenaga produksi. Mengingat semakin banyaknya persaingan maka harus semakin pandai-pandai pula suatu usaha melakukan promosi untuk meningkatkan penjualan, disamping harus memperhatikan mutu dan kualitas serta kuantitas produk itu sendiri.

Promosi dan penyampaian informasi yang kurang meluas dapat mengakibatkan minat masyarakat yang semakin sedikit pula, sehingga jumlah konsumen yang didapat kurang maksimal. Selain itu lamanya penyampaian informasi hasil penjualan yang dilakukan oleh pihak distributor juga akan mempengaruhi laju perkembangan usaha itu sendiri. Jika keadaan seperti ini dibiarkan secara terus menerus, akan mempengaruhi hasil keputusan yang harus diambil dalam laju perkembangan usaha itu sendiri. Untuk menghindari hal tersebut maka Sun Handycraft's Bekasi harus melakukan strategi untuk meminimalisir dampak buruk yang bisa saja terjadi.

Perancangan sistem informasi penjualan dirancang khusus untuk memenuhi pengelolaan informasi pada Sun Handycraft's Bekasi. Sistem ini dapat digunakan sebagai media promosi produk kepada para konsumen yang lebih luas, melalui sistem ini transaksi jual beli dapat dilakukan tanpa harus

bertemu muka secara langsung antara produsen dan konsumen. Perubahan informasi mengenai produk dapat dilakukan secara dinamis tanpa harus membongkar sistem. Selain itu sistem ini dapat digunakan untuk mengetahui perkembangan penjualan yang terjadi pada masing-masing distributor yang dimiliki sehingga hasil laporan penjualan dapat dilakukan secara lebih cepat. Hasil laporan transaksi penjualan ini dapat dilihat berdasarkan kurun waktu yang ditentukan.

Pembuatan sistem ini diharapkan mampu menjadi media promosi dan penjualan serta mampu menjembatani laporan penjualan yang dilakukan secara offline oleh cabang atau agen distributor kepada pihak Sun Handycraft's Bekasi, sehingga dapat meningkatkan perkembangan usaha dan produksi produk yang dihasilkan. Selain itu juga diharapkan mampu bersaing dengan usaha sejenis lainnya dan dapat menjangkau wilayah yang lebih luas.

1.2 Perumusan Masalah

Permasalahan yang muncul setelah pengambilan judul ini adalah:

1. Permasalahan apa yang timbul pada sistem yang sedang berjalan?
2. Bagaimana perancangan database sehingga dapat mencakup semua data-data yang dibutuhkan?
3. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan yang akan dibuat?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan sistem informasi ini adalah :

1. Sistem dibuat berbasis website menggunakan framework CakePHP.

2. Adapun perangkat lunak yang digunakan diantaranya Notepad++ sebagai script editor, Macromedia Fireworks MX sebagai image editor, Apache sebagai web server, MySQL sebagai web database server, Mozilla Firefox sebagai browser.
3. Otoritas log in berdasarkan otoritas superadmin, administrator, branchadmin, member.
4. Proses penjualan dan pembelian dilakukan secara online. Menggunakan dua bahasa yaitu bahasa indonesia dan bahasa inggris.
5. Penanganan transaksi online ini dilakukan oleh administrator
6. Proses laporan penjualan offline dilakukan oleh branchadmin ke manager atau superadmin.
7. Pembuatan output dan print out laporan penjualan dan pembelian secara otomatis.
8. Dalam sistem ini tidak membahas mengenai keamanan sistem dari ancaman hacking dan pencurian data.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk meningkatkan promosi dan penjualan pada usaha kerajinan tangan Sun Handycraft's Bekasi agar mampu bersaing dengan produk-produk sejenis lainnya, sehingga dapat meningkatkan penghasilan dari produk yang dihasilkan baik untuk daerah lokal dan interlokal atau bahkan international. Selain itu sistem ini juga bertujuan untuk memudahkan laporan penjualan dari cabang ke unit utama yaitu pemilik usaha dalam mengelola penjualan produknya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari perancangan sistem ini adalah sebagai media penjualan untuk meningkatkan jumlah konsumen atau pelanggan, selain itu juga sebagai media promosi produk-produk yang dibuat sehingga dapat dikenal oleh masyarakat yang lebih luas yang mencakup berbagai wilayah dan golongan. Manfaat lain yang didapat oleh obyek penelitian adalah lebih mudah mengetahui seberapa perkembangan penjualan disetiap cabang dalam memasarkan barang produksinya.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah :

a. Metode Observasi

Metode ini merupakan metode yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung untuk mendapatkan data yang diperlukan.

b. Metode Interview

Pada metode ini penulis melakukan interview secara langsung kepada pihak-pihak yang terkait dalam usaha produksi yang dimaksud.

c. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan adalah metode pengumpulan data melalui buku, dokumen dan literatur yang relevan.

d. Metode Eksperimental

Dalam metode ini yang penulis lakukan diantaranya adalah perancangan database, flowchart, perancangan antarmuka dan lain sebagainya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penyusunan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II Dasar Teori

Bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang berhubungan dan software yang digunakan dalam pembuatan sistem.

BAB III Analisa dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang identifikasi sistem, analisis kebutuhan sistem, alur sistem serta beberapa analisis lainnya sebelum pembuatan sistem untuk mengetahui permasalahan yang akan dihadapi.

BAB IV Pembahasan

Pada bagian bab IV ini berisi representasi dari tahap design kedalam program, implementasi dan pembahasan sistem yang telah dibuat.

BAB V Penutup

Bab V berisi kesimpulan dan saran dari perancangan sistem

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.8 Rencana Kegiatan

Table 1.1 Rencana Kegiatan

NO	KEGIATAN	Target Output	BULAN										
			DESEMBER				JANUARI						
			1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Penentuan Masalah	Mengetahui masalah yang ada pada obyek penelitian	■										
2	Pengumpulan data dan bahan penelitian	Mengumpulkan semua bahan dan data yang diperlukan dalam sebagai tahap awal menuju analisis perancangan	■										
3	Analisa perancangan	Menganalisis rancangan terhadap sistem yang akan dibuat	■	■									
4	Perancangan Sistem	Perancangan sistem dari analisa yang telah dilakukan				■							
5	Simulasi dan Analisa uji coba perancangan	Mensimulasi serta menganalisa rancangan untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan terhadap rancangan yang telah di buat					■						
6	Implementasi rancangan ke dalam Sistem	Mengimplementasikan rancangan ke dalam sistem yang sebenarnya					■	■	■				
7	Simulasi dan Analisa uji coba Sistem	Mensimulasi dan menganalisa sistem sehingga dapat diketahui apakah sistem sudah dapat bekerja sesuai rancangan atau belum								■	■	■	
8	Laporan Penelitian	Mendokumentasikan seluruh hasil laporan kegiatan penelitian		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■