

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dinamika perkembangan jaman yang kian pesat menuntut peran besar masyarakat sebagai sumber daya manusia untuk tanggap dan mampu dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Internet sebagai salah satu manifestasi perkembangan IPTEK memiliki peran besar dalam berbagai bidang. Sejak masuk ke Indonesia tahun 1994, internet terus mengalami perkembangan yang pesat. Pemanfaatan internet bukan hanya sekedar memberi kontribusi dalam dunia pendidikan, tetapi juga dalam dunia bisnis dan pemerintahan.

Tidak dapat dipungkiri lagi apabila masyarakat saat ini mulai memanfaatkan internet tidak hanya sebagai sumber informasi untuk kepentingan pengetahuan, akan tetapi internet juga dimanfaatkan dalam mengembangkan usaha atau bisnis. Hal ini dapat dilihat dari pemanfaatan media *online* yang menjadi pilihan dalam strategi pemasaran yang efektif dan efisien. Pemanfaatan media *online* digunakan dalam rangka membangun dan mengkomunikasikan kegiatan dan produk usaha kepada pelanggan atau konsumen.

Pemikiran baru sebagai inovasi bisnis bagi pelaku usaha menjadi langkah utama dalam mempertahankan dan meningkatkan penjualan komoditas produk. Hadirnya *website* memberikan sentuhan baru bagi pelaku dan kegiatan bisnis dan masyarakat saat ini. Keterbatasan ruang dan waktu, serta sistem penjualan konvensional dengan toko

maupun *outlet* kiranya sudah tidak menjadi hambatan yang berarti. *Website* merupakan salah satu pilihan tepat yang dapat digunakan sebagai media transaksi *online* yang efektif dan efisien. *Website* memberikan kontribusi sebagai transformasi bisnis yang mengubah cara pandang dan bertindak bagi pelaku usaha dalam melakukan aktifitasnya.

Penggunaan media *online* khususnya bidang kerajinan dengan berbasis *web* hingga saat ini masih didominasi perusahaan besar, sedangkan pemanfaatan *web* bagi usaha mikro kecil menengah masih sangat minim. Bagi pelaku UMKM media *online* berbasis *web* digunakan sebagai pendukung bukan yang utama, sedangkan bagi perusahaan besar yang ditunjang SDM yang menangani media *online* serta memiliki konsultan ahli di bidang *internet marketing* penggunaan *web* merupakan sarana potensial dalam rangka melakukan aktifitas penjualan produk.

Pada perusahaan besar media *online* ditujukan untuk membangun komunikasi dan kedekatan dengan pelanggan, *website* yang disajikan dan dikemas dengan tampilan menarik dan *content* yang lengkap, sehingga tidak hanya komunikatif tetapi juga mampu menjadi daya tarik yang mampu membujuk pelanggan atau konsumen untuk bekerjasama dan bertransaksi dalam kegiatan jual beli produk. Keadaan ini berbeda dengan promosi melalui *web* yang digunakan usaha mikro kecil menengah yang ditujukan untuk berjualan secara *online*, menu yang disediakan adalah menu sederhana dan tidak bersifat interaktif. Tampilan *website* didominasi dengan katalog produk dan informasi pemesanan serta transaksi penjualan, jejaring sosial digunakan untuk mengunduh foto produk. Selain itu, sumber daya manusia dan anggaran yang

terbatas menjadi tantangan tersendiri bagi UMKM dalam melakukan promosi melalui *media online*.

Cikka Handicraft sebagai salah satu usaha mikro yang bergerak di bidang produksi kerajinan kayu lukis hiasan perabotan rumah mempunyai sanggar produksi di daerah wisata Kaliurang, tepatnya di Jalan Astomulyo no.168, Kaliurang, Hargobinangun, Pakem, Sleman, Yogyakarta. Sampai saat ini konsumen dan relasi bisnis Cikka Handicraft masih sebatas di wilayah Yogyakarta dan daerah sekitarnya, hal ini dapat dimaklumi dikarenakan cara pemasaran boleh dikatakan masih konvensional yaitu pemberitahuan dari pelanggan tetap yang memang sudah mengetahui keberadaan usaha ini.

Sebagai salah satu usaha mikro kecil menengah, Cikka Handicraft belum memanfaatkan *media online* secara maksimal. Keterbatasan SDM dan anggaran menjadi hambatan dalam upaya pemasaran produk kerajinan kayu lukis ini. Persaingan pemasaran produk usaha saat ini menuntut pelaku bisnis cerdas dalam memanfaatkan peluang dan inovasi pemasaran dalam menjual barang produksi. Kualitas produk memang menjadi syarat mutlak suatu usaha, akan tetapi tanpa pemasaran yang efektif dan efisien justru akan menjadi penghambat dalam mengembangkan usaha itu sendiri.

Sehubungan dengan uraian di atas, maka penulis akan melakukan penelitian serta pembuatan sistem informasi berbasis *web* dengan judul: "Sistem Informasi Berbasis *Web* untuk Penjualan pada Perusahaan Cikka Handicraft". Diharapkan dengan penelitian dan pembuatan program sistem informasi berbasis *web* ini mampu

memberikan informasi secara jelas kepada konsumen, sehingga dapat meningkatkan prospek penjualan produk kerajinan kayu lukis pada UMKM Cikka Handicraft.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat ditarik dari beberapa hal yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah adalah bagaimana cara memasarkan produk melalui media berbasis *web* dengan memanfaatkan search engine dan sosial media.

1.3 Batasan Masalah

Peneliti hanya akan membahas pelaksanaan pembuatan sistem informasi berbasis WEB untuk penjualan dari tahap perencanaan sistem, struktur data base, tahap perencanaan website, dan implementasi database yang digunakan oleh perusahaan Cikka Handicraft.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan salah satu alat kontrol yang dapat dijadikan petunjuk supaya penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai membuktikan dan mendeskripsikan cara memasarkan produk melalui media berbasis *web* dengan memanfaatkan database sebagai pengolahan data.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari dua segi, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Praktis.

a. Bagi penulis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan menambah pengetahuan tentang penerapan sistem informasi dalam bidang penyampaian informasi, khususnya yang berbasis web.

b. Bagi Perusahaan

Diharapkan sebagai alternative baru kepada pihak Cikka Handicraft, bahwa website merupakan salah satu cara untuk memberi informasi kepada masyarakat.

c. Bagi Ilmu Pengetahuan

Diharapkan penulisan ini dapat menambah kepustakaan dibidang ilmu teknologi komputer berdasarkan penerapan yang ada dalam kenyataan, dan pihak lain sebagai masukan di dalam pengembangan wawasan ilmu pengetahuan.

2. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mendukung teori yang sudah ada.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapat informasi yang benar-benar dimengerti dalam penyusunan laporan, maka penyusun menggunakan metode yaitu: 1) metode wawancara, 2) metode observasi, 3) metode pustaka, 4) metode dokumentasi.

1. Metode Wawancara

Penelitian dengan cara mewawancarai kepada narasumber untuk mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan laporan penelitian.

2. Metode Observasi

Melakukan penganalisaan terhadap obyek atau bahan yang diteliti, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

3. Metode Pustaka

Dilakukan dengan mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.

4. Metode Dokumentasi

Mengambil foto-foto atau gambar-gambar yang berhubungan dengan penelitian tugas akhir untuk dijadikan bahan dokumentasi pada program tugas akhir ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan tugas akhir ini perlu adanya sistematika penulisan yang digunakan sebagai acuan pokok untuk penyusunan laporan antara lain :

Bab I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan teori-teori yang meliputi landasan dalam melakukan penelitian, antara lain tentang sistem, data, informasi, sistem informasi, sistem informasi Cikka Handicraft dan teori tentang basis data.

Bab III : GAMBARAN UMUM

Menguraikan tentang objek yang menjadi pilihan dalam pembuatan tugas akhir ini.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang analisis kinerja dari perangkat lunak yang dibuat. Dalam hal ini adalah sistem informasi Sanggar Kerajinan Cikka Handicraft. Pada bagian ini mengulas analisis hasil pengujian terhadap sistem yang dibandingkan dengan kebenaran dan kesesuaian dengan kebutuhan perangkat lunak yang telah dituliskan pada bagian sebelumnya.

BAB V : KESIMPULAN

Bab ini merupakan penutup dari laporan tugas akhir yang memuat kesimpulan dari uraian pada bab-bab serta saran dari penulis untuk pengembangan selanjutnya.