

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Aktivitas yang dilakukan berulang yang memberikan keuntungan, mulai dari pengadaan, produksi, pemasaran, distribusi sampai konsumen dalam bentuk jasa atau barang disebut bisnis (Sukirno, 2017). Bisnis sendiri tidak lepas dari dua unsur utama yaitu subjek dan objek. Subjek didalam bisnis adalah pelaku bisnis, sedangkan objeknya adalah barang ataupun jasa yang disajikan. Di era teknologi saat ini bisnis masih merujuk pada tiga hal yaitu modal, pasar dan produk.

Untuk bertahan di dunia bisnis yang keras, para pemimpin bisnis harus lebih inovatif dan kreatif dan membedakan perusahaan mereka dari persaingan. Pesatnya perkembangan teknologi, sistem informasi dan informasi mengikuti, menyebabkan banyak perubahan drastis dalam kehidupan bisnis. Hal ini karena proses bisnis di perusahaan akan mengalami pengikisan kebiasaan baru dari sistem informasi yang akan dimanfaatkan didalam perusahaan tersebut.

Sistem informasi adalah gabungan dari teknologi informasi dan aktivitas yang saling terikat karena mendukung operasi dan manajemen (Romindo, Niar, Sipayung, Yendrianof, & Pelu, 2020). Sehingga sebuah perusahaan sangat memerlukan adanya sebuah sistem informasi agar suatu perusahaan dapat berjalan secara maksimal di dalam proses bisnisnya. Dunia bisnis yang memanfaatkan sistem informasi terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu B2B (*Business To Business*), dan B2C (*Business To Customer*), yang kegiatannya terjadi diantara produsen, perusahaan, industry, rumah tangga, penyedia barang dan jasa, serta dengan dibantu oleh distributor ataupun pengecer yang dimana oleh distributor ataupun pengecer akan diberikan kepada customer

berbasis media elektronik yang terhubung ke jaringan internet atau *website* atau bisa disebut juga dengan *E-Commerce*.

E-Commerce sendiri merupakan media yang digunakan, dalam memberikan informasi pada aktivitas jual-beli di dalam sebuah bisnis yang memanfaatkan media sosial sebagai saranannya. Perkembangan *e-commerce* sendiri, lebih mengarah menggunakan sarana web karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan syarat terdapat jaringan internet (Adani M. R., 2020). Didalam proses bisnis sebuah bisnis dibidang jual-beli, aktivitasnya tidak bisa terlepas dari menggunakan *e-commerce* karena didalam *e-commerce* sendiri menyediakan informasi berupa barang yang diperjual belikan dan pelayanan yang diberikan, dapat berupa proses pengiriman serta proses transaksinya bagaimana didalam bisnis tersebut.

Perkembangan era bisnis yang semakin disentuh internet khususnya bisnis jual beli, terdapat istilah yang dinamakan sistem *pre-order*. *Pre-Order* adalah sebuah aktivitas jual beli yang bermanfaat bagi pelaku bisnis karena *customer* atau pelanggan mereka akan memesan dan membayar produk di awal berdasarkan estimasi waktu yang telah diinformasikan dan disepakati sampai stok produk yang dipesan tersedia. Banyak pelaku bisnis yang memanfaatkan era bisnis saat ini untuk menopang bisnisnya seperti menggunakan website pribadi agar hasilnya lebih relevan dan sesuai dengan ciri khas dari perusahaannya masing-masing.

Marahobina merupakan salah satu bisnis yang berfokus untuk menyediakan segala kebutuhan pelanggannya, berupa kebutuhan hobi wotaku dan gamer. Proses bisnis yang diterapkan di Marahobina sendiri berjalan menggunakan etalase media sosial yaitu Instagram. Proses bisnis yang diterapkan terdapat dua yaitu proses *pre-order* yang dimana Marahobina akan membuka masa pemesanan barang dengan batas waktu tertentu yang dijelaskan didalam deskripsi *post* dan yang kedua adalah *request order*, merupakan fitur tersembunyi atau pelayanan khusus di Marahobina, yang dimana pihak *customer* dapat mengajukan permintaan barang yang diinginkan tetapi tidak terdapat di etalase Marahobina. Dalam mengelola etalase media sosial tersebut, Marahobina menggunakan Microsoft Excel dan Google Drive sebagai mediator dalam melakukan proses pencatatan barang dan pemesanan yang terjadi didalam proses bisnis.

Proses bisnis yang menggunakan media sosial memiliki keterbatasan dalam pencatatan barang dan pemesanan karena pemilik diharuskan mencatat setiap ada data baru. Ketika proses pencatatan dilakukan, masih bisa terdapat kemungkinan untuk terjadinya *error* berupa kesalahan dalam melakukan penginputan data. Proses bisnis Marahobina sendiri telah memiliki banyak permintaan pemesanan sehingga pencatatan pemesanan yang dilakukan menjadi terhambat. Selain itu, dibutuhkan juga sebuah modul terpisah pada proses pemesanan di Marahobina, karena menerapkan dua proses pemesanan yang berbeda yaitu *pre-order* dan *request-order*. Modul terpisah ini berguna agar proses pencatatan pemesanan tidak saling tercampur dan mudah untuk dilakukan proses pendataan.

Sebagai sebuah acuan rancangan sistem, maka dilakukan sebuah refrensi fondasi bentukan proses sistem yang dilakukan kepada dua bisnis jual-beli yang memiliki kesamaan dengan Marahobina, akan tetapi berbeda dalam jasa yang diberikan didalamnya, yaitu KyouHobby Shop dan Gendamgundam. KyouHobby Shop merupakan sebuah bisnis yang menerapkan situs jual beli online, dimana pihak pelanggannya dapat melakukan pemesanan secara langsung melalui etalase yang telah disediakan oleh mereka pada tampilannya. Dan Gendamgundam adalah sebuah bisnis yang menerapkan situs jual beli online, dimana pemesanan dari pelanggan akan dikumpulkan sampai batas akhir dari pemesanan barang.

Oleh karena itu, didalam penelitian yang berjudul “**Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web Di Toko Marahobina, Studi Kasus : Backend**”, dilakukan perancangan aplikasi yang akan berfungsi sebagai rancangan aplikasi yang akan dibangun kedepannya oleh pihak Marahobina, dan memberikan mereka beberapa saran kebutuhan apa saja yang dibutuhkan untuk meminimalisir adanya kesalahan pada prosesnya nanti dan langkah apa yang harus dilakukan untuk mengembangkannya.

1.2. Rumusan / Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah dapat diuraikan identifikasi masalahnya sebagai berikut :

- a) Proses pendataan pada proses pemesanan *Pre-Order* dan *Request-Order* di Toko Marahobina terbilang menyusahkan pihak Staff Marahobina .
- b) Kurang terkelolanya antara data barang dengan data pemesanan, sehingga menyebabkan terjadinya kesalahan penginputan data

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah yang telah dilakukan, dapat dirumuskan fokus permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini yaitu “Apakah hasil rancangan aplikasi dapat

memudahkan pihak Staff Marahobina dan mengurangi terjadinya sebuah kesalahan penginputan data pada proses bisnis berjalan di Marahobina ?”.

1.3. Ruang Lingkup Dan Batasan Masalah

1.3.1. Ruang Lingkup

Jika melihat dari rumusan masalah yang telah disajikan diatas, maka ruang lingkup yang akan dibahas didalam penelitian terdiri dari empat modul, yaitu :

- a) Modul manajemen produk,
- b) Modul manajemen pemesanan,
- c) Modul manajemen member, dan
- d) Modul Laporan serta hasil analisis yang dilakukan pada rancangan yang dibuat.

1.3.2. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi di pada *point* 1.2, maka dapat ditentukan batasan masalah di dalam penelitian ini yaitu :

- a) Membuat rancangan aplikasi Marahobina yang berfokus pada proses pendataan pemesanan berbasis web,
- b) Mempermudah dalam pendataan pemesanan yang dilakukan oleh staff dan meminimalisir terjadinya kesalahan penginputan data didalam proses pemesanan.

1.4. Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Maksud Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang dibahas sebelum pada poin diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah merancang sistem pemesanan yang dapat dikelola , dan menampilkan data barang maupun penjualan yang terjadi di Marahobina.

1.4.2. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari dilakukannya penelitian ini yaitu:

- a) Memperoleh hasil rancangan dari aplikasi pemesanan,

- b) Meminimalisir terjadinya kesalahan penginputan data pada data pemesanan dengan data barang di dalam database.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari hasil penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- Dengan sistem pemesanan dapat membantu proses pendataan data pemesanan dengan data barang,
- Dengan adanya sistem pemesanan akan meminimalisir terjadinya kesalahan penginputan data antara data pemesanan dengan data barang.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistem penulisan yang digunakan dalam laporan memberikan informasi rinci tentang penelitian yang dilakukan. Berikut adalah uraian dari masing masing bab diterapkan dalam laporan:

BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 adalah bagian yang akan menggambarkan gambaran umum mengenai penelitian yang telah dilakukan. Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup dan batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian dan skema penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 adalah bagian yang membahas mengenai teori relevan yang dibahas pada penelitian. Bab ini berisi beberapa kutipan dari buku, majalah, dan sumber teori dasar lainnya, yaitu. H. Artikel yang dijadikan sebagai bahan sumber dan review penelitian sekaligus terkait dengan teori yang berhubungan dengan penelitian .

BAB III METODE PENELITIAN

Bab 3 merupakan bagian yang menjelaskan tentang pendekatan yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan hasil penelitian yang sesuai dengan standar dan berisi analisis yang berkaitan dengan

kenyataan di lapangan dan digunakan untuk memecahkan masalah berdasarkan batasan yang ditetapkan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab 4 merupakan bagian yang memuat hasil penelitian berupa data yang diperoleh dari metode penelitian yang dilakukan, yang dituangkan dalam bentuk tabel, gambar detail dan lain-lain. Hasil penelitian yang diperoleh berupa pembahasan/penalaran yang bertujuan untuk mengambil manfaat dari penelitian yang dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 adalah bagian yang berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan memuat hasil yang diperoleh sedemikian rupa sehingga penelitian yang dilakukan dapat bermanfaat bagi kepentingan umum, serta usulan pengembangan agar hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut berguna. Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan selanjutnya.

