

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Zodiac *Sticker Art* merupakan jenis usaha yang bergerak dalam hal modifikasi otomotif atau lainnya dengan menggunakan stiker, berbeda dengan pengusaha stiker lainnya Zodiac *Sticker Art* ini tidak menggunakan teknik stiker cetak melainkan teknik *cutting*. Seperti dalam pembuatan stiker *striping cover* mobil dan motor, stiker kaca mobil, kaca pertokoan, travel, rumah makan dan yang sejenisnya, serta pemodifikasian plat nomor tampak mengganti plat yang aslinya. Disamping itu juga Zodiac *Sticker Art* dapat menerima pesanan stiker secara offset seperti stiker komunitas, stiker iklan dan sebagainya.

Dalam menjalankan usaha ini, Zodiac *Sticker Art* masih sering mendapatkan beberapa masalah dalam proses pengolahan data. Permasalahan ini diantaranya : 1). Informasi yang dihasilkan masih kurang akurat seperti; banyak order yang masuk, jumlah pelanggan, data pelanggan. 2). Proses pembuatan laporan membutuhkan waktu yang relatif lama seperti; laporan data pelanggan, laporan order plat nomor, laporan order body *striping*, laporan stiker offset, laporan stiker lainnya, serta laporan pendapatan. 3). Pencarian data membutuhkan waktu yang lama. Semua permasalahan-permasalahan di atas diakibatkan oleh

proses pengolahan data yang sebagian besar masih menggunakan kertas-kertas. Seperti dalam mencatat order yang masuk, data pelanggan, dan pendapatan. Semuanya tercampur dalam satu pembukuan saja.

Dengan melihat permasalahan-permasalahan di atas, penulis bermaksud untuk membuat suatu aplikasi yaitu "**Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Zodiac Sticker Art**" yang proses pengolahan datanya diharapkan dapat memudahkan kegiatan usaha serta dapat melayani pelanggan dengan maksimal. Dengan sistem berbasis web ini pula dapat membantu mempromosikan atau meniklankan dengan mudah tanpa harus memasang iklan pada media cetak atau lainnya.

1.2. Permasalahan

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang dikemukakan tadi maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terdapat pada *Zodiac Sticker Art* seperti berikut ini :

- a. Informasi yang dihasilkan masih kurang akurat,
- b. Proses pembuatan laporan membutuhkan waktu yang relatif lama,
- c. Pencarian data membutuhkan waktu yang lama.

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas maka yang menjadi rumusan masalah adalah :

- a. Bagaimana proses pengolahan data penjualan pada *Zodiac Sticker Art*?
- b. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi penjualan berbasis web pada *Zodiac Sticker Art*?

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan pada *Zodiac Sticker Art* yaitu :

- a. Mengidentifikasi dan menganalisa prosedur yang ada dalam sistem penjualan pada *Zodiac Sticker Art*.
- b. Membuat sebuah aplikasi berupa sistem informasi penjualan berbasis web pada *Zodiac Sticker Art*.

1.3.2. Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat penelitian adalah :

- a. Dapat memperoleh pengalaman dan menambah wawasan bagi peneliti dalam merancang suatu sistem informasi.

- b. Mengoptimalkan penjualan pada *Zodiac Sticker Art*, serta dapat menyajikan informasi yang lebih lengkap pada pihak-pihak yang membutuhkan.

1.4. Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1.4.1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan adalah :

- a. Melakukan pengamatan secara langsung sekaligus melakukan pengumpulan data yang terkait dengan penjualan .
- b. Mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam sistem penjualan pada *Zodiac Sticker Art*.
- c. Melakukan analisis pada proses dalam sistem penjualan di *Zodiac Sticker Art*.
- d. Membuat pemodelan sistem dengan menggunakan *Flowchart* (Bagan Alir), *Data Flow Diagram* (Diagram Arus Data), Kamus Data, perancangan Basis Data, hingga pemodelan kerja sistem (Input, proses, dan output).
- e. Membuat Aplikasi Sistem Informasi Berbasis Web yang telah dianalisa.
- f. Menyusun laporan hasil penelitian.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan seperangkat komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

a. Perangkat Lunak

- Processor Intel® Pentium® 4 CPU 3.06Ghz
- Memory(RAM) 2 GB
- Monitor BENQ 21.5"
- Hardisk 80 GB
- Mouse Optical Printech
- Keyboard Printech
- Printer Canon Pixma IP2770

b. Perangkat Lunak

- Sistem Operasi : Microsoft Windows XP
- Pengolahan Kata : Microsoft Office Word 2007
- Pengolahan *Database* : MySQL Server 4.1
- Pengolahan Gambar : FlowCharter 2003, Adobe Photoshop CS3, ColerDraw X4
- Bahasa Pemograman PHP: PHP Designer 7

1.4.2. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Berialog serta tanya jawab langsung dengan pihak-pihak yang terkait dalam pengolahan data pada sistem penjualan pada *Zodiac Stiker Art*.

b. Observasi

Mempelajari dokumen-dokumen dan sistem penjualan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

c. Studi Pustaka

Cara ini dilakukan untuk mendapatkan dasar-dasar referensi yang kuat bagi penyusun guna membantu menyelesaikan penelitian ini.

1.5. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.5.1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan pada *Zodiac Stiker Art* yang beralamatkan di Jl. Glatik, Kota Gorontalo, Provinsi Gorontalo Hp. 081340446789.

1.5.2. Waktu Penelitian

Waktu yang akan penulis gunakan dalam melakukan penelitian dimulai dari bulan November tahun 2011 sampai Agustus tahun 2012.

