

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi merupakan komponen yang sangat berperan penting dalam hal apapun, khususnya pada perusahaan atau industri yang dapat membantu perkembangan bisnis suatu perusahaan tersebut. Teknologi dapat menjadi sebuah alat monitor kegiatan yang terjadi dalam bisnis, diantaranya seperti transaksi penjualan dan monitoring ketersediaan stok barang serta menjadi penggerak roda perekonomian yang dapat mencapai pasar nasional dan bahkan internasional.

PT. Karya Kayu Atos merupakan salah satu perusahaan yang memanfaatkan teknologi untuk memasarkan produknya. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan Microsoft Excel dan Microsoft Word untuk mengelola proses produksi dan pengelolaan data pemasarannya. Perusahaan ini bergerak pada bidang furniture yang berlokasi di Jalan Garung Kidul, Kecamatan Kaliwungu, Kota Kudus, Jawa Tengah. Banyak produk yang dapat ditawarkan oleh perusahaan ini, diantaranya adalah outdoor table, sofa case, under counter, desk chair, dan masih banyak produk lain yang dapat dibuat di perusahaan ini yang kaitannya dengan Furniture.

PT. Karya Kayu Atos merupakan perusahaan yang tergolong baru, sehingga belum banyak sistem yang digunakan untuk memasarkan produksinya. Kemudian laporan penjualan, laporan ketersediaan stok barang hingga laporan transaksi pembelian masih menggunakan metode manual seperti penyerahan berkas dilakukan secara langsung oleh admin ke pemilik perusahaan berupa catatan hasil penjualan meliputi rekap hasil transaksi pembelian dan laporan penjualan bulanan. Tidak hanya itu, persaingan pasarpun menjadi alasan utama kenapa PT. Karya Kayu Atos membutuhkan sebuah sistem yang dapat menjangkau baik secara nasional maupun internasional.

Mengetahui hal itu, peneliti berkeinginan untuk menyelesaikan permasalahan dengan mengembangkan “SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMASARAN PRODUK FURNITURE BERBASIS WEB RESPONSIVE MENGGUNAKAN NOTIFIKASI WHATSAPP”. Agar jangkauan pemasaran lebih meluas dan dapat menjangkau seluruh kalangan, serta mempermudah bagi pemilik untuk memantau secara langsung stok ketersediaan barang, laporan penjualan dan transaksi pembelian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu bagaimana cara merancang dan membangun sistem informasi manajemen pemasaran produk furniture dan desain interior pada PT. Karya Kayu Atos berbasis web responsive. Sehingga memudahkan pegawai dan konsumen dalam melakukan transaksi dan memudahkan dalam me-manajemen perusahaan. Laporan terjadinya kesalahan dalam melakukan pencatatan.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar dapat lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan masalah. Permasalahan yang tercakup di dalamnya tidak berkembang maupun menyimpang terlalu jauh dari tujuan awalnya dan tidak juga mengurangi efektifitas pemecahannya, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini dibatasi pada pengenalan produk yang ada pada PT. Karya Kayu Atos seperti outdoor table, sofa case, under counter, desk chair, dll.
2. Pada penelitian ini meliputi pelaporan bulanan yaitu biaya pengeluaran produksi furniture, stock produksi, dan jumlah penjualan furniture tiap bulan yang ada pada PT. Karya Kayu Atos.
3. Pada penelitian ini mencakup proses return & history pengiriman serta bernoifikasi whatsapp.
4. Dalam proses pembayaran pembelian produk furniture dibatasi dengan menggunakan upload bukti pembayaran dan bukti kirim manual ke dalam website.
5. Laporan proses pemasaran dibatasi dengan penyampaian informasi yang berkaitan dengan laba untung dan laba rugi.
6. Penelitian ini lebih menargetkan pada sektor pemasaran di PT. Karya Kayu Atos.
7. Sistem ini hanya digunakan pada PT. Karya Kayu Atos

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Membangun sistem informasi manajemen pemasaran produk furniture pada PT. Karya Kayu Atos berbasis web responsive. Karena dapat menambah jumlah konsumen yang ada, konsumen dapat melakukan transaksi pembelian di website resmi kapan saja dan dimana saja.
2. Memberikan kemudahan konsumen untuk mengetahui informasi mengenai detail produk yang dijual.
3. Memberikan kemudahan direktur utama untuk memantau jalannya manajemen pengelolaan furniture.
4. Membangun sistem informasi manajemen dapat mempermudah antara pegawai dengan konsumen saling bertransaksi.
5. Memanajemen keseluruhan laporan produk furniture, sehingga mempermudah pegawai dalam pembuatan laporan produk mulai dari laporan bahan baku hingga produk yang sudah terjual oleh konsumen.

1.5 Manfaat

Manfaat dari aspek individu, akademis dan instansi, adalah sebagai berikut.

1. Bagi Individu

- a. Ilmu yang didapat dalam perkuliahan bisa diimplementasikan selama ini.
- b. Memperluas pengetahuan dan wawasan mahasiswa terhadap sistem informasi.
- c. Mempererat silaturahmi mahasiswa kepada PT. Karya Kayu Atos.

2. Bagi Akademis

- a. Dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.
- b. Sistem dapat dikembangkan lebih baik lagi.
- c. Dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

3. Bagi Instansi

- a. Memudahkan pemilik dalam mengelola langsung stok ketersediaan barang, laporan penjualan dan transaksi pembelian.
- b. Meningkatkan kualitas manajemen pada bagian produksi.
- c. Meningkatkan pendapatan PT. Karya Kayu Atos dengan adanya penjualan furniture secara online.
- d. Dapat meningkatkan efektifitas dalam pengelolaan data secara ter-sistemasi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2016:224), teknik pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama darpenelitian adalah mendapatkan data. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara dan dokumentasi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 3 teknik penelitian, diantaranya:

a. Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka dan Tanya jawab dengan direktur atau pemilik dari PT. Karya Kayu Atos yang berhubungan dengan permasalahan untuk mendapatkan data yang lebih rinci.

b. Observasi

Pengumpulan data dengan datang langsung ke lokasi PT. Karya Kayu Atos, dengan mengumpulkan data secara langsung di PT. Karya Kayu Atos yang berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, dan responden-responden yang di amati dengan melakukan pengamatan yang sedang terjadi di PT. Karya Kayu Atos.

c. Dokumentasi

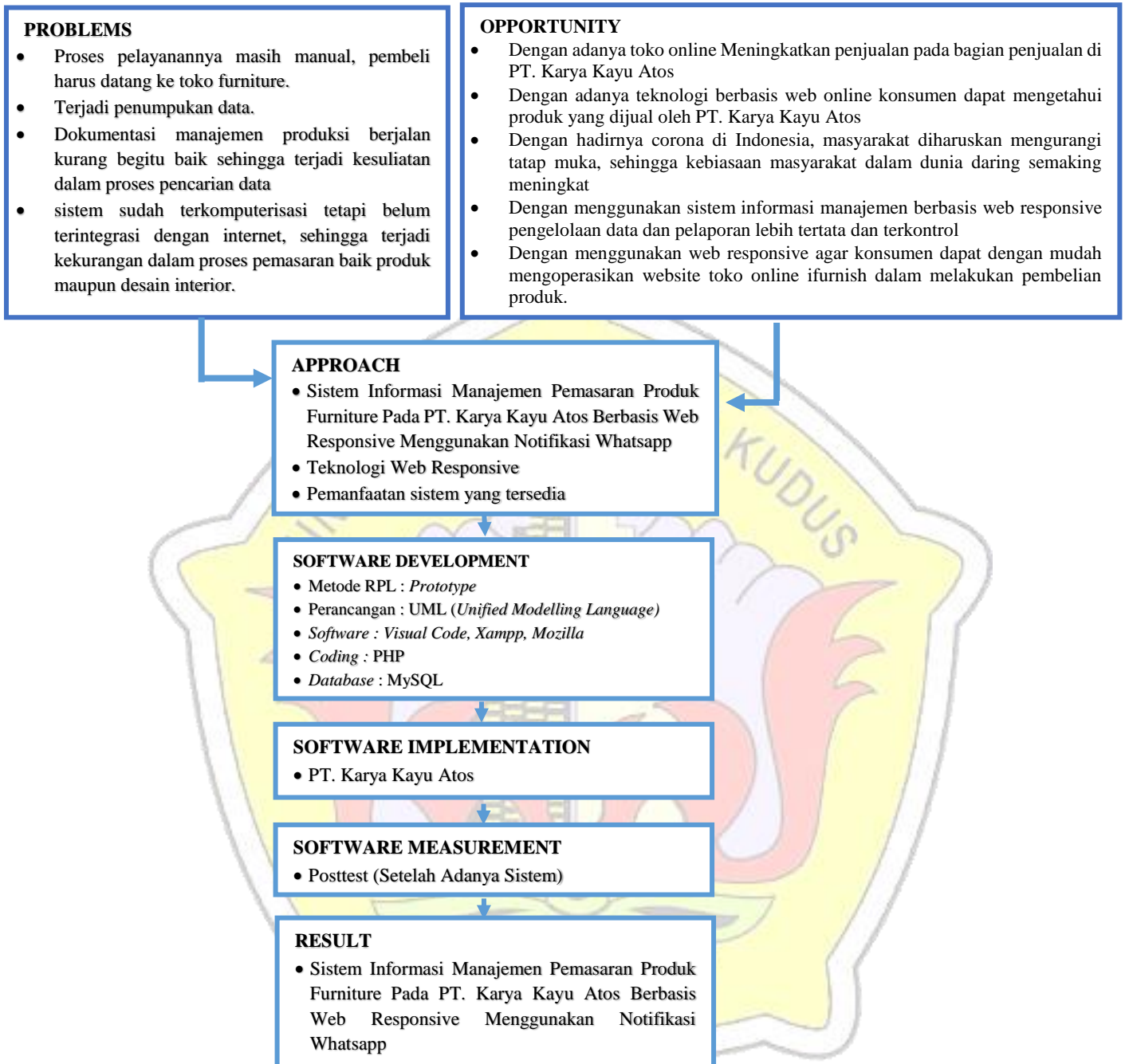
Pengumpulan data melalui foto atau pendokumentasian untuk memperoleh keterangan tujuan penelitian yang berasal dari data yang berbentuk arsip (dokumen), yang menghasilkan sebuah data berupa catatan harian, sejarah kehidupan, kebijakan, peraturan, gambar hidup, sketsa, laporan penjualan, dan lain-lain.

1.6.2 Metode pengembangan sistem

Menurut Sukamto R.A dan M. Shalahuddin dalam buku yang berjudul *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek Edisi Revisi* (2018) model protoripe cocok digunakan untuk menjabarkan kebutuhan pelanggan secara lebih detail karena pelanggan sering kali kesulitan menyampaikan kebutuhan secara detail tanpa melihat gambaran yang jelas. Untuk mengantisipasi agar proyek dapat berjalan sesuai dengan target waktu dan biaya di awal, maka sebaiknya spesifikasi kebutuhan sistem harus sudah di sepakati oleh pengembang dan pelanggan secara tertulis. Dokumen tersebut akan menjadi patokan agar spesifikasi kebutuhan sistem dalam ruang lingkup proyek.

Model prototype (prototyping model) di mulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan di buat. Lalu di buatlah program prototipe agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya di inginkan. Program prototipe biasanya merupakan program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. program prototipe ini di evaluasi oleh pelanggan atau user sampai di temukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pengguna atau user

1.7 Kerangka Pemikiran



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran