

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Saat ini dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi dan internet di Indonesia, telah memiliki dampak yang besar terhadap perubahan bisnis. Yaitu mulai dari cara beriklan, cara jual beli, cara berinteraksi antar manusia dan peran serta jejaring sosial (Fauyhi Eko Nugroho, 2016). *E-commerce* merupakan teknologi yang menjadi kebutuhan mendasar setiap organisasi yang bergerak di bidang perdagangan. *E-commerce* merupakan cara bagi konsumen untuk dapat membeli barang yang diinginkan dengan memanfaatkan teknologi internet. Pemanfaatan teknologi *e-commerce* dapat dirasakan oleh konsumen (*business to consumer*) maupun oleh pelaku bisnis (*business to business*) (Hani Atun Mumtahana,dkk, 2017).

Pemerintah Kota Padang sekarang banyak mengajak dan menggalakkan program pengolahan sampah menjadi barang yang bernilai jual ekonomis sehingga dapat mengurangi jumlah sampah dan sekaligus membuka lapangan pekerjaan yang nantinya berdampak pada pedapatan masyarakat. Akhir-akhir ini banyak dilaksanakan event perlombaan yang bertemakan Recycle Sampah dan pameran kerajinan dari pengolahan sampah, dapat dilihat hantusias masyarakat khususnya komunitas pengrajin barang bekas untuk mengikuti dan menghadiri event tersebut.

ASPB2 merupakan Asosiasi Pengerajin Barang Bekas yang beralamat di Jalan Samudera Pantai Purus Padang. ASPB2 ini memfokuskan hanya untuk kerajinan tangan yang terbuat dari barang bekas dan sampah-sampah pantai yang dibuat oleh pengerajin-pengerajin setempat. Selama ini promosi hanya dilakukan melalui promosi antar pelanggan dan di bantu juga oleh dinas Disperindag setempat.

Dengan alasan tersebut diatas maka penulis mencoba merancang pembuatan sistem informasi yang tertuang dalam bentuk tugas akhir / skripsi, dengan judul: **“ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROMOSI DAN PEMESANAN PADA ASPB2 (ASOSIASI PENGERAJIN BARANG BEKAS) DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN PHP DIBANTU DENGAN DATABASE MySQL”**.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dikemukakan permasalahan-permasalahan yang ada sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi sistem informasi promosi dan pemesanan pada ASPB2 menggunakan bahasa pemograman PHP ?
2. Bagaimana mempromosikan penjualan produk daur ulang ASPB2 secara online untuk meningkatkan penjualan?
3. Bagaimana cara membuat database untuk mengelola data pemesanan pada ASPB2 dengan menggunakan MySQL?

### **1.3 Hipotesis**

Hipotesis adalah dugaan sementara atau pemecahan masalah yang bersifat sementara dimana akan dibuktikan dengan hasil penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan perumusan masalah diatas, penulis membuat hipotesis, yaitu :

1. Dengan memanfaatkan media komputer dan internet dengan mengaplikasikan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL dalam promosi pada ASPB2 diharapkan dapat memberikan akses, pelayanan dan kemudahan kepada pelanggan untuk melihat koleksi produk daur ulang ASPB2 terbaru dan terunik saat ini. Selain itu, dengan mengaplikasikan database MySQL informasi yang dihasilkan menjadi lebih efektif, efisien, dan akurat.
2. Dengan dibangunnya website sebagai media promosi dan penjualan dengan mengaplikasikan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL diharapkan dapat meningkatkan pemesanan produk daur ulang ASPB2 secara online.
3. Dengan adanya website penjualan dan promosi pada ASPB2, masyarakat luar akan lebih mudah mencari informasi tentang ASPB2.

### **1.4 Ruang Lingkup Permasalahan**

Agar permasalahan menjadi lebih terarah dan sistematis sesuai dengan sasaran yang ingin dicapai, maka penelitian ini dibatasi pada masalah yang akan dibahas, yaitu masalah yang berhubungan dengan perancangan website yang bertujuan sebagai sarana promosi dan pemesanan produk daur ulang kepada masyarakat luas terutama yang berada jauh dari lokasi ASPB2.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Dalam penyusunan tugas akhir ini mempunyai tujuan yang akan dicapai sebagai berikut :

1. Memperoleh suatu model sistem yang dapat mengimplementasikan informasi tentang produk daur ulang yang ada pada ASPB2, harga produk daur ulang dan pemesanan produk daur ulang secara online melalui internet.
2. Perusahaan dapat memberikan pelayanan yang lebih kepada masyarakat dalam memberikan informasi produk daur ulang yang ada pada ASPB2, harga produk daur ulang dan pemesanan produk daur ulang.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang ingin dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Mahasiswa
  - 1) Untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar strata satu Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Sistem Informasi UPI YPTK Padang.
  - 2) Menambah wawasan penulis tentang teknologi informasi, khususnya dalam bidang ruang lingkup sistem promosi dan pemesanan produk berbasis website.

## 2. Kampus

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan penelitian lanjutan yang lebih mendalam pada masa yang akan datang.

## 3. Asosiasi

- 1) Sistem yang dibuat penulis ini dapat mempermudah calon pelanggan mengetahui informasi terlebih dahulu mengenai produk daur ulang yang diinginkan tanpa harus ke ASPB2.
- 2) Perusahaan dapat mempermudah proses calon pelanggan untuk mengetahui harga produk daur ulang berdasarkan model dan pemesanan produk daur ulang tanpa harus antri dan tidak harus ke ASPB2 terlebih dahulu untuk memesan produk daur ulang.
- 3) Dengan penelitian yang dilakukan ini, perusahaan memperoleh aplikasi yang menguntungkan perusahaan dalam bidang promosi dan pemesanan produk.

## **1.7 Metodologi Penelitian**

Untuk mencapai keakuratan dan ketelitian data serta informasi dalam penelitian ini maka pengumpulan data dilakukan dengan 3 cara :

### **1.7.1 Penelitian Lapangan (Field Research)**

Penelitian ini langsung dilakukan ke lapangan yaitu mengadakan interview dengan mengajukan daftar pertanyaan dan meminta beberapa bentuk laporan yang diharapkan dapat berdasarkan kenyataan yang ada dan lebih objektif.

### **1.7.2 Penelitian Kepustakaan (Library Research)**

Penelitian yang dilakukan melalui literatur-literatur yang ada berkaitan dengan judul laporan studi akhir ini. Untuk mencari informasi dalam menyusun teori-teori yang didapat baik secara global, baik secara detail yang berhubungan dengan pembahasan, sehingga terjadi perpaduan yang kompleks antara satu dengan yang lainnya.

### **1.7.3 Penelitian Laboratorium (Laboratory Research)**

Penelitian yang dilakukan dalam pembuatan program yang dirancang dengan menggunakan data-data valid maupun tidak valid agar kelemahan program dapat diperbaiki sebelum dipergunakan pada organisasi ataupun instansi yang bersangkutan dengan menggunakan software PHP dan database MYSQL, dalam hal ini penulis mempergunakan perangkat komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. Perangkat keras yang dipergunakan :
  1. Intel Atom N450 processor (1.66 GHz, 512 KB cache)
  2. Harddisk 250 GB dan Memory 1 GB, Flash Disk 4 GB
  3. Printer Canon Pixma MP258
- b. Perangkat lunak yang dipergunakan :
  1. Sistem Operasi Windows 7 Ultimate.
  2. Notepad ++
  3. Microsoft Office 2007
  4. Xampp

5. Mozilla

6. Astah

## **1.7 Tinjauan Umum Perusahaan**

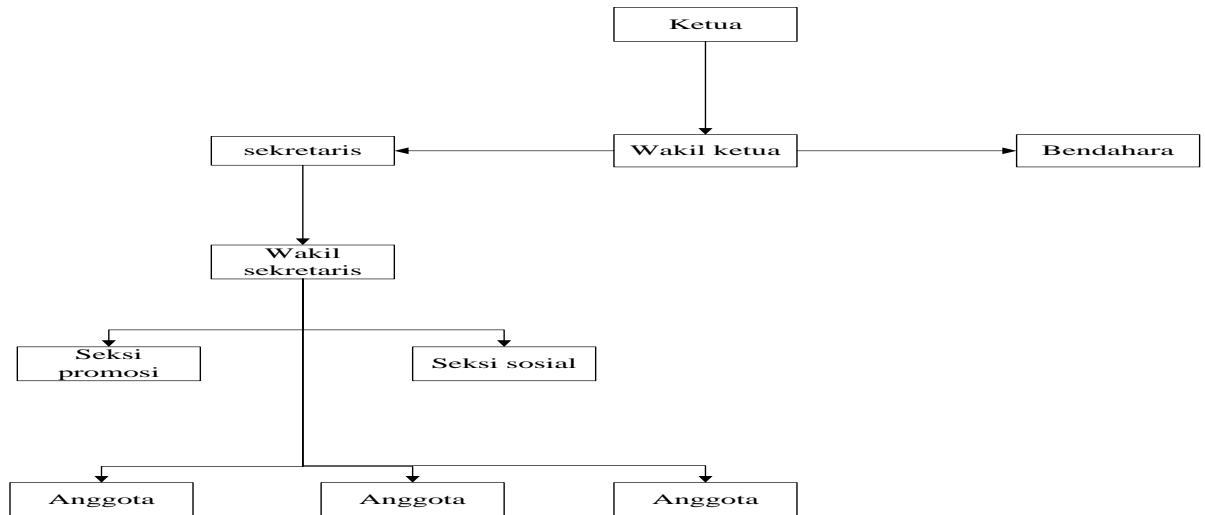
ASPB2 adalah suatu organisasi yang bergerak di bidang industri produk daur ulang dari bahan bekas sampah yang bertempat di Jalan Samudera Pantai Purus Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat.

### **1.7.1 Sejarah Berdirinya Perusahaan**

ASPB2 yang bergerak di bidang industri pengrajin produk daur ulang yang membuat barang-barang dari bahan bekas baik sampah maupun barang bekas lainnya seperti baju, pot bunga, hiasan dinding, boneka dan barang-barang lain yang terbuat dari bahan bekas, yang beralamat di Jalan Samudera Pantai Purus Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat. ASPB2 (Asosiasi Pengrajin Barang Bekas berdiri pada tahun 2009 yang di dirikan oleh bapak Sarbani dan bapak Gunawan yang dulunya adalah seorang pengrajin produk daur ulang sehingga timbullah ide beliau untuk mendirikan suatu organisasi, yang gunanya untuk mempersatukan seluruh pengrajin produk daur ulang yang berada di Sumatera Barat.

## 1.7.2 Struktur organisasi ASPB2

### STRUKTUR ORGANISASI ASPB2



*Sumber: ASPB2*

**Gambar 1.1 Struktur Organisasi ASPB2**

## 1.7.3 Pembagian Tugas dan Wewenang

Secara umum, tugas dan wewenang dari ASPB2 adalah:

1. Ketua
  - a. Bertindak sebagai pimpinan ASPB2,
  - b. Menyiapkan kebijaksanaan pimpinan/penasehat dalam pengembangan ASPB2.
  - c. Mengkoordinasi para anggota-anggota yang mengikuti seminar dan pelatihan
  - d. Menandatangani surat-surat keluar dan surat-surat berharga bersama sekretaris



## 2. Wakil ketua

Sebagai penghubung antara ketua dan sekretaris serta menggantikan peran ketua

## 3. Bendahara

- a. Mengurus persoalan keuangan ASPB2.
- b. Membimbing dan mengawasi pemegang kas ASPB2.
- c. Menyimpan dan mengamankan uang, bukti-bukti surat berharga dan dokumen keuangan ASPB2.

## 4. Sekretaris

Tugas dan wewenang dari sekretaris adalah melakukan urusan surat menyurat, kearsipan, dan pembuatan laporan.

## 7. Seksi Promosi

Tugas dan wewenang dari seksi promosi adalah melakukan pemasaran terhadap masyarakat.

## 8. Seksi Sosial

Tugas dan wewenang dari seksi sosial adalah membantu para anggota jika terjadi musibah atau hal-hal yang tidak diinginkan.

## 7. Anggota

- a. Bertanggung jawab dalam melayani pelanggan.
- b. Mencek dan melaporkan kekurangan produk ke bagian gudang.
- c. Menata produk daur ulang sehingga menarik dan rapi.