

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Wargar Vape adalah toko *rokok elektrik*/biasa disebut Vape. Wargar Vape mempunyai sekumpulan komunitas vaporizer bangka yang mempunyai anggota aktif saat ini mencapai 500 pengguna vape di wayah Pangkalpinang. *Vape store* ini telah berdiri sejak tanggal 11 juli 2016 yang alamatnya terletak di Jl.Hormen Maddati No.19 Melintang, Kec.Rangkui kota Pangkalpinang,Bangka Belitung 33136. Untuk jam dan hari layanan penjualan, toko mulai buka jam 09.45 – 22.00 WIB pada hari senin - kamis dan sabtu, untuk hari jumat dan minggu toko buka jam 13.00 – 22.00 WIB.

Sistem penjualan masih belum terkomputerisasi semua, pada saat menghitung barang-pun masih dilakukan tulis tangan. Dalam kasus ini untuk mempermudah penjualan saya akan merancang dalam aplikasi tersendiri.*Vape store* ini menyediakan berbagai macam *Device/Mod* dan (*Liquid*) selain itu juga terdapat *accesoriss vape* lainnya. Untuk pegawai,Wargar mempunyai 8 karyawan yang bekerja 2 shift yaitu, siang dan malam.

Mengenai pembahasan rokok elektrik pada dasarnya disini adalah pengganti dari rokok tembakau yang ada dipasaran masyarakat saat ini, untuk pengenalannya pun tidak mudah.

Vaping yang pada awalnya hanya sebagai kebutuhan pengganti rokok tradisional ini mulai meluas fungsinya. Vaping tidak lagi hanya sebagai sekedar konsumsi pengganti rokok semata. Adanya pengalihan fungsi rokok tradisional menjadi vaping adalah sesuatu yang lebih kompleks.

Masalah toko masih terkendala dipenjualan *Device/Mod* yang belum terinput oleh komputer sehingga bisa terjadinya kehilangan barang. Untuk kedepan akan dibuat system pada komputer yang terhubung keinternet seperti *e-commerce* untuk meng-input *Device/Mod* sehingga meminimalisir terjadinya kehilangan, dan membuat aplikasi tersendiri untuk WARUNG GARASI supaya pelanggan yang ada diluar kota maupun dalam kota bisa mengetahui berapa stock

Device/Mod yang akan dibeli dan apa saja yang tersedia ditoko sehingga mempermudah pembelian *online*.

Judul yang kami angkat yaitu, **RANCANGAN SISTEM PENJUALAN *DEVICE/MOD* BERBASIS *WEBSITE* BERORIENTASI OBJEK PADA WARUNG GARASI VAPE.**

1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan yang terjadi adalah penjualan *vape* dan (*Liquid*) dengan merk *Device/Mod* yang original tidak menunjukkan peningkatan dari bulan ke bulan, justru pada bulan Mei hingga Juli mengalami penurunan. Padahal saat ini trend *vape* sedang mulai diminati sehingga konsumen yang mencari *vape* cukup banyak. Berdasarkan hasil prasurvey yang dilakukan, terlihat bahwa penurunan penjualan ini diduga disebabkan oleh kekuatan merk original yang tidak terlalu baik, harga *vape* original yang dinilai mahal dan distribusi barang yang kurang merata.

Berdasarkan permasalahan dan riset tersebut, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh brand terhadap keputusan pembelian?
2. Apakah terdapat pengaruh harga terhadap pembelian?
3. Apakah terdapat pengaruh distribusi terhadap keputusan pembelian?

1.3. Batasan Masalah

Dalam batasan masalah dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Sistem informasi pada penjualan akan dirancang berbasis web.
2. Pada sistem penjualan tidak menerima retur apabila barang yang sudah dibeli rusak ditangan konsumen.
3. Sistem informasi penjualan tidak menerima hutang dalam bentuk apapun.
4. Refund barang tidak bisa dilakukan begitu saja, harus ada alasan yang tepat dan jelas.

5. Pada sistem penjualan grosir atau eceran yang bersifat online, harus melakukan transfer uang terlebih dahulu dengan nominal yang telah ditentukan oleh toko.
6. Tidak menerima potongan harga dalam bentuk apapun kecuali ada kesepakatan dengan pihak toko/ owner.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis pengaruh brand terhadap keputusan pembelian.
2. Untuk menganalisis pengaruh harga terhadap keputusan pembelian.
3. Untuk menganalisis pengaruh distribusi terhadap keputusan pembelian.
4. Kemudahan konsumen untuk belanja di media sosial

1.4.2 Manfaat Peneletian

Manfaat bagi peneliti :

- a. Menambah wawasan dan pengalaman dalam bidang penjualan.
- b. Peneliti mampu menerapkan media yang sesuai dalam materi pembelajaran tertentu.
- c. mempunyai pengetahuan dan wawasan mengenai materi dan media pembelajaran yang sesuai.
- d. Meningkatkan produktivitas bagi peneliti.

Manfaat untuk tempat riset :

1. Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan informasi yang bermanfaat sebagai masukan dan pertimbangan bagi perusahaan atau toko untuk mengetahui arti pentingnya harga dan distribusi, sehingga dapat mendorong keputusan pembelian *vape*.
2. Penelitian ini juga bisa membantu semakin terkenalnya toko.

Manfaat untuk masyarakat :

1. Semakin banyak dikenal masyarakat maka peluang usaha semakin baik karena, *vape* disini bisa membantu menghentikan pemakaian rokok di lingkungan sekitar yang saat ini kurang bagus bagi kesehatan.
2. Mengenalkan produk kepada masyarakat sekitar untuk beralih memakai *vape* ketimbang rokok, karena pemakaian liquid *vape* bisa mencapai 10 hari untuk menghabiskan satu botol liquid yang berisi (60ml) dengan harga Rp150.000/botol.
3. Dapat memberikan informasi dan pemahaman.

1.4.3 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan menggambarkan urutan materi penelitian

Yang ditulis secara runtut, mulai bab I sampai bab terakhir. Proposal penelitian ini mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I :PENDAHULUAN

Bab I berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II :LANDASAN TEORI

Bab II berisi pengertian perancangan sistem, definisi sistem informasi, definisi penjualan, asap cair, sistem website, analisa rancangan berorientasi objek, dan tinjauan pustaka.

BAB III :ORGANISASI

Pada bab ini berisi antara lain, tinjauan organisasi, sejarah berdirinya toko, visi dan misi, struktur organisasi dan tugas wewenang pemilik toko.

BAB IV :PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang perancangan *e-commerce*, analisis proses bisnis, sistem yang berjalan, analisa masukan dan keluaran, analisis sistem usulan, deskripsi *usecase*, analisis sistem, perancangan sistem. *Activity diagram*, *Usecase diagram*, *Package diagram*, *Class diagram*, *Deploymen diagram*, *Sequeen diagram*, ERD (*Entity Relationship Diagram*), transformasi ERD ke LRS, LRS (*Logical Record Structure*), table dan spesifikasi data.

BAB V :PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan mengenai apa saja yang telah dihasilkan dan saran-saran alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pengembangan aplikasi.

METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metoodogi *system development life cycle* (SDLC), analisa perancangan berorientasi objek, unifed modeling language (UML) sebagai tolls, dan basis data relasional.