

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia bisnis banyak terjadinya persaingan dengan kompetitor yang lainnya. Persaingan yang terjadi pada saat ini sangatlah ketat, agar dapat memenangkan persaingan dengan memberikan kepuasan dengan konsumen melalui penyampaian produk dan lokasi yang strategis serta dengan harga yang bersaing.

Menurut (Kotler dan Keller, 2016:196), Untuk mencapai hal ini dapat dilakukan dengan cara memberikan produk dan harga yang bersaing dengan yang dilakukan oleh pesaing, apabila hal ini dapat tercapai maka perasaan senang atau kecewa seseorang yang muncul setelah membandingkan antara kinerja (hasil) produk yang diperkirakan terhadap kinerja (atau hasil) yang diharapkan.

Salah satu yang bersaing dalam dunia bisnis ini ialah Toko Baju 2Kiddoz yang berlokasi di Cipinang Muara, tidak hanya 2Kiddoz toko baju yang menjual beraneka ragam pakaian anak untuk memenuhi kebutuhan sandang masyarakat sekitar Cipinang Muara. Adapun beberapa toko baju lainnya yang bergerak dibidang yang sama, sehingga hal tersebut akan menimbulkan persaingan bisnis. 2Kiddoz perlu berlomba dengan semua pesaingnya, untuk menghadapi persaingan tersebut ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh 2Kiddoz, salah satunya dengan memberikan *reward* terhadap konsumen. Tujuan diberikannya *reward* untuk melakukan promosi, meningkatkan penjualan, meningkatkan

konsumen, menjaga hubungan baik terhadap konsumen, memacu semangat konsumen untuk belanja, meningkatkan kepercayaan serta loyalitas konsumen kepada Toko Baju 2Kiddoz.

Toko Baju 2Kiddoz mendapat kendala dalam memutuskan konsumen yang akan diprioritaskan, kendala yang dihadapi ialah kriteria yang digunakan untuk penentuan hanya dari total belanja 1 bulan dan tidak menggunakan metode kemudian data konsumen penerima reward dicatat dalam buku catatan, lalu belum adanya sistem keanggotaan toko atau member toko yang bisa dijadikan sebagai alternatif kandidat konsumen terbaik untuk diberikan *reward*. Sehingga proses penentuan itu sendiri mengakibatkan kurangnya tingkat keakuratan siapa saja konsumen yang akan diberi *reward*. Hal ini belum bisa dikatakan optimal dikarenakan belum adanya metode yang dapat menangani permasalahan prioritas dengan banyak kriteria.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka penulis tertarik untuk merancang sebuah sistem informasi berbasis website sebagai bahan penulisan tugas akhir yang berjudul **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMILIHAN KONSUMEN TERBAIK DENGAN MENGGUNAKAN METODE WASPAS PADA TOKO BAJU 2KIDDOZ”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu pemilihan konsumen terbaik dilakukan

menggunakan buku catatan dengan menentukan total belanja konsumen dalam 1 bulan.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini ialah menerapkan metode WASPAS dalam membangun sistem informasi pemilihan konsumen terbaik.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini ialah memudahkan admin Toko Baju 2Kiddoz dalam penentuan konsumen terbaik.

1.5 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup permasalahan yang di bahas dalam penelitian ini adalah:

1. Pada penelitian ini yang dilakukan dalam pemilihan konsumen terbaik hanya konsumen member tidak umum.
2. Sistem informasi berbasis website yang dibuat hanya untuk admin dan konsumen member.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini merupakan garis besar penyusunan yang memudahkan jalan pikiran dalam memahami secara keseluruhan isi penelitian ini. Sistematika penulisan laporan ini terdiri dari :

BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan pendahuluan yang dimana di dalamnya berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang penjelasan tentang teori-teori pendukung dimana akan dikemukakan mengenai konsep dasar sistem. Dan untuk peralatan pendukung (*Tools System*) tersebut adalah penjelasan mengenai *Unified Modelling Language* (UML)

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini menguraikan mengenai kerangka pemikiran, Teknik pengumpulan data, Metodologi pengembangan sistem, waktu dan tempat penelitian, dan serta alat bahan penelitian.

BAB IV Analisis sistem

Bab ini menguraikan mengenai sejarah tingkat berdirinya spesifikasi bentuk dokumen, permasalahan pokok yang terjadi dalam sistem yang sedang berjalan dan cara pemecahan masalahnya.

BAB V Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini akan di uraikan mengenai hasil dan pembahasan mengenai tampilan aplikasi berdasarkan dari akses kategori level. kemudian akan dijelaskan juga uji coba aplikasi berdasarkan uji coba struktural, fungsional, dan validasi.

BAB VI Kesimpulan Dan Saran

Pada bab ini akan di uraikan mengenai kesimpulan dan saran pembahasan setiap bab sebelumnya, serta memberikan saran-saran yang di harapkan akan dapat berguna dalam pengembangan sistem informasi di masa yang akan mendatang.