

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia usaha persaingan sekecil apapun dalam memberikan informasi dan pelayanan sangat mempengaruhi posisi perusahaan dalam jangka panjang. Teknologi informasi saat ini sudah menjadi daya tarik dan faktor pendukung untuk meningkatkan persaingan dan pelayanan terhadap konsumen. Teknologi digunakan untuk memudahkan akses informasi yang diberikan perusahaan kepada konsumen sehingga tercapai tujuan yang diinginkan.

Kebutuhan akan kecepatan dan keakuratan informasi mutlak diperlukan oleh siapa saja dan dimana saja. Hal ini menyebabkan banyak perusahaan beralih menggunakan teknologi sistem informasi untuk mengembangkan atau meningkatkan kualitas perusahaan tersebut ditengah-tengah persaingan ketat. Perkembangan teknologi yang begitu cepat dan pesat dapat menarik perhatian dan rasa ingin tau seseorang ketika ingin memanfaatkan teknologi tersebut. Dengan teknologi seseorang dapat melihat gambar, teks, animasi dan mendengar audio sekaligus, sehingga menjadi sesuatu yang menarik. Salah satu teknologi yang digunakan sekarang adalah internet.

Enthusiast Komputer adalah salah satu toko yang menjual perlengkapan *hardware* dan *software* komputer. Bertempat di Ramai Centra Computer Lantai 2 Blok B27-28 Ramai Mall Jl A Yani 73 Yogyakarta. Karena letaknya di lantai 2

dan banyak sekali penjual komputer disana membuat toko tersebut harus mempunyai cara yang baru dalam memberikan pelayanan dan informasi untuk meningkatkan persaingan. Enthusiast Komputer dalam menyampaikan informasi masih belum terkomputerisasi, seperti informasi daftar harga dan daftar stock barang masih disajikan dalam lembaran kertas. Hal tersebut kuranglah efektif dan efisien, karena informasi yang ingin didapat tidak di peroleh dengan cepat dan tepat. Dalam menjangkau pelanggan toko tersebut masih mengandalkan orang yang datang langsung ke toko, dengan memanfaatkan teknologi internet dengan media website toko Enthusiast Komputer bisa memperluas pemasaran dan meningkatkan penjualan.

Berdasarkan uraian di atas maka sangat penting dilakukan penelitian dan pembuatan website dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Enthusiast Komputer Ramai Mall Yogyakarta”**. Diharapkan dapat mempermudah dalam pengelolaan dan penyampaian informasi yang memiliki aspek sosial yang baik dan dapat bersaing dengan toko komputer yang lain.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana cara membangun sistem informasi penjualan berbasis web pada toko Enthusiast Komputer meliputi membuat media stok barang, penjualan dan promosi secara modern dan dapat meningkatkan efisiensi maupun efektifitas kerja.

### 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas diperoleh batasan masalah yang diharapkan hasilnya lebih optimal dan lebih tepat sasaran, maka dari itu penulis membuat batasan dalam membahas permasalahan yang ada. Batasan-batasan tersebut antara lain.

1. Lingkup penelitian yang akan dilakukan oleh penulis hanya sebatas lingkup toko Enthusiast Komputer itu sendiri.
2. Penyediaan aplikasi *database service*, yang mendukung proses data barang, penjualan dan promosi.
3. Data yang akan diolah antara lain sebagai berikut.
  - a. Data barang
  - b. Data konfirmasi pembayaran
  - c. Data konsumen
  - d. Data pemesanan
  - e. Data transaksi
4. Fitur yang ditawarkan antara lain sebagai berikut.
  - a. Fitur login dan pendaftaran member.
  - b. Menu pencarian berfungsi sebagai parameter nama barang dan merek.
  - c. Menu shopping cart untuk melakukan transaksi.
5. Hak akses pengoperasian web (*delete, insert, update*) hanya dapat dilakukan oleh user yang ditetapkan sebagai admin dan konsumen.
6. Tidak membahas tentang keamanan jaringan.

7. Tidak membahas optimalisasi SEO.
8. Pembayaran hanya dilakukan secara manual (*manual payment*) melalui *transfer* antar bank.
9. Konsumen diharuskan melakukan konfirmasi pembayaran melalui halaman konfirmasi pembayaran.
10. Laporan hanya berupa informasi penjualan.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah membangun sistem informasi penjualan berbasis web pada toko Enthusiast Komputer untuk meningkatkan pelayanan dan penyajian informasi kepada pembeli sehingga diharapkan penjualan dan respon baik dari pembeli dapat meningkatkan persaingan dan pendapatan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang ingin diperoleh antara lain.

1. Bagi Toko Enthusiast Komputer

Untuk mempermudah pengelolaan data konsumen, stok barang dan transaksi serta mempermudah dalam pembuatan laporan.

2. Bagi Penulis

Sebagai salah satu syarat untuk meraih jenjang yang wajib ditempuh di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### 3. Bagi Akademik

Laporan ini dibuat agar dapat digunakan sebagai bahan referensi dan sumber belajar bagi siswa.

## 1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam proposal penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Metodologi Pengumpulan Data

Meliputi studi pustaka yang informasinya penulis dapatkan dari buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan teori dari pengertian pokok yang berhubungan dengan permasalahan skripsi. Dengan membaca dan mengumpulkan data-data dari sumber-sumber tertulis yang erat hubungannya dengan masalah yang dibahas dalam skripsi.

Penulis melakukan penelitian lapangan dengan mengadakan.

#### a. Pengamatan (Observasi)

Observasi adalah pengamatan secara langsung hal-hal yang akan diteliti dan digunakan dalam analisis dan penulisan skripsi ini yang diperoleh secara langsung maupun tidak langsung dengan meneliti data perusahaan.

#### b. Wawancara (*Interview*)

Penulis mengadakan pembicaraan langsung atau wawancara dengan pihak-pihak yang bersangkutan mengenai data perusahaan yang diperlukan untuk bahan skripsi ini.

## 2. Studi Kepustakaan

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi melalui catatan-catatan selama kuliah, diktat-diktat, buku-buku serta beberapa situs internet yang berkaitan dengan penyusunan skripsi dan aplikasi yang sedang dianalisa dan dirancang.

## 3. Metodologi Rekayasa Perangkat Lunak

Metode ini dilakukan dengan menganalisa proses bisnis yang telah berjalan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan Sistem Informasi ini.

### a. Rekayasa Sistem

Rekayasa sistem meliputi pengumpulan kebutuhan pada tingkat sistem dengan sejumlah kecil analisis dan desain.

### b. Analisis

Merupakan tahapan pengumpulan kebutuhan yang diintensifkan dan difokuskan pada perangkat lunak.

### c. Desain

Proses desain merupakan syarat dalam sebuah representasi perangkat lunak.

### d. Pengkodean

Proses dimana desain diterjemahkan ke dalam bahasa mesin atau bahasa pemrograman.

e. Pengujian Perangkat

Merupakan tahapan terakhir dimana perangkat lunak yang telah dibuat dijalankan untuk mengetahui berhasil tidaknya suatu perangkat lunak.

f. Pemeliharaan

Pemeliharaan perangkat lunak menerapkan lagi setiap tahap program sebelumnya dan tidak membuat yang baru lagi.

4. Analisa Terstruktur

Di dalam penulisan analisa ini penulis menggunakan metode analisa terstruktur dengan bantuan alat-alat analisa sebagai berikut.

a. *Flowchart*

b. *DFD*

c. *ERD*

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi 5 bab. Pembagian ini akan memudahkan pembahasan dan diharapkan dapat tersusun secara sistematis serta mudah untuk dimengerti.

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut.

**BAB I      PENDAHULUAN**

Pada bab ini memberikan gambaran tentang latar belakang disusunnya penulisan skripsi seperti : mengenai latar belakang

masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan tentang sejarah singkat internet dan perkembangannya, web dan system perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan web.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan diuraikan tentang gambaran umum toko Enthusiast Komputer yang berisi profile toko, sejarah, visi dan misi serta analisis sistem, analisis kelemahan sistem beserta study kelayakan sistem tersebut.

## **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai hasil dari rancangan pengembangan website dan implementasi serta hasil analisis web tersebut.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dari design website yang sudah selesai dan saran-saran bagi pengembangan web tersebut.