

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Internet merupakan sarana multifungsi yang bisa diakses dan dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, oleh siapa saja, dan kapan pun kita mau menggunakannya. Salah satu teknologi internet yang sering digunakan adalah “*World Wide Web*”.

Menurut Purbo dan Wahyudi (2001) mengatakan bahwa: “Dunia semakin canggih, Teknologi semakin berkembang. Perkembangan tersebut secara langsung ataupun tidak langsung mempengaruhi sistem perdagangan, transaksi dan peredaran uang manusia selama ini. Sebelumnya, transaksi secara tradisional dilakukan dari tangan ke tangan secara langsung antara penjual dan pembeli bertatap muka, melakukan persetujuan kemudian terjadi kesepakatan. Namun kini dengan adanya kemajuan dan kecanggihan teknologi komputer, semua keterbatasan sarana, jarak dan waktu teratasi dengan mudah. Dengan satu klik saja kita bisa mendapatkan barang yang diinginkan, dan dapat melakukan transaksi dengan siapa saja tanpa dibatasi oleh waktu dan jarak. Kemudahan inilah yang menjadi faktor utama berkembang *E-Commerce*.”

Sparky Id merupakan sebuah *distro* yang sedang berkembang dan bergerak di bidang penjualan fashion meliputi baju, kemeja, jaket, sepatu dan aksesoris *fashion* lainnya. Dari hasil wawancara yang penulis lakukan kepada pemilik *distro*

Sparky Id mengenai cara promosi dan penjualan produk, ternyata masih melakukan penjualan langsung kepada konsumen dan menggunakan media sosial seperti Facebook dan Twitter. Demi kelancaran bisnis yang dijalani oleh pemilik distro harus memiliki manajemen dan strategi pemasaran yang lebih tepat sebagai usaha bersaing dari banyaknya kompetitor produk busana lainnya yakni dengan membuat perdagangan online dengan sistem *E-commerce* agar sistem perdagangan lebih efektif dan efisien.

Melihat perkembangan dan potensi usahanya, maka Sparky Id membutuhkan media dan sistem informasi yang digunakan sebagai sarana berinteraksi antara penjual dan pembeli serta mampu mengelola data dan laporan produk dengan baik guna kenyamanan bersama. Oleh sebab itu penulis mengangkat permasalahan yang ada di Sparky Id sebagai topik skripsi dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS WEBSITE PADA DISTRO SPARKY ID TANJUNG PANDAN”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas serta untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini maka penulis merumuskan permasalahan “Bagaimana membangun sebuah *website* pakaian pada *distro* Sparky Id guna memudahkan pemasaran dan pemesanan secara *online* oleh konsumen, serta memberikan informasi yang rinci dan lebih *update* tanpa ke *distro*.”

1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini agar pembahasan menjadi lebih terarah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, maka penulis memberikan batasan masalah pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dirancang berbasis *website*.
2. Pembangunan sistem ditekankan untuk menampilkan informasi dan pemasaran produk secara *online*, sehingga konsumen dapat memesan produk melalui *website*.
3. Proses pembayaran oleh konsumen yang melakukan pemesanan produk dengan cara mentransfer uang melalui Bank. *Website* yang dibuat tidak mengaplikasikan proses pembayaran melalui *website* dengan menggunakan kartu kredit.
4. Sistem dibangun menggunakan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.
5. Menampilkan halaman admin untuk menambah serta merubah isi dari konten dan sebagai akses pengontrol sistem.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah menerapkan sistem informasi penjualan pakaian berbasis *website* pada *distro* Sparky Id sehingga dapat mengimplementasikan proses yang terjadi dalam sistem informasi sekaligus sebagai ajang promosi yang lebih efektif dan efisien, serta admin yang dapat memantau proses yang terjadi, dimanapun selagi kawasan yang didukung fasilitas internet.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pembuatan *website* penjualan *online* ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 - a. Penerapan ilmu pengetahuan yang diperoleh saat kuliah.
 - b. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT.
2. Bagi Masyarakat Umum
 - a. Memudahkan seseorang untuk berbelanja pakaian dan kegiatan berbelanja yang variatif. Konsumen dapat memilih daftar produk berdasarkan merek dan *budget* yang dimiliki.
 - b. Sebagai pemicu untuk mengembangkan sistem informasi berbasis *website* untuk semua jenis usaha lain yang baru berkembang sebagai media promosi yang efektif saat ini.
3. Bagi Akademik
 - a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi maupun *software* sistem informasi berbasis *web*.
 - b. Refrensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa akhir yang sedang mengambil skripsi.
4. Bagi Sparky Id
 - a. Memberikan solusi dalam menghadapi persaingan bisnis terutama di dunia *internet* ataupun teknologi.

- b. Sebagai media interaksi dengan konsumen melalui media *internet*.
- c. Melakukan promosi dan transaksi penjualan tanpa batas waktu karena sarana internet 24 jam bisa diakses.

1.6 Metode Penelitian

Jenis data yang digunakan adalah sekunder, yaitu dengan mengumpulkan berbagai informasi tentang *website online* dari literatur dan narasumber terkait. Dalam penelitian yang penulis lakukan, penulis menggunakan beberapa metode, antara lain :

1. Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pendataan.

b. Metode Interview

Pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan pemilik Sparky Id. Penulis mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan mengenai *distro* Sparky Id.

c. Metode Pustaka

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2. Analisis

a. Identifikasi Masalah

Dalam menganalisis sistem langkah pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi masalah. Dapat didefinisikan sebagai suatu yang ingin dipecahkan dalam bentuk suatu sistem yang tidak tepat sasaran.

b. Analisis kelemahan sistem

Analisis kelemahan sistem bertujuan untuk mengenali lebih jauh apakah sistem atau aplikasi yang digunakan selama ini masih layak digunakan atau tidak.

c. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan digunakan untuk menunjang penerapan aplikasi baru yang akan digunakan, apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan atau belum, apakah sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai atau belum.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penulisan skripsi ini diharapkan pembaca dapat mudah memahami isi laporan. Adapun sistematika penulisan laporan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan membahas tentang pengertian konsep sistem informasi berbasis *web*, serta menguraikan dan menjelaskan tentang teori dasar sistem informasi dan *software* yang digunakan penulis dalam menyusun skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan tentang analisa dan perancangan dari aplikasi *website* Sparky Id yang akan dibuat meliputi analisa masalah dan analisa kebutuhan. Sedangkan untuk perancangan terdiri dari perancangan proses, perancangan basis data serta perancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang tahapan yang dilakukan dalam penerapan sistem yang telah dirancang yang meliputi rancangan *interface*, cara kerja program, hasil *input*, dan *output* program.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan serta kritik dan saran terhadap penulis atau bagi perbaikan sistem guna memperoleh sistem yang lebih baik lagi