

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi informasi yang semakin pesat di masa kini, membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, informasi. Dalam kehidupan masyarakat teknologi informasi juga sudah menjadi bagian dalam keberadaan informasi. Kemudahan yang diberikan teknologi informasi khususnya komputer sangat membantu manusia dalam penanganan tugas sehari-hari. Adanya kemudahan tersebut, menuntut manusia untuk membuat berbagai macam aplikasi untuk memaksimalkan kinerja komputer untuk mempermudah pekerjaan mereka (Rochaety, 2005:74).

Hal ini yang mendorong manusia untuk memberikan kemudahan pelayanan kepada konsumen dan pemilik usaha dengan memanfaatkan teknologi informasi. Salah satunya adalah pelayanan teknologi informasi di Fortuna Petshop Yogyakarta.

Fortuna Petshop Yogyakarta adalah suatu usaha yang bergerak dalam bidang penjualan berbagai macam kebutuhan hewan mulai dari makanan, perlengkapan dan accessories hewan. Di toko ini melayani pembelian eceran maupun reseller (untuk dijual kembali). Aktifitas di Fortuna Petshop sangatlah padat dikarenakan banyaknya pembeli yang datang setiap harinya, hal tersebut dikarenakan Fortuna Petshop mampu menawarkan harga yang lebih murah dari petshop-petshop lain yang ada di Yogyakarta.

Permasalahan yang dihadapi Fortuna Petshop adalah mengenai proses pembuatan inventaris transaksi yang meliputi keluar dan masuknya barang serta dalam pembuatan laporan yang masih manual.

Terkait dengan permasalahan Fortuna Petshop Yogyakarta, penulis berusaha membuat Aplikasi Penjualan berbasis Web. Aplikasi tersebut adalah **“APLIKASI PENJUALAN KEBUTUHAN HEWAN PADA TOKO FORTUNA PETSHOP YOGYAKARTA BERBASIS WEB”**. Aplikasi ini diharapkan mampu mempermudah pembuatan inventaris transaksi dan laporan.

### 1.2 Rumusan Masalah

Memperhatikan latar belakang di atas, maka penulis menetapkan rumusan masalah, yaitu:

“Bagaimana membuat Aplikasi Penjualan Kebutuhan Hewan Pada Toko Fortuna Petshop Yogyakarta berbasis web yang mampu memberikan kemudahan dalam proses inventaris transaksi dan pembuatan laporan untuk pembeli dan penjual?”.

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat dunia teknologi informasi memiliki cakupan teknologi yang sangat luas, maka dalam merancang “Aplikasi Penjualan Kebutuhan Hewan Pada Toko Fortuna Petshop Berbasis WEB” perlu adanya batasan-batasan permasalahan, agar didapatkan informasi yang terarah, akurat, dan relevan. Adapun batasan permasalahannya adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan “Aplikasi Penjualan Kebutuhan Hewan Pada Toko Fortuna Petshop Berbasis WEB” menggunakan bahasa pemrograman PHP.

2. Software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Dreamweaver CS 5, XAMPP, MySQL
3. Aplikasi ini bersifat offline dan hanya dapat dijalankan di WEB Browser.
4. Laporan yang dihasilkan oleh system berupa laporan nota pembelian dan laporan keuangan dengan rincian harian, bulanan dan tahunan.
5. Aplikasi ini hanya menangani transaksi penjualan dan pembelian serta pembuatan laporan.
6. Aplikasi ini hanya dapat menghitung dari kilogram ke gram.
7. Aplikasi ini hanya digunakan untuk penjualan kebutuhan hewan.

Sedangkan software yang digunakan untuk membangun sistem ini antara lain :

1. Adobe Dreamweaver CS 5 sebagai web editor
2. Apache 1.8.1 sebagai web server
3. phpMyAdmin 3.1.3.1 sebagai database editor
4. MySQL 5.0 sebagai database
5. Google Chrome sebagai web browser

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

##### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata 1 (S1) Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. Serta menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dan diterapkan dalam kehidupan di masyarakat.

#### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

- a. Membuat sebuah aplikasi penjualan pada toko Fortuna Petshop Yogyakarta.
- b. Mempermudah proses dalam pembuatan laporan keuangan dengan rincian harian, bulanan dan tahunan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut

##### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

- a. Menerapkan ilmu pemrograman yang pernah diperoleh pada saat kuliah.
- b. Membuat karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT.
- c. Sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Strata I jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

##### **1.5.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi penulis, hasil pembuatan aplikasi mampu memberikan tambahan ilmu pemrograman sekaligus memberikan peran dan dukungan untuk memajukan dan memudahkan pelayanan.
- b. Bagi almamater, dokumentasi karya ilmiah ini dapat menambah referensi dan dapat digunakan oleh semua pihak yang membutuhkan.
- c. Bagi Perusahaan waktu yang digunakan untuk mengolah data transaksi dan laporan menjadi lebih cepat, efektif dan akurat.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian yaitu antara lain :

### **1.6.1 Metode Observasi**

Yaitu peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti, dan dilakukan bersama dengan pencarian data yang dibutuhkan.

### **1.6.2 Metode Wawancara**

Yaitu metode yang dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab antara peneliti dengan responden yang terkait untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan guna menjawab suatu permasalahan penelitian. Dalam hal ini pihak yang dimaksud adalah pemilik dari toko Fortuna Petshop Yogyakarta.

### **1.6.3 Study Pustaka**

Pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan yang sedang dilakukan sebagai literature, juga sebagai landasan teori yang akan mendukung penelitian ini.

### **1.6.4 Model Pengembangan Perangkat Lunak**

Tahap pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode Waterfall.

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model Waterfall adalah sebagai berikut:

1. System engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)

Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan kita bangun. Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang akan kita bangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

2. Requirement analysis

Merupakan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak.

3. Design

Menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan requirements analisis. Hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang sangat rinci sehingga mudah diwujudkan pada saat pemrograman.

4. Coding (implementasi)

Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain kedalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh computer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

5. Testing (pengujian)

Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

6. Maintenance(perawatan)

Menangani perangkat lunak yang sudah selesai agar dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematika ke dalam 5 bab dan masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan menguraikan tentang latar belakang masalah yang akan diteliti, rumusan masalah, batasan permasalahan, maksud dan tujuan penelitian, metode pengambilan data, metode penelitian dan sistematika penulisan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini akan menguraikan mengenai konsep dasar informasi dan sistem, konsep dasar sistem informasi, konsep dasar internet, konsep pemodelan sistem, sistem perangkat lunak dan bahasa pemrograman yang akan digunakan.

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

Pada bab ini akan membahas tinjauan umum, analisis sistem (PIECES), perancangan sistem yang akan dibuat, serta sistem yang diusulkan.

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

Membahas tentang langkah pembuatan sistem, cara pemakaian, uji coba sistem, manual program, manual instalasi, pemeliharaan sistem dan pembahasan.

## **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang ditujukan kepada pihak yang terkait dalam penelitian ini.

