

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi internet mengalami kemajuan pesat, dan informasi yang ada dapat diakses dengan cepat tanpa dibatasi ruang dan waktu. Hal ini tidak lepas dari peran web sebagai sumber informasi di internet. Informasi apa saja dapat dicari melalui internet, termasuk informasi instansi penjualan warangka keris.

Wijaya craft adalah perusahaan yang sudah lama bergerak dibidang pembuatan warangka keris dan saat ini masih menggunakan transaksi manual dalam proses penjualan kepada konsumen. Dengan sistem informasi penjualan yang masih manual sering mengalami kendala dalam proses pemesanan barang. Apalagi jika banyaknya jumlah pemesanan yang diinginkan konsumen.

Oleh karena itu, perlu dibuat sistem informasi pengolahan data penjualan berbasis web yang dapat mempermudah dalam melakukan pemesanan dan penjualan secara online, serta menghasilkan *output* sekaligus pengarsipan laporan dalam *database*. sehingga jika suatu saat terjadi masalah dalam instansi masih mempunyai *back up* data, baik bentuk *hardcopy* maupun *softcopy*.

Melihat keadaan seperti ini maka akan dirancang sistem informasi sederhana berbasis web yang akan disesuaikan dengan kebutuhan dalam memesan warangka keris.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yang muncul dari pembuatan skripsi ini adalah:

Bagaimana cara merancang dan membuat sistem informasi penjualan Wijaya Craft berbasis website?.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan sistem informasi penjualan berbasis web ini diberikan batasan masalah, sebagai berikut :

1. Pembayaran dilakukan dengan cara mentransfer sejumlah uang sesuai dengan jumlah harga melalui rekening digunakan oleh wijaya craft.
2. Proses pengiriman barang setelah *customer* melakukan pembayaran atau *down payment (DP)* dan konfirmasi dari admin.

Website pada wijaya craft menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman, MySQL sebagai *database*, Adobe Dreamweaver sebagai *web editor*, Adobe Photoshop sebagai desain grafis, Apache sebagai *web server*, dan *database server* serta Google Chrome sebagai *web browser*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat layanan sistem informasi berbasis web untuk aplikasi pengolahan dan laporan data pada **wijaya craft**.

1.5 Manfaat Penelitian

Tuliskan Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi perusahaan
 - a) Membantu perusahaan agar dapat melakukan proses pemasaran lebih cepat serta menghemat waktu.
 - b) Memudahkan perusahaan dalam melakukan pemesanan dan penjualan.
2. Bagi mahasiswa
 - a) Mengembangkan ilmu yang telah didapatkan selama masa perkuliahan untuk persiapan dunia kerja.
 - b) Menambah ilmu pengetahuan mahasiswa sesuai bidang yang telah diteliti sehingga mahasiswa mempunyai bekal pengetahuan dalam menghadapi dunia kerja.

Agar mahasiswa mampu menyusun dan membuat suatu sistem informasi khususnya membuat aplikasi pemrograman yang berkaitan dengan sistem informasi berbasis web.

1.6 Metode Penelitian

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini diantaranya :

- a) Pengumpulan Data
 - Metode *interview* (Wawancara)
Metode ini dilakukan dengan cara tanya jawab secara bertatap muka dengan pihak – pihak yang berkepentingan yang merupakan narasumbernya.
 - Metode Kepustakaan
Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan buku – buku yang berhubungan dengan aplikasi pengolahan data yang bersifat teoritis dan relevan sehingga dapat menunjang laporan yang berkaitan dengan topik yang diambil dan mempermudah dalam penyelesaian.
 - Metode Kearsipan

Metode ini dengan cara mengumpulkan data – data, membaca, dan mempelajari data – data arsip yang telah ada yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

b) Analisis sistem

Dalam metode ini, penulisan mengadakan pemeriksaan kebenaran data. Penulis juga melakukan analisis pembuatan aplikasi.

c) Perancangan Sistem

Dalam metode ini, penulis mulai membuat sebuah rancangan program berdasarkan input dan output yang diinginkan. Merupakan catatan prosedur dan formulir – formulir sehingga relevan antara teori dan kenyataan.

d) Implementasi (pembuatan aplikasi)

Setelah data yang dibutuhkan lengkap, analisis, dan perancangannya fokus terhadap pada penelitian, maka dilanjutkan pada pembuatan aplikasi website pada wijaya craft

e) Pengujian

Pengujian dilakukan untuk menguji aplikasi website pada wijaya craft yang telah dibuat agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pengujian juga berfungsi sebagai alat ukur kelayakan aplikasi pada wijaya craft.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

1. Bab I Pendahuluan

Bab I ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

2. Bab II Landasan Teori

Bab II ini menguraikan tentang teori-teori dalam “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Wijaya Craft”.

3. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini memberikan penjelasan tentang analisis pembuatan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kebutuhan teknologi, analisis kelayakan, analisis biaya dan manfaat.

4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini membahas hasil pembahasan dan implementasi dari rancangan sistem yang dibuat.

5. Bab V Penutup

Bab ini akan membahas kesimpulan dan saran yang dapat diambil dari pembahasan secara menyeluruh dari pembuatan sistem.

