

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan semakin bertambahnya pengguna perangkat bergerak, seperti tablet dan *smartphone* maka semakin meningkat pula kebutuhan akses internet. Hal ini juga mengakibatkan kebutuhan website yang dapat menyesuaikan resolusi perangkat juga semakin meningkat. Maka, *Responsive Web Design* dibutuhkan agar setiap orang dapat dengan mudah mengakses internet di berbagai perangkat. *Responsive Web Design* juga disarankan untuk pemilik situs web karena situs web yang dapat menyesuaikan resolusi perangkat diharapkan dapat meningkatkan peluang pelanggan untuk mengakses situs.

U.D. Inovasi Grafis merupakan perusahaan dagang yang bergerak di bidang jual beli pakaian. U.D. Inovasi Grafis saat ini masih belum memiliki website. Cara pemasaran U.D. Inofasi Grafis saat ini lebih banyak menggunakan sosial media, pembeli yang ingin membeli produk bisa memesan lewat sosial media atau datang secara langsung ke toko. Selain U.D. Inovasi Grafis belum mempunyai website, banyaknya pengguna *gadget* seperti, *tablet* dan *smartphone* juga menjadi pertimbangan tersendiri dalam pembuatan sistem informasi penjualan berbasis *Responsive Web Design* untuk U.D. Inovasi Grafis.

Oleh karena U.D. Inovasi Grafis belum memiliki sistem informasi yang memadai yang dapat diakses secara *online* di berbagai perangkat, maka peneliti mengajukan perancangan sistem informasi penjualan berbasis *Responsive Web Design* yang mampu memberikan solusi penjualan produk secara *online*, dimana admin dapat melakukan penambahan, pengurangan atau perubahan produk yang dijual pada website, melihat transaksi penjualan oleh pelanggan, mencetak laporan penjualan, dan dapat diakses secara *online* dengan berbagai perangkat yang mendukung akses internet. Maka dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis *Responsif Web Design* pada U.D. Inovasi Grafis diharapkan dapat menjadi media promosi yang tepat dan dapat meningkatkan penjualan serta memperluas pemasaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang dan membuat sistem informasi penjualan berbasis *website* menggunakan *bootstrap* sebagai sarana untuk meningkatkan penjualan pada UD. Inovasi Grafis Klaten?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penulisan makalah ini dibuat agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan. Maka penelitian menitik beratkan pada:

1. Sistem informasi penjualan *online* ini hanya digunakan sebagai media promosi dan jual beli secara *online* pada U.D. Inovasi Grafis Klaten.
2. Pembayaran dilakukan manual melalui transfer antar bank.

3. Konsumen diperbolehkan memasukan produk ke dalam keranjang, akan tetapi konsumen diharuskan mendaftar atau menjadi *member* terlebih dahulu sebelum melanjutkan transaksi pembelian.
4. Konsumen dapat melihat laporan riwayat pembelian.
5. Admin web dapat melihat laporan pembelian yang dilakukan oleh konsumen dan memisahkan status konsumen menjadi *order* atau lunas.
6. Bahasa pemrograman web menggunakan PHP.
7. Koneksi *database* MySQL dengan PHP menggunakan MySQL Extension.
8. DBMS menggunakan MySQL.
9. Desain responsif dibuat menggunakan CSS *framework* Bootstrap.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Memenuhi syarat untuk menyelesaikan studi jenjang Strata 1 jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat suatu sistem informasi penjualan berbasis *responsive web design* yang dapat membantu pemilik U.D. Inovasi Grafis Klaten dalam memasarkan produknya sehingga transaksi penjualan dapat dilakukan dengan cepat dimana saja dan kapan saja oleh siapa saja.
3. Membuat suatu sistem informasi penjualan yang memberikan informasi tentang penjualan berbagai pakaian yang dipasarkan kepada

calon pembeli sehingga mempermudah calon pembeli mendapatkan informasi serta produk yang diinginkan.

4. Membuat suatu sistem informasi yang dapat memudahkan pemilik perusahaan untuk mengecek stok produk, menginputkan produk, mengecek pesanan pelanggan dan mempermudah transaksi jual beli.
5. Mempromosikan atau lebih memperkenalkan perusahaan kepada semua kalangan masyarakat sehingga dapat memperluas jangkauan pemasaran dengan tujuan dapat meningkatkan penjualan.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan informasi dan data-data yang diperlukan dalam pengumpulan data menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Survey lapangan, yaitu melihat dan mengamati secara langsung proses pengolahan data yang ada.
2. Wawancara, yaitu dengan menanyakan langsung beberapa pertanyaan kepada direktur perusahaan.
3. Studi pustaka, yaitu data diperoleh melalui buku-buku literatur yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi bagi penulis.

1.5.2 Metode Analisis

Melakukan analisis PIECES untuk mengevaluasi, mengoreksi atau memperbaiki dalam hal *Performance, Information, Economics, Control,*

Efficiency, dan *Service* dalam perancangan dan pembuatan sistem informasi penjualan buku berbasis *Responsive Web Design* menggunakan *Bootstrap* pada U.D. Inovasi Grafis Klaten. Serta melakukan analisis terhadap kelayakan website sistem informasi penjualan pada U.D. Inovasi Grafis.

1.5.3 Metode Perancangan

Merancang proses, basis data, struktur menu, dan antarmuka pengguna. Pada tahap ini digunakan *flowchart* dan DFD (*Data Flow Diagram*) untuk memvisualisasi perancangan situs web.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode yang digunakan untuk membuat atau mengembangkan situs web sistem informasi penjualan ini adalah model *waterfall*. Metode ini merupakan model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software (Pressman, 2010). Alasan memilih model *waterfall*, karena langkah – langkahnya berurutan dan sistematis. Menurut Sommerville (2011), pemodelan *waterfall* adalah sebuah contoh dari proses perencanaan, dimana semua proses kegiatan harus terlebih dahulu direncanakan dan dijadwalkan sebelum dikerjakan.

Langkah-langkah dalam model *waterfall* adalah sebagai berikut (Whitten, 2007):

1. *Communication (Project initiation & Requirements)*

Sebelum memulai pekerjaan teknis diperlukan adanya komunikasi demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai, oleh karena itu tahapan ini adalah tahapan *project initiation* atau inisiasi proyek, seperti menganalisis permasalahan yang ada dan tujuan yang ingin dicapai,

serta *initiation requirement gathering* yaitu mengumpulkan data-data yang dibutuhkan.

2. *Planning (estimating, scheduling, & tracking)*

Tahapan ini adalah tahapan perencanaan dilakukan estimasi mengenai kebutuhan yang diperlukan dalam membuat sistem, penjadwalan, dan *tracking* proses pengerjaan sistem.

3. *Modeling (analysis & design)*

Tahapan *modeling* ini adalah tahapan perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang akan dibuat.

4. *Construction (code & test)*

Tahapan *Construction* / konstruksi ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi bentuk yang dapat dibaca oleh mesin dan kemudian dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang telah dibuat.

5. *Deployment (delivery, support, & feedback)*

Tahapan *deployment* dilakukan setelah tahapan *construction* / konstruksi merupakan tahapan implementasi, pemeliharaan, perbaikan, evaluasi, dan pengembangan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.

1.5.5 Metode Testing

Menggunakan metode *black box testing* untuk menguji apakah fungsionalitas situs web yang telah dibuat sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

1.5.6 Metode Implementasi

Membuat situs web berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap perancangan serta mengimplementasikannya pada perusahaan U.D. Inovasi Grafis Klaten.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini memiliki sistematika sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Landasan Teori

Berisi tinjauan pustaka, teori, pendapat, dan sumber lain yang dapat digunakan sebagai perbandingan atau acuan dalam pembahasan masalah.

3. Bab III Analisis dan Perancangan

Berisi deskripsi singkat perusahaan, analisis PIECES, analisis kebutuhan analisis biaya manfaat, analisis kelayakan, rancangan proses, rancangan basis data, rancangan struktur menu, dan rancangan antar muka pengguna.

4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Berisi rincian penerapan dari rancangan yang telah dibuat, cara kerja, penggunaan dan pengujian sistem informasi penjualan berbasis *Responsive Web Design*.

5. Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan selanjutnya.

