

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Soccer merchandise adalah sebuah toko yang menyediakan berbagai perlengkapan seputar sepak bola, mulai dari *jersey*, bola, *action figure*, syal, miniatur stadion dan lain sebagainya. Awal mula nya toko ini bernama distro manutd, dimana pemilik toko ini awal nya hanya menjual *acesories* seputar klub manchester united saja. Namun seiring berjalannya waktu lambat laun pemilik toko pun mulai berpikir untuk membuka toko dengan nama baru dan menyediakan berbagai *acesories* dari berbagai klub.

Akhirnya terbentuklah nama *soccer merchandise* yang menjadi pilihan nama toko baru yang sampai sekarang di jalankan. Dan dari awal kemunculan nya sebagai distro manutd dan sampai sekarang berubah nama menjadi *soccer merchandise*. Toko ini pun masih menggunakan sistem manual dalam pengelolaan laporan penjualan, pencatatan pemesanan produk, transaksi penjualan, media promosi yang masih belum memadai, dan dari segi sistem pengamanan data nya belum terkomputerisasi.

Dalam pengolahan data menjadi sebuah informasi tersebut dapat dijelaskan bahwa komputer memiliki peranan sangat penting untuk menunjang peningkatan penjualan barang yang di tawarkan oleh pemilik toko, meningkatkan pelayanan, memberikan lebih banyak lagi kemudahan kepada customer. Dalam

hal ini pemilik toko mau di tuntut untuk mempunyai sebuah sistem informasi yang dimana mampu mengatasi permasalahan yang ada di toko *soccer merchandise* ini agar toko ini mampu bersaing dalam industri pasar yang semakin canggih ini.

Berdasarkan latar belakang diatas sistem yang akan dikembangkan harus dapat memberikan solusi bagi masalah yang saat ini belum dapat terselesaikan. Penulis mencoba menyusun skripsi dengan judul “ **Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Sistem Informasi penjualan di toko *soccer merchandise***” untuk mengatasi permasalahan diatas. Penulis mencoba membuat sistem informasi berbasis *website* dengan berbagai fitur kemudahan untuk pemilik toko dan juga untuk *customer*. Di samping itu penulis berharap lapisan masyarakat bisa mengenal lebih jauh dengan *soccer merchandise* yang dapat di akses semua kalangan dengan sebuah internet.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membangun situs *website* yang mudah di akses oleh *customer* dan bisa digunakan sebagai media promosi, dan informasi barang-barang terupdate yang dijual oleh toko *soccer merchandise*?
2. bagaimana membangun sebuah sistem yang dapat mempermudah pemilik toko dalam mengolah data penjualan dalam suatu periode tertentu ?

1.3 Batasan Masalah

Setelah mengetahui permasalahan yang ada di toko *soccer merchandise*, maka dalam pengembangan sistem yang akan di bahas dalam laporan ini diperlukan batasan-batasan masalah yang meliputi :

1. Sistem informasi ini memiliki 3 user, yaitu :
 - a. Admin, memiliki hak akses untuk merubah, menghapus, menambah, dan mengolah semua data secara keseluruhan.
 - b. *Customer*, atau pengunjungnya dapat melihat produk dan mendaftar sebagai member.
 - c. *Member*, dapat melihat, memesan, merubah profil sebagai member.
2. Input berupa data yang dimasukan melalui keyboard.
3. Pembayaran transaksi hanya dilakukan secara offline, dimana customer melakukan transfer secara manual pada rekening yang ditetapkan.
4. Bahasa pemrograman PHP digunakan untuk merancang aplikasi.
5. Menggunakan Adobe Dreamweaver sebagai perancangan aplikasi dan MySQL sebagai database.
6. Sistem hanya mengolah data penjualan per periode, dan data pemesanan barang.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk :

1. Merancang sistem informasi penjualan berbasis website yang dapat menjadi media promosi dan informasi barang-barang yang dijual.
2. Memudahkan pemilik, dalam mendapatkan data laporan penjualan barang per periode, dan laporan pemesanan barang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Website yang dibangun dapat menjadi media promosi bagi toko *soccer merchandise*.
- b. mempermudah *customer* untuk mencari barang-barang yang ingin di cari di *soccer merchandise*.
- c. Mempermudah pemilik dalam melakukan pengecekan data penjualan per periode, dan pemesanan barang.

1.6 Metode Penelitian

Agar memperoleh data yang benar, relevan, dan terarah, maka perlukannya metode yang tepat untuk penyusunan skripsi ini , di antaranya :

1. Teknik pengumpulan data

a. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung dengan pemilik *soccer merchandise* untuk mendapatkan informasi yang benar dan akurat.

b. Metode Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung di lapangan untuk memperoleh informasi yang sesuai.

c. Metode Studi Pustaka

Pencarian dan pengumpulan informasi serta data-data yang dibutuhkan untuk penelitian dengan menggunakan buku-buku atau pun media yang lain untuk dijadikan referensi yang bersifat teoritis dan relevan yang dapat menunjang laporan yang berkaitan dengan topik yang di ambil serta pemecahan masalah yang ada.

2. Metode Pengembangan Sistem

Metode ini menggunakan alur, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Perencanaan Sistem

Perencanaan sistem ini meliputi pendefinisian yang tujuan pembuatan dan perencanaan fitur-fitur apa saja yang akan buat dalam pembuatan aplikasi ini. Dan ditujukan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi permasalahan-permasalahan yang terjadi.

b. Analisa Sistem

Analisa sistem ini merupakan kegiatan pengembangan sistem untuk menguraikan fungsi-fungsi yang diharapkan dalam sistem informasi penjualan soccer merchandise secara detail kepada pengguna.

Kebutuhan sistem ini sendiri terdiri dari dua jenis, yaitu :

a. Kebutuhan Fungsional (*Functional Requirement*)

Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya akan di lakukan oleh sistem, contohnya :

1. mengelola data barang, data laporan penjualan, dan data member.
2. penginputan data barang yang akan di promosikan.
3. menghandle transaksi pembelian barang.

b. Kebutuhan non Fungsional (*Non Functional Requirement*)

Kebutuhan non fungsional adalah kebutuhan yang bersifat properti perilaku yang dimiliki oleh sistem, yaitu :

1. Kebutuhan perangkat keras (*hardware*).
2. Kebutuhan sumber daya manusia (*brainware*).

3. Kebutuhan perangkat lunak(*software*).
4. Operasional.
5. Kinerja.
6. Keamanan.
7. Informasi.

3. Perancangan Sistem

Rancang sistem adalah penentuan data proses yang diperlukan oleh sistem baru. Jika sistem itu berbasis komputer, rancangan dapat di sertakan beberapa penunjang untuk perancangan di antaranya :

a. Data Flow Diagram(DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah pemodelan yang berfungsi untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data baik secara manual maupun komputerisasi.

b. Entity Relationship Diagram(ERD)

ERD (Entity Relationship Diagram) merupakan sebagai model untuk menjelaskan proses suatu hubungan data-datapada suatu basis data.

4. Built and Coding

Pada tahapan ini *coding* merupakan unsur yang sangat penting dan pembuatan sistem informasi penjualan, dan dilakukan implementasi dari perancangan dan desain yang dilakukan. Sehingga pada tahapan ini dapat menghasilkan perangkat lunak (*software*).

5. Pengujian

Pada kegiatan ini ada beberapa hal yang dilakukan dalam pengujian sistem antara lain :

- a. Pengetesan kemampuan sistem dalam mengakses kebutuhan informasi.
- b. Pemrograman dan pengetesan sesuai dengan rancangan yang sudah di rencanakan sebelumnya.
- c. Pengujian sistem secara terintegrasi (*Black Box*) dan pengujian per modul (*white box*)

6. Implementasi Sistem

Implementasi sistem dilakukan untuk menerapkan informasi tentang sistem informasi penjualan berbasis website sebagai media promosi menggunakan PHP dan MySql pada Soccer Merchandise dengan melakukan pemrograman hasil rancangan yang telah dibuat agar sesuai dengan kebutuhan.

1.7 Sistematika Penulisan

Memberikan gambaran umum mengenai apa yang akan di bahas dari skripsi ini. Maka penulisan Skripsi ini dibagi menjadi lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan rancangan kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian dan menjelaskan gambaran umum objek penelitian dalam menyelesaikan pembuatan sistem.

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan dan menguraikan gambaran umum perancangan website sebagai media promosi dan sistem informasi penjualan di toko soccer merchandise, serta analisis dari penelitian yang dilakukan dan perancangan sistem atau aplikasi yang akan di buat.

BAB IV PEMBAHASAN dan IMPLEMENTASI

Di dalam bab ini menjelaskan secara lengkap tentang hasil penelitian yang dilakukan dan implementasi dari rancangan sistem yang sudah dibuat pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan secara menyeluruh dari pembuatan sistem dan saran yang ditujukan kepada pihak terkait.

DAFTAR PUSTAKA

Disini akan diuraikan semua referensi dan pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu semua sumber yang dikutip dalam membantu penyelesaian skripsi.