

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kecanggihan teknologi pada era modernisasi saat ini khususnya teknologi komputer dan sistem informasi, mampu menghasilkan informasi yang efektif, efisien dan juga mampu menghasilkan informasi yang nyata dibandingkan dengan informasi yang dihasilkan secara manual. Akhir-akhir ini penggunaan internet yang menjurus kepada *cyberspace* kelihatannya akan mendominasi seluruh kegiatan di atas permukaan bumi dimasa kini dan masa mendatang, yang secara umum akan berubah menjadi alat untuk persaingan anatar satu perusahaan dengan perusahaan yang lain. Ini merupakan salah satu dampak dan permasalahan yang besar bagi perusahaan.

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi saat ini. Satu aspek yang bisa dikatakan utama dalam evolusi ini adalah munculnya *electronic commerce (e-commerce)* dalam lingkungan bisnis. *E-commerce* mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual belinya sampai periklanannya. Dengan lahirnya *E-commerce* ini memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ketempatnya.

Toko Dukany Adventure adalah salah satu toko yang menjual berbagai jenis peralatan pendakian gunung dan camping yang mencakup beberapa kategori antara lain kaos, jaket, tenda, sepatu gunung, senter, ransel gunung, dan lain-lain.

Selain menjual, toko Dukaniy Adventure juga melayani persewaan peralatan-peralatan pendakian gunung. Pada toko Dukaniy Adventure sistem persewaan maupun pembelian produk yang dilakukan oleh konsumen masih dilakukan secara *offline*, belum menggunakan media pemasaran secara *online*. Hal tersebut tentu mengakibatkan proses transaksi yang kurang efektif dan efisien karena membutuhkan waktu yang lama.

Maka dari latar belakang masalah diatas, penulis akan mengangkat permasalahan bagaimana merancang media pemasaran online, serta persewaan dan pembelian produk pada toko Dukaniy Adventure secara online, dengan melakukan penelitian dan membangun sistem yang dapat melayani dan mempermudah dalam memenuhi kebutuhan informasi bagi pengelola maupun bagi konsumen, dengan mengambil judul : **“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Persewaan dan Penjualan pada Toko Dukaniy Adventure Yogyakarta Berbasis Web”**.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari apa yang telah dijabarkan pada latar belakang diatas, maka penulis ingin mengambil pokok permasalahan yang akan diselseikan, yaitu :

1. Bagaimana cara membuat sistem informasi persewaan dan penjualan yang terkomputerisasi dan bersifat online sehingga dapat menunjang efektifitas dan efisiensi kinerja serta dapat meningkatkan profit pada toko Dukaniy Adventure ?

2. Bagaimana sistem yang akan dibangun dapat memperluas jaringan *customer*, memberikan kualitas pelayanan yang cepat dan tepat kepada konsumen dalam proses persewaan dan pembelian produk serta menghasilkan informasi yang tepat dan akurat sesuai dengan kebutuhan?

### 1.3. Batasan Masalah

Permasalahan yang tercakup tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpang terlalu jauh dari tujuannya dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya. Maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi yang dibuat hanya meliputi sistem persewaan dan penjualan produk pada toko Dukaniy Adventure.
2. Pembayaran transaksi dilakukan secara *offline*, dimana pembeli melakukan transfer uang secara manual ke rekening yang telah ditentukan. Jangkauan penjualan produk hanya melayani pembelian yang berada di Indoensia dan untuk persewaan hanya di wilayah Yogyakarta.
3. Pada perancangan sistem persewaan dan penjualan ini, tidak dibahas tentang laporan keuangan per periode apapun.
4. Sistem ini tidak membahas tentang berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk proses pengiriman produk kepada konsumen.
5. Sistem ini tidak membahas mengenai persediaan barang.

#### **1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Meningkatkan kualitas pelayanan informasi pada toko Dukaniy Adventure.
2. Meningkatkan profit perusahaan.
3. Memberikan kemudahan konsumen dalam melakukan pengecekan produk apa saja yang tersedia dan bisa untuk disewa ataupun dibeli.
4. Mempermudah pengelola Toko Dukaniy Adventure dalam mengelola data informasi persewaan dan penjualan yang diberikan kepada pihak konsumen.

#### **1.5. Metode Penelitian**

##### **1.5.1. Metode Pengumpulan data**

Yakni sumber-sumber sebagai pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data-data yang diperoleh diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut :

##### **1.5.1.1. Metode Observasi**

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

##### **1.5.1.2. Metode Wawancara**

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan dialog langsung dengan pihak pemilik Toko Dukaniy Adventure.

### 1.5.1.3. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan membaca referensi dan informasi dari berbagai sumber, diantaranya buku yang terkait dengan tema skripsi dan skripsi sebelumnya dengan tema yang sama dengan skripsi yang akan dibuat. Sumber referensi tersebut diperoleh dari perpustakaan, file internet dan koleksi buku pribadi.

### 1.5.2. Metode Analisis

Metode analisis sistem yang digunakan oleh penulis mencakup beberapa analisis, diantaranya analisis SWOT (*Strengths Weakness Opportunities Treathness*), analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.

#### 1.5.2.1. Analisis SWOT

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan adalah Analisis SWOT (*Strengths Weakness Opportunities Treathness*). Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis.

#### 1.5.2.2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan sistem (*System Requirement*) merupakan analisis yang mencakup kebutuhan-kebutuhan yang dibutuhkan oleh sistem baru. Analisis kebutuhan sistem terbagi menjadi dua bagian, yaitu analisis kebutuhan fungsional (*Functional Requirement*) dan kebutuhan nonfungsional (*Nonfunctional Requirement*).

### 1.5.2.3. Analisis Kelayakan Sistem

Dalam metode analisis, penulis juga menggunakan analisis kelayakan sistem dengan tujuan untuk memastikan usulan tersebut bisa diteruskan menjadi proyek yang menguntungkan. Maka dari itu proposal proyek harus dievaluasi kelayakannya dari berbagai segi kelayakan, yakni kelayakan teknis, operasional, ekonomi maupun hukum.

### 1.5.3. Metode Perancangan

Pada tahap ini perancangan struktur sistem adalah dengan menggunakan *flowchart*, DFD (*Data Flow Diagram*), Normalisasi serta Relasi Antar Tabel.

#### 1.5.3.1. Flowchart Sistem

*Flowchart* adalah bagan yang menunjukkan arus pekerjaan sistem secara keseluruhan. Tahapan perancangan sistem secara umum bertujuan untuk mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan didesain secara rinci melalui penggambaran sederhana simbol-simbol yang standar untuk dikomunikasikan kepada *user*.

#### 1.5.3.2. DFD (*Data Flow Diagram*)

Data Flow Diagram (DFD) adalah representasi grafik dari sebuah sistem. DFD menggambarkan komponen-komponen sebuah sistem, aliran-aliran data di mana komponen-komponen tersebut, dan asal, tujuan, dan penyimpanan dari data tersebut.

### 1.5.3.3. Normalisasi

Normalisasi merupakan cara pendekatan dalam membangun desain logika basis data relasional yang tidak secara langsung berkaitan dengan model data, tetapi dengan menerapkan sejumlah aturan dan kriteria standar untuk menghasilkan struktur tabel yang normal.

### 1.5.4. Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan penulis adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*) yang merupakan metode umum dalam pengembangan sistem yang menandai kemajuan usaha analisis dan desain. SDLC meliputi beberapa tahapan, yaitu identifikasi dan seleksi proyek, inisialisasi dan perencanaan proyek, analisis, desain (logika dan fisik), implementasi dan pemeliharaan.

### 1.5.5. Metode Testing

Tujuan utama dari testing sistem adalah untuk mencari kesalahan-kesalahan yang ada dan untuk memastikan bahwa sistem benar-benar siap untuk dijalankan. Pengujian ini digunakan untuk menguji setiap modul untuk menjamin setiap modul menjalankan fungsinya dengan baik. Dalam pengujian sistem ini terdapat dua macam testing yang dilakukan, yaitu dengan *Black Box Testing* dan *White Box Testing*. Namun untuk metode testing yang akan penulis gunakan adalah dengan *black box testing*.

### **1.6. Sistematika Penelitian**

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik apabila diberikan gambaran sistematika penulisan secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

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

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

Bab ini menjelaskan tentang pengertian sistem pengolahan data secara umum, konsep dasar sistem, perancangan sistem informasi, konsep perancangan basis data, perangkat lunak yang akan digunakan serta perangkat keras yang akan digunakan. Selain hal-hal tersebut, akan dijelaskan juga mengenai pembahasan tentang dasar teori yang digunakan dalam perancangan Sistem Informasi Persewaan dan Penjualan Toko Dukaniy Adventure.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini membahas tinjauan umum, analisis sistem (SWOT), perancangan sistem yang akan dibuat, dan manajemen yang baik dan rapi dalam pengelolaan penjualan *online*.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas mengenai implementasi manajemen dan sistem, dan kegiatan implementasi sistem.

### BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran-saran yang ditujukan kepada pihak yang terkait dalam penelitian ini agar dapat dilakukan perbaikan untuk dijadikan masukan sebagai perbaikan di masa yang akan datang.