

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Perkembangan dunia teknologi sangat berkembang pesat, mulai dari dunia bisnis, media sosial (Social Network). Media berbasis komputer (internet) kini menjadi hal yang penting untuk memenuhi kebutuhan informasi yang semakin lama semakin banyak. Kemudahan mendapatkan suatu informasi secara cepat dan akurat telah menjadi suatu kebutuhan mutlak manusia modern saat ini. Terkait dengan dunia bisnis internet sangat membantu sekali dalam berbagai hal. Misalnya dalam hal pencarian info penjualan dan informasi tentang bisnis tersebut. Oleh karena itu, sudah selayaknya setiap usaha atau bisnis memiliki sebuah sistem informasi yang baik untuk mempublikasikan kegiatan-kegiatannya kepada masyarakat umum. Dengan begitu, masyarakat umum akan mendapatkan kemudahan dalam mengakses berbagai hal yang berhubungan dengan instansi tersebut.

Teknologi komputer sekarang ini berkembang sangat cepat dengan munculnya internet, dimana komputer-komputer dapat saling terhubung membentuk jaringan yang sangat luas yang terdiri dari ribuan komputer diseluruh dunia. Siapapun yang mempunyai akses ke dalam jaringannya dapat saling bertukar informasi berbagai macam bentuk data teks, gambar, suara, file dan sebagainya. Lebih dari itu jaringan ini dapat diakses selama 24 jam.

Pada Toko Aqila's Komputer, merupakan toko komputer yang mulai berkembang, masih sangat kurang dalam hal publikasi, serta transaksi penjualan masih dilakukan di tempat saja. Dengan cara seperti ini dapat dikatakan system kerja pada toko tersebut tidak efektif dan efisien, karena toko yang sudah memiliki standar perdangan yang cukup dan bisa di terima di pasar tidak bisa hanya sekedar berdiri diam untuk menanti pelanggan yang akan tau sendiri kualitas dari toko tersebut. Padahal seperti yang telah kita ketahuibahwa selama ini teknologi yang telah berkembang dengan pesat menyediakan sarana pendukung penjualan yang lebih atraktif bagi sebuah toko dan salah satu sarana pendukungnya adalah dengan menggunakan *website*. Dengan menggunakan *website* proses jual beli akan lebih cepat, tepat, danefisien.

Dengan permasalahan diatas maka penulis mengambil judul "**Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Aqila's Komputer Yogyakarta Berbasis Web**".

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya, yaitu: "Bagaimana menganalisis serta mengimplimentasikan system informasi penjualan computer menjadi lebih akurat, dan tepat waktu pada Toko Aqila'sKomputer?"

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pokok masalah yang akan dibahas, maka ruang lingkup dalam permasalahannya dibatasi, yaitu :

1. Website yang akan dibuat adalah website sebagai media informasi, publikasi dan tempat transaksi jual beli pada Aqila's Komputer
2. Dalam perancangan dan pengelolaan web:
 1. Admin, dapat mengakses website secara keseluruhan baik dari interface maupun database, serta mempunyai hak untuk mengganti data yang terdapat di dalam website.
 2. Fitur web meliputi: home, profil, kategori, berita,

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian diatas adalah:

1. Meningkatkan dan memperluas transaksi atau pemesanan secara online.
2. Memberikan kemudahan kepada para pelanggan dalam memperoleh informasi yang berkaitan dengan spesifikasi barang, harga, bukti pembelian dan jumlah stock barang.

Adapun tujuan yang dari penelitian ini adalah:

1. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan dan sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program S1 yang wajib ditempuh di **STMIK AMIKOM** Yogyakarta.
2. Untuk membantu Aqila's computer dan memberikan kemudahan dalam memberikan informasi kepada calon konsumen.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penyusunan skripsi adalah metode kualitatif, dimana pendekatan yang dilakukan dengan mengumpulkan data dengan cara bertatap muka langsung dan berinteraksi dengan orang-orang di

tempat penelitian. Adapun beberapa metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1.5.1 Penentuan Subjek Penelitian

Subjek penelitiannya adalah Aqila's Komputer, yang terletak di daerah Ngemplak, Sleman, Yogyakarta. Meliputi keseluruhan hal yang berkaitan dengan Aqila's Komputer.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik, yang digabungkan sekaligus dalam mengambil data pada obyek penelitian, yaitu:

1. Observasi, dengan melakukan pengamatan langsung yaitu mendatangi tempat obyek penelitian, sehingga data yang dibutuhkan akurat dan sesuai.
2. Melakukan wawancara secara langsung untuk mendapatkan informasi yang lebih detail dengan tanya jawab.
3. Metode kepustakaan, mencari atau mengumpulkan data-data yang diperoleh dari catatan atau buku-buku referensi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1.5.3 Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan adalah analisis SWOT, dimana analisis SWOT merupakan metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek, atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar).

1.5.4 Metode Perancangan Sistem

Yaitu Merancang alur kerja (work flow) dari system dalam bentuk diagram alir (flowchart) atau Data Flow Diagram (DFD). Merancang basis data (database) dalam bentuk Entity Relationship Diagram (ERD) bisa juga sekaligus membuat basis data secara fisik. Merancang input output aplikasi (interface) dan menentukan form-form dari setiap modul yang ada. Merancang arsitektur aplikasi dan jika diperlukan menentukan juga kerangka kerja (framework) aplikasi. Pada tahapan ini atau sebelumnya sudah ditentukan teknologi dan tools yang akan digunakan baik selama tahap pengembangan (development) maupun pada saat implementasi (deployment)

1.5.5 Implementasi Sistem

Implementasi merupakan salah satu unsure pertengahan dari keseluruhan pembangunan system komputerisasi, dan unsur yang harus dipertimbangkan dalam pembangunan system komputerisasi yaitu masalah perangkat lunak (software), karena perangkat lunak yang digunakan haruslah sesuai dengan masalah yang akan diselesaikan, disamping masalah perangkat keras (hardware) itu sendiri.

1.5.6 Uji Coba Sistem

Pengujian layak atau tidak layaknya sebuah system untuk dipergunakan berdasarkan hasil dari implementasi sistem. Dalam menguji system digunakan 2 cara yaitu *blackbox* dan *whitebox*.

1.5.6.1 Pengujian White-Box

Pengujian white-box, atau pengujian glass-box, adalah metode desain test case yang menggunakan struktur control desain procedural untuk memperoleh test case. Dengan menggunakan metode pengujian white-box, perancang sistem dapat melakukan test case yang:

1. Memberikan jaminan bahwa semua jalur independen pada suatu telah digunakan paling tidak satu kali.
2. Menggunakan semua keputusan logis pada sisi true dan false
3. Mengeksekusi semua loop pada batasan mereka dan pada batas operasional mereka.
4. Menggunakan struktur data internal untuk menjamin validasinya.

1.5.6.2 Pengujian Black-Box

Pengujian black-box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian black-box memungkinkan perancang mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian black-box bukan alternatif dari teknik white-box, tetapi merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kesalahan dari metode white-box. Pengujian black-box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan interface
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database internal

4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisannya.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang berbagai acuan dan bahan-bahan yang mendukung pokok pembahasan penelitian, meliputi konsep dasar system informasi, definisi dan tinjauan mengenai internet, konsep dasar web, software yang digunakan dalam penelitian serta tinjauan umum mengenai obyek yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis biaya dan manfaat, serta rancangan sistem.

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang tahap-tahap untuk implementasi sistem, yaitu memproduksi sistem, pengujian sistem, konversi system serta pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapat dari hasil analisis.