

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dinamika sosial masyarakat di dunia saat ini telah mengalami perubahan pesat. Hal ini ditandai oleh perkembangan yang spektakuler di bidang teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Hal yang paling menonjol dalam perkembangan teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah hadirnya suatu teknologi baru berupa jaringan komputer yang terhubung ke seluruh dunia, yaitu *internet*.

Hadirnya *website* menimbulkan pemikiran baru bagi pelaku bisnis, yaitu, untuk mengatasi rintangan waktu dan ruang yang selama ini menjadi masalah pada sistem manajemen rental secara konvensional.

E-commerce (perdagangan melalui *internet*) mengizinkan pedagang untuk menjual produk-produk dan jasa secara *online*. Calon pembeli atau konsumen dapat menemukan *website* pedagang, membaca, melihat produk-produk, dan mememesannya secara *online*.

E-commerce berdasarkan sifat transaksinya diklasifikasikan menjadi empat macam. Salah satunya adalah *business to consumer*. *Business to consumer* merupakan transaksi eceran dengan pembeli perorangan (Suyanto, 2003).

DuaSatu Distro adalah sebuah outlet *Anime Fashion* di Kota Magelang yang menjual busana *anime*. Sampai saat ini DuaSatu Distro hanya menggunakan sistem pemasaran secara *offline*. Pemilik DuaSatu Distro menginginkan agar

outletnya dikenal lebih luas tetapi dengan biaya yang rendah. Pemilik outlet DuaSatu Distro juga ingin penjualan tetap bisa berjalan online.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, DuaSatu Distro memerlukan solusi yang lebih tepat dalam pemasaran, sehingga dapat memberikan informasi secara online terhadap konsumen. Maka dapat dirumuskan masalah yaitu : "Bagaimana memanfaatkan teknologi informasi komputer untuk mengembangkan sebuah **Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Pada DuaSatu Distro Magelang**"?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas maka batasan masalah pada pengembangan penjualan online anime di DuaSatu Distro adalah :

1. pengenalan produk, transaksi sampai laporan transaksi belanja / jual beli.
Transaksi terbatas untuk lokal.
2. Untuk pembayaran transaksi pembelian, konsumen mengirim uang pembayaran melalui Bank lokal ke nomor rekening admin dan melakukan konfirmasi ke admin setelah uang dikirim.
3. Barang yang sudah dipesan dan dibayar mendapat laporan bukti transaksi disertai keterangan nomer pengiriman.

Jenis, produk, member, berita, Faq, jarak, status stok barang, konfirmasi status pembayaran dan pengiriman diupdate dan dikelola oleh administrator.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat.
2. Mempelajari bagaimana cara membuat web dinamis yang baik untuk memperkenalkan suatu produk perusahaan.
3. Memberikan pelayanan transaksi online yang baik.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data sebagai sumber untuk menyusun skripsi ini, dilakukan beberapa metode pendekatan sebagai berikut :

1. Metode Observasi
Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada objek guna memperoleh informasi data yang akurat dalam sistem yang sedang berjalan.
2. Metode Wawancara
Merupakan metode pokok kedua yang dilakukan dengan cara wawancara langsung kepada pihak-pihak yang terkait yang dapat menjadi sumber dalam pengumpulan data guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
3. Metode Kepustakaan
Merupakan metode ketiga yang dilakukan untuk pengembangan aplikasi ini, dilakukan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan

berupa-berupa buku-buku referensi, dokumen yang relevan yang diambil dari perpustakaan dan internet.

4. Metode Eksperimental

Metode eksperimental dilakukan dengan cara mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat.

1.5.2 Metode Analisis

1.5.2.1 Analisis PIECES

Mengacu pada sistem yang ada dan selama ini digunakan dan proses pengendalian kerja yang ada khususnya sistem penginformasian DuaSatu Distro, kemungkinan besar akan terjadi hasil data yang kurang relevan dan kurang akurat. Untuk menyelesaikan permasalahan yang disebutkan sebelumnya, maka disusun analisis yang digunakan sebagai alat ukur untuk menentukan sebuah sistem yaitu dengan menggunakan analisis PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, and Service).

1.5.2.2 Analisis Kebutuhan

Dua Satu Distro selama ini melakukan pemasaran dan penjualan hanya terbatas secara offline saja. Sehingga pembeli hanya bisa melakukan transaksi di outlet DuaSatu Distro. Oleh sebab itu pemilik membutuhkan toko online dengan fitur dapat melakukan transaksi pemesanan secara online.

1.5.3 Metode Perancangan

Dalam pembuatan sebuah sistem aplikasi diperlukan rancangan diagram alur (Flowchart). Flowchart adalah bagan yang menunjukkan alir data di dalam prosedur sistem secara logika. Flowchart digunakan sebagai komunikasi dan

dokumentasi serta sebagai gambaran dari cara kerja sistem yang akan dibuat. Flowchart merupakan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem, menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada didalam sistem, serta menggambarkan apa yang dikerjakan oleh sistem.

DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

DFD menggambarkan penyimpanan data dan proses yang mentransformasikan data. DFD menunjukkan hubungan antara data pada sistem dan proses pada sistem. (Andri Kristanto, 2008 : 61).

1.5.4 Metode Pengembangan

1.5.4.1 Metode *Waterfall* (Metode Pengembangan Sistem)

Metode ini merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Inti dari metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah 2, 3 dan seterusnya. Secara otomatis tahapan ke-3 akan bisa dilakukan jika tahap ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan. Secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut : Analisa, Design, Code dan Testing, Penerapan dan Pemeliharaan.

a) Analisa Kebutuhan

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau study literatur. Seorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman.

b) Desain Sistem

Proses desain akan menterjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*. Dokumen inilah yang akan digunakan *programmer* untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

c) Penulisan Kode Program

Coding merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan meterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan ini lah yang merupakan

tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

d) Penerapan Program

Tahapan ini bisa dikatakan *final* dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, design dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*.

e) Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

1.5.5 Metode Testing

Uji coba sistem atau testing adalah sebuah proses terhadap program atau aplikasi untuk menemukan kesalahan dan segala kemungkinan yang akan menimbulkan kesalahan sesuai dengan spesifikasi software yang telah ditentukan sebelum aplikasi tersebut digunakan. Metode testing ada dua, antara lain :

1. White Box Testing

Pengujian yang dilakukan lebih dekat lagi untuk menguji prosedur-prosedur yang ada. Lintas logik yang dilakukan oleh setiap bagian prosedur diuji dengan memberikan kondisi yang spesifik.

2. Black Box Testing

Pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik dalam arti masukan yang diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat, pengintegrasian dari eksternal data berjalan dengan baik. Testing ini dinyatakan berhasil jika fungsi-fungsi yang ada pada perangkat lunak sesuai dengan apa yang diharapkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun secara sistematis dalam lima bab, masing-masing bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan tentang teori-teori yang relevan dengan objek penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan dan menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat

berupa definisi-defenisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan menguraikan informasi tentang penelitian, perancangan dan pembuatan web berdasarkan rumusan masalah. Menganalisis semua masalah yang akan diselesaikan melalui penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menjelaskan perancangan database, program yang akan dibangun dan penggunaan dari hasil sistem yang telah dibangun.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran dari penulis.

