

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam memasuki dunia globalisasi, manusia mengenal teknologi yang semakin maju untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan. Peranan teknologi dalam kehidupan manusia sudah tidak diragukan lagi. Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang disebut internet. Dengan internet semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada diberbagai belahan dunia. Melalui internet, setiap orang dapat memperoleh dan menyampaikan berbagai informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja.

Banyak manfaat yang dapat diambil dari internet. Selain menjadi sarana informasi dan komunikasi, namun juga sebagai ajang berbisnis. Sebelum mengenal media internet, manusia melakukan bisnis mereka dengan mendirikan tempat usaha atau menyewa toko, membeli ribuan produk sebagai persediaan dan menyimpannya, mengiklankan bisnis mereka dengan biaya mahal, mencari informasi pesaing dan produk terbaru dengan waktu yang cukup lama dan masih banyak lagi kegiatan lain yang menghabiskan banyak waktu dan biaya. Terutama dalam kegiatan pemasaran yang semuanya masih mengandalkan media kertas, harus mencetak ribuan brosur, pamflet, katalog atau mengiklankan dengan media elektronik di radio maupun televisi. Teknik pemasaran seperti ini

membutuhkan biaya dan waktu yang tidak sedikit, namun dengan memanfaatkan media internet pelaku bisnis bisa lebih mengurangi biaya operasional dan meningkatkan lingkup pasar.

Mempromosikan usaha mereka kepada khalayak luas memang langkah yang efektif bagi dunia bisnis. Dalam hal ini, tak hanya pebisnis yang mendapat keuntungan, tetapi juga konsumen. Dua pihak ini bagaikan *symbiosis mutualisme* karena saling menguntungkan. Pelaku bisnis mendapatkan keuntungan tinggi, disisi lain konsumen dapat memenuhi kebutuhannya secara mudah dan cepat.

Sankyuu merupakan salah satu usaha yang memproduksi dan menjual berbagai macam pakaian, serta memiliki misi menjadi *trendcenter* remaja modis dan pusat pengetahuan berbisnis *Clothing* menggunakan media internet.

Selama ini dalam melakukan promosi Sankyuu masih menggunakan media sosial seperti *Facebook* dan *Twitter* sehingga sistem informasinya masih terbatas dari fasilitas yang disediakan oleh media sosial tersebut. Sankyuu juga menghadapi masalah dalam rincian pemesanan, sisa stok barang, validasi pembayaran dan laporan keuangan karena masih menggunakan catatan manual.

Dengan adanya masalah yang dihadapi Sankyuu, maka dibutuhkan kehadiran sebuah sistem informasi penjualan berbasis website yang dapat memudahkan konsumen mendapatkan informasi barang serta melakukan pemesanan, meningkatkan mutu pelayanan dan menghasilkan

laporan keuangan periodik. Atas dasar latar belakang inilah maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang perancangan sistem informasi penjualan berbasis website pada toko Sankyuu.

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana menganalisis kebutuhan sistem dari sisi konsumen dan pemilik toko Sankyuu?
2. Bagaimana membuat sistem informasi penjualan berbasis *website* yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan sistem pada toko Sankyuu?

### 1.3. Batasan Masalah

Agar dalam pembuatan sistem informasi penjualan ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka penulis membatasi masalah mengenai pembuatan *website* pada toko Sankyuu sebagai berikut berikut :

1. Permasalahan yang akan dibahas dalam pembuatan sistem informasi penjualan ini adalah sebagai berikut :

#### a. Fungsionalitas

Memberikan deskripsi produk, modul pencarian produk dan pembagian produk berdasarkan kategori.

b. Metode masukan (*input*)

Masukan data ada 2 macam :

1. Text : Keyboard.
2. Gambar : Data digital.

c. Metode keluaran (*output*)

Keluaran data dari sistem ada 2 macam :

1. Pelanggan : Faktur pembelian dikirim ke e-mail.
2. Administrator : Laporan transaksi periodik (file .pdf).

2. Permasalahan yang tidak dibahas dalam pembuatan sistem informasi penjualan ini adalah sebagai berikut :

- a. Metode kelayakan ekonomi berupa Payback Period, Net Present Value dan Return On Investment.
- b. Pembuatan modul register pelanggan.

3. Penelitian dilakukan pada toko Sankyuu dengan alamat Jalan Tambak Asri No 5, Condong Catur, Sleman, Yogyakarta.

4. Software yang digunakan :

- a. Adobe Dreamweaver CS3
- b. Adobe Photoshop CS3
- c. XAMPP 1.7.7

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

##### 1. Tujuan Umum

Menganalisis sistem promosi dan transaksi penjualan yang sedang berjalan pada toko Sankyuu.

##### 2. Tujuan Khusus

Pembuatan sistem informasi penjualan berbasis website yang dapat menghasilkan informasi barang dan memudahkan konsumen melakukan pemesanan serta menghasilkan laporan secara periodik.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

##### 1. Manfaat bagi Toko Sankyuu

Lebih efektif dan efisien dalam melakukan promosi serta transaksi penjualan secara global dengan menggunakan sistem informasi penjualan berbasis *website*.

##### 2. Manfaat bagi konsumen

Memudahkan dalam mencari informasi produk dari Toko Sankyuu lewat media internet untuk transaksi kapan saja dan dimana saja.



### 3. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang sistem informasi penjualan dan dapat menerapkan teori-teori yang diperoleh di bangku kuliah serta untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1 pada jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

#### 1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan Laporan Skripsi akan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pertama akan membahas tentang penerapan sistem informasi penjualan berbasis *website* pada toko Sankyuu berupa rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

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

Bab kedua akan menjelaskan tentang dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi. Teori umum konsep sistem informasi, konsep *e-commerce*, konsep permodelan sistem, konsep dasar basis data dan teknologi yang digunakan dalam proses perancangan sistem informasi.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan membahas mengenai langkah-langkah dalam proses pembuatan skripsi dimana pada proses tersebut akan dilakukan analisa mengenai penjualan yang sedang berjalan pada toko Sankyuu, analisis secara detailnya meliputi analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, kelayakan sistem, prosedur yang sedang berjalan dan berbagai masalah yang dihadapi perusahaan tersebut dan pada akhirnya akan mendapatkan hasil analisa kebutuhan sistem. Selanjutnya merancang sebuah sistem untuk memecahkan masalah yang ada dan pada bab ini juga akan dijelaskan mengenai desain sistem yang terdiri dari *Flowchart*, *Data Flow Diagram* (DFD), rancangan tabel dan rancang tampilan atau *design interface* dari sistem informasi berbasis *website* tersebut.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi dari analisis dan rancangan sistem yang dibuat berupa desain modul disertai dengan prosedur pembuatan program dan pembahasannya.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan program aplikasi ini.

