

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sport & Music "Thomas Cup" (Shen - Shen) adalah perusahaan yang berdedikasi dalam bidang Penjualan Alat-alat Olahraga dan musik serta memiliki beberapa gudang produksi alat olahraga dengan merk sendiri. Sejak COVID-19 memasuki wilayah Indonesia pada Maret 2020. Pemerintah mencanangkan regulasi Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) alih-alih menerapkan lockdown. Akibat dari penerapan regulasi tersebut, banyak perusahaan yang terdesak untuk segera mencari strategi agar keberlangsungan perusahaan tetap terwujud. PSBB berdampak besar bagi banyak perusahaan, baik perusahaan swasta maupun perusahaan milik negara. Efek pertama dari pandemi ini adalah beralihnya sistem finansial perusahaan ke zero-based budgeting. Kedua adalah adanya Pemutusan Hubungan Karyawan (PHK) besar-besaran di berbagai perusahaan. Efek ketiga adalah kekacauan produksi yang dialami berbagai perusahaan. Efek keempat adalah penurunan produktivitas perusahaan. Dampak terakhir adalah runtuhnya perusahaan akibat kebangkrutan yang disebabkan ketidakmampuan perusahaan untuk bertahan di tengah pandemi. Secara keseluruhan, pandemi ini membawa dampak yang sangat besar terutama di sektor bisnis. Dampak besar tersebut tentunya bersifat negatif. Banyak perusahaan mengalami kerugian besar. Mereka melakukan yang terbaik untuk bertahan hidup.

Selama ini Perusahaan Sport & Music "Thomas Cup" (Shen - Shen) melakukan penjualan hanya melalui Offline store dan mendatangi toko-toko alat olahraga dan alat musik di kota lain secara manual. Perusahaan ini memiliki masalah sejak Pandemi Covid-19 ini. Permasalahannya perusahaan ini mengalami penurunan pendapatan dikarenakan memiliki batas gerak dalam menggerakkan usahanya toko offline store yang sempat harus ditutup beberapa waktu lalu, serta juga tidak dapat melaksanakan kegiatan ke kota lain dalam rangka menawarkan barang produksinya.

Dengan adanya permasalahan ini Perusahaan Sport & Music "Thomas Cup" (Shen - Shen) berencana membuat Toko Online berbasis website agar dapat

memperbaiki keadaan serta memudahkan penjualan kedepannya. dengan adanya toko online ini disaat keadaan pandemi masih seperti ini kami bisa menawarkan barang produk kami dengan melalui website dan offline store.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diraih dalam pembuatan laporan Tugas Akhir "Sistem Informasi Toko Online Sport & Music "Thomas Cup" (Shen - Shen) Surakarta Berbasis Website" ini adalah:

1. Membuat model sistem informasi toko online berbasis website.
2. Membuat basis data untuk rancangan sistem informasi toko online
3. Membuat aplikasi perancangan sistem yaitu untuk menampilkan informasi produk, informasi customer, informasi pemesanan.
4. Memberikan kemudahan dalam memproses serta menyimpan data-data transaksi penjualan alat olahraga dan musik, sehingga admin akan lebih mudah dalam menjalankan tugasnya.

1.3 Manfaat Penelitian

1.3.1 Bagi penulis

1. Mendapatkan pengalaman kerja dengan praktik langsung sebelum memasuki dunia kerja.
2. Menambah ilmu dan keterampilan dalam bidang IT terutama dalam pembuatan website.

1.3.2 Bagi Obyek Penelitian

Memiliki sistem informasi penjualan online yang dapat membantu untuk memasarkan produk yang akan dijual oleh perusahaan secara efektif, efisien dan terorganisir

1.3.3 Bagi Universitas

Dapat dijadikan sebagai referensi laporan tugas akhir bagi mahasiswa yang sedang mengambil tugas akhir.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu: "Bagaimana menyediakan media informasi perusahaan

berbasis web yang terintegrasi dengan sistem informasi transaksi penjualan Sport & Music "Thomas Cup" (Shen - Shen) Surakarta?"

1.5 Batasan Masalah

1. Dalam tugas akhir ini perancangan dilakukan pada sistem informasi toko online yang menampilkan informasi produk , informasi customer, informasi pemesanan.
2. Program yang digunakan adalah PHP dan MySQL.
3. Website toko online ini tidak menangani proses pembayaran secara online dengan kartu kredit atau jasa pembayaran online lainnya, pembayaran dilakukan secara offline yaitu transfer antar rekening bank.

1.6 Metode Penelitian

1. Studi Lapangan

Merupakan salah satu cara untuk memperoleh data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan dalam pembuatan toko online.

2. Pengumpulan Data

Adapun pendekatan untuk mendapatkan data – data dibutuhkan untuk menyelesaikan persoalan yang ada pada penelitian ini berupa :

a. Teknik Observasi (Pengamatan Langsung)

Observasi dilakukan untuk memperoleh data dan mengumpulkan data tentang aktivitas dan kegiatan proses sistem manual penjualan sistem manual persediaan barang secara langsung dan mencatatnya ditempat / obyek, yang akan diteliti, sehingga betul – betul tahu masalah yang akan dihadapi oleh perusahaan

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap obyek penelitian, yaitu pada Toko "Thomas Cup" (Shen-shen) Surakarta mengenai pemasaran produk alat olahraga dan musik.

b. Teknik Wawancara (*Interview*)

Teknik ini diterapkan dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan owner/pemilik perusahaan Toko "Thomas Cup" (Shen-shen) Surakarta.

c. Teknik Dokumentasi

Dalam hal ini data yang diperoleh adalah data-data mengenai hal- hal yang

berhubungan dengan proses pembuatan Website, data- data dalam hal ini adalah foto - foto dokumentasi tentang berbagai macam produk yang terdapat di Toko “Thomas Cup” (Shen-shen) Surakarta serta penjelasan produk – produk tersebut yang didapat dari katalog produk.

d. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan membaca buku atau literatur yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, atau dalam hal ini yang berhubungan dengan perancangan website dan teori-teori yang berhubungan dengan sistem informasi.

e. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem diperlukan untuk mendukung kinerja sistem. Analisis kebutuhan sistem memiliki tujuan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan sistem ini. Kebutuhan sistem terbagi menjadi dua yaitu: kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

I. Analisis Kebutuhan Fungsional

- Sistem mampu menampilkan informasi produk yang dijual perusahaan, promo yang sedang berlangsung, sampai pengumuman penting lainnya yang berguna untuk pelanggan.
- Sistem mampu melayani pemesanan produk secara online.
- Sistem mampu melakukan pengecekan ongkir secara otomatis.
- Sistem mampu menyimpan data didatabase.

II. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

A. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)

- Laptop Processor Rayzen 3
- RAM 4 GB
- Printer
- Jaringan Internet

B. Kebutuhan Perangkat Lunak

- Operating System Windows 10
- XAMPP
- Sublime Text

- My SQL
- Google Chrome

3. Pengolahan Data

1. Analisis

Pada tahap ini, penulis menganalisis data yang terkumpul dan mempelajari data apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem informasi ini. Dengan menganalisis data yang terkumpul dan mempelajari data apa saja yang dibutuhkan diharapkan bisa mempermudah dalam pembuatan sistem informasi.

2. Design

alam tahap ini design ini yang dilakukan adalah mendesign struktur data, arsitektur Perangkat lunak dan perincian prosedur. Pada tahap design ini maka akan terlihat gambaran atau rancangan sistem informasi yang dibuat.

3. Coding

Pada tahap ini yang dilakukan adalah membuat kode atau rumusan yang bisa dimengerti oleh mesin dan bisa dieksekusi oleh komputer. Yang menjadi target tahap coding adalah menuliskan program secara rinci pada setiap modul.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Tugas Akhir ini diharapkan agar pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan dapat dengan mudah memahami isi laporan. Adapun sistematika penulisan laporan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, tujuan, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Berisi tentang teori penunjang, dan referensi berupa buku, jurnal, dan laporan tugas akhir.

Bab III Tinjauan Umum

Berisi tentang penjelasan mengenai obyek penelitian, hasil observasi / pengumpulan data, masalah yang terdapat pada obyek, dan gambaran umum proyek.

Bab IV Perancangan dan Pembahasan

Berisi tentang rancangan proyek, implementasi *coding* dan desain, serta evaluasi rancangan dan pengerjaan proyek.

Bab V Penutup

berisi tentang kesimpulan dari hasil akhir penilaian proyek.

