

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Komputer sebagai salah satu teknologi yang berperan besar dalam berbagai bidang, memberikan kemudahan dan beragam fasilitas yang menarik. Komputer mengalami kemajuan teknologi, dimana komputer yang semula hanya digunakan sebagai sebuah *personal computer*, lambat laun mulai berkembang dan dihubungkan menjadi satu jaringan. Jaringan komputer tersebut akhirnya menjadi jaringan komputer global yang dikenal dengan nama Internet.

Internet adalah sebuah jaringan komputer yang saling berhubungan dengan jaringan komputer lainnya yang tersebar diseluruh dunia. Hal ini menyebabkan informasi dan arus data semakin meluas dan memudahkan manusia untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara cepat dan akurat. Berbagai macam informasi mulai dari bisnis, ekonomi, hiburan, ilmu pengetahuan, dan teknologi dapat ditemukan disini.

Hadirnya *website* menimbulkan pemikiran baru bagi pelaku bisnis, yaitu untuk mengatasi rintangan waktu dan ruang yang selama ini menjadi masalah pada sistem penjualan secara konvensional. *E-commerce* merupakan sistem baru bagi pelaku bisnis untuk memanfaatkan teknologi agar lebih mudah dalam bertransaksi secara *online* dengan *website* sebagai mediana. *E-commerce* bukan sekedar mekanisme menjual barang atau jasa tapi

merupakan transformasi bisnis yang mengubah cara perusahaan dalam melakukan aktifitasnya.

*E-Commerce* dapat memudahkan konsumen mengetahui informasi harga barang atau jasa. Selain itu, *E-Commerce* merupakan aktivitas 24 jam *non stop* sehingga transaksi dapat dilakukan kapan saja dalam hitungan detik. *E-commerce* merupakan media promosi dengan biaya yang murah, sehingga perusahaan besar maupun kecil mempunyai kesempatan yang sama untuk mengembangkan bisnisnya.

Sinar Jaya Darbuka memiliki konsumen yang cukup beragam. Selain itu, Sinar Jaya Darbuka juga memiliki tempat yang unik serta nyaman untuk para konsumen. Dengan ditambahkan layanan *E-Commerce* pada Sinar Jaya Darbuka, maka konsumen dapat mengetahui banyak informasi, diantaranya adalah Darbuka terbaru, harga Darbuka, potongan harga yang diberikan dengan lebih cepat tanpa harus datang langsung ke Sinar Jaya Darbuka.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang dibahas adalah bagaimana membuat Sistem Informasi Penjualan *online* yang dapat memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi Darbuka dan bertransaksi secara *online*?

### **1.3 Batasan Masalah**

Pada skripsi ini penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Sistem penjualan *online* yang akan dibahas meliputi pemesanan *online* dan informasi keseluruhan yang dijual pada Sinar Jaya Darbuka.
2. Sistem yang dibuat dapat digunakan dalam proses pengolahan, pelaporan pada Sinar Jaya Darbuka.
3. Proses pengolahan data yang meliputi proses *input*, *edit* dan hapus data.
4. Pengguna dari sistem informasi ini adalah admin, pelanggan, dan pengunjung dengan masing-masing mempunyai hak akses sendiri-sendiri.
5. Bahasa pemrograman yang dipakai adalah PHP, Macromedia Dreamweaver, XAMPP, dan MySQL sebagai databasenya.
6. Sistem pengiriman barang hanya melalui jasa pengiriman barang kantor pos.
7. Sistem pembayaran untuk transaksi *via internet* adalah melalui transfer bank.

#### 1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan sistem ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan Sistem Penjualan *Online* berbasis *web* untuk membantu kegiatan jual beli dan pemasaran pada Sinar Jaya Darbuka.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Dari pembuatan *web* penjualan online ini memberikan beberapa manfaat, baik bagi Sinar Jaya Darbuka maupun masyarakat kalangan luas

untuk memperoleh informasi tentang Sinar Jaya Darbuka. Manfaat itu antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Sinar Jaya Darbuka
  - a. Membantu Sinar Jaya Darbuka dalam kegiatan penjualan dan pemasaran.
  - b. Mempermudah dalam pencatatan transaksi penjualan yang dilakukan.

2. Bagi Masyarakat/Konsumen

Masyarakat dapat mengetahui perkembangan informasi tentang darbuka atau konsumen juga dapat melakukan transaksi yang lebih mudah tanpa harus datang ke toko.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan untuk membuat dan implementasi sistem informasitersebut adalah sebagai berikut:

1. Wawancara/*Interview*

Informasi diperoleh dari terjun langsung ke lokasi dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada pengelola Sinar Jaya Darbuka mengenai informasi pada Sinar Jaya Darbuka.

2. Pengamatan/*Observasi*

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung pada objek yang akan diteliti untuk memperoleh informasi sebagai tambahan bahan-bahan penelitian.

### 3. Pustaka

Yaitu metode atau teknik pengumpulan data menggunakan pustaka-pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau sebagai bahan pertimbangan. Hasil studi kepustakaan yang dilakukan dari berbagai sumber adalah mendapatkan informasi-informasi baru yang berguna bagi penelitian.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan ini dibagi menjadi beberapa bab atau sub pokok pembahasan permasalahan yaitu:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan metode pengumpulan data.

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

Bab landasan teori menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, yang berupa definisi-definisi ataupun model matematis yang berkaitan langsung dengan masalah yang diteliti.

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

Bab ini berisi tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada dan juga perancangan sistem yang akan dibuat.

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

Bab ini berisikan informasi tentang implementasi dari perancangan yang telah dibuat, yang meliputi cara kerja program, hasil input dan output program.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan serta saran untuk pengembangan mengenai program/aplikasi yang dibuat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi mengenai sumber-sumber materi yang telah memberikan masukan bagi kami dalam mengerjakan skripsi ini.

