

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada tahun 2020 ini perkembangan aplikasi sistem informasi semakin luas. Terutama dibidang sistem informasi penjualan yang berbasis website atau yang dinamakan *e-commerce*. Dengan adanya sistem informasi penjualan yang berbasis website semakin mempermudah pembeli dalam melihat produk yang tersedia dan ukuran ataupun model yang ada secara *online*. Kemudahan saat bertransaksi serta keamanan data juga sangat diutamakan.

Namun dari sistem informasi penjualan yang saat ini sudah ada. Fungsionalitas sistem penjualan hanya sebatas foto produk, detail produk, harga, memasukan produk ke keranjang, dan *checkout*. Untuk penentuan ongkos kirim atau ongkir masih manual dengan menginputkannya secara langsung. Belum ada yang secara otomatis muncul saat konsumen akan melakukan pembayaran. Walaupun sudah banyak dilakukan oleh perusahaan *e-commerce* seperti Tokopedia, Shopee, dan Lazada. Bagaimana untuk merancang sistem informasi penjualan pada web milik toko online yang dikelola secara personal dengan ongkos kirim yang otomatis muncul ketika konsumen hendak melakukan pembayaran?.

Penelitian ini melibatkan objek Toko H Store Jogja yang berada di Jalan Tampung, Sendangtirto, Berbah, Sleman. Toko tersebut menjual produk mereka yaitu pakaian seperti kaos, jaket, kemeja, dan celana. Disamping itu peneliti akan melakukan inovasi fungsionalitas dari perancangan sistem informasi penjualan berbasis web dengan studi kasus Toko H Store Jogja. Dimana sistem informasi

penjualan yang akan dibuat menggunakan API Raja Ongkir untuk menentukan ongkos kirim yang akan dibayarkan konsumen berdasarkan jauh dekatnya alamat pengiriman.

API adalah singkatan dari *Application Programming Interface*, dan memungkinkan *developer* untuk mengintegrasikan dua bagian dari aplikasi atau dengan aplikasi yang berbeda secara bersamaan. API terdiri dari berbagai elemen seperti *function*, *protocols*, dan *tools* lainnya yang memungkinkan *developers* untuk membuat aplikasi. Tujuan penggunaan API adalah untuk mempercepat proses *development* dengan menyediakan *function* secara terpisah sehingga *developer* tidak perlu membuat fitur yang serupa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan pakaian berbasis web pada Toko H Store Jogja ?
2. Bagaimana implementasi API Raja Ongkir untuk menentukan ongkos kirim yang secara otomatis dibayarkan oleh konsumen?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi penjualan pakaian berbasis website yang dirancang berfokus pada penentuan ongkos kirim secara otomatis dengan API Rajaongkir.
2. Jasa pengiriman yang digunakan untuk penentuan ongkir yaitu JNT, JNE, TIKI, dan Pos Indonesia.
3. Pembeli dapat memilih jasa kirim dengan biaya ongkos kirim serta estimasi pengiriman paket yang sesuai.
4. Teknologi inovasi yang dirancang untuk membuat sistem informasi penjualan adalah menggunakan API Rajaongkir
5. API Rajaongkir nantinya dapat digunakan saat konsumen sudah memilih produk yang dibeli dan akan melakukan pembayaran.
6. Penggunaan script kodingan API Rajaongkir disertai dengan API *key* untuk mengintegrasikan sistem yang telah dibuat dengan API server milik Rajaongkir.
7. Pengiriman produk dari wilayah yang telah ditentukan dengan menggunakan kode wilayah area pada script kodingan API Rajaongkir.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisa, merancang dan melakukan implementasi API Raja Ongkir ke dalam sistem informasi penjualan

berbasis web pada Toko H Store Jogja guna mempermudah pemilik toko dalam menentukan ongkos kirim yang dibayarkan konsumen secara otomatis.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari disusunnya skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Objek Peneliti
 - a. Pemilik H Store Jogja tidak perlu repot dalam mengecek ongkir pesanan konsumen karena sudah otomatis dengan API Raja Ongkir.
 - b. Pemilik H Store Jogja untuk menjual produk pakaian mereka secara *online*.
 - c. Dapat melayani pembeli secara jangkauan yang lebih luas dari luar kota atau bahkan luar pulau.
2. Penulis
 - a. Meningkatkan pemahaman tentang konsep bertransaksi secara online.
 - b. Mendapatkan gambaran mengenai tahapan-tahapan perancangan sistem informasi penjualan pakaian yang berbasis web.
 - c. Menambah *skill* pengetahuan baik di objek penelitian maupun di bidang penyusunan laporan skripsi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam menyusun laporan ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk menunjang data yang akan digunakan dalam penyusunan penelitian ini menggunakan beberapa metode dalam penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Dalam metode observasi peneliti melakukan pengamatan secara langsung dari beberapa aplikasi sistem informasi penjualan produk yang ada di internet secara *online*. Dan melakukan analisa dari aplikasi sistem informasi penjualan yang sudah ada guna melakukan rancangan pada aplikasi sistem informasi penjualan yang akan peneliti buat.

2. Metode Studi Pustaka

Pada metode studi pustaka, peneliti mengumpulkan data atau fakta dengan mempelajari dari beberapa buku, jurnal, dan skripsi dari penelitian lain guna sebagai sumber acuan dan referensi dalam menunjang tersusunnya laporan ini.

3. Metode Studi Kasus

Pada penelitian ini peneliti menggunakan objek Toko H Store Jogja yang berada di Jalan Tampungan, Sendangtirto, Berbah, Sleman, Yogyakarta

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode waterfall. Alur dari metode waterfall adalah sebagai berikut:

1. Analisis

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis PIECES yang digunakan. Model analisis ini untuk menentukan kelayakan pada sistem yang dibuat dengan kriteria-kriteria yaitu kinerja (*Performance*), informasi (*Information*), ekonomi (*Economic*), kontrol (*Control*), efisiensi (*Efficiency*), dan pelayanan (*Service*).

2. Perancangan

Perancangan aplikasi sistem informasi penjualan yang akan dibentuk dengan membagi kebutuhan-kebutuhan menjadi perangkat lunak dan keras. Proses tersebut menghasilkan sebuah arsitektur keseluruhan. Dalam perancangan menggunakan ERD (Entity Relationship Diagram) dan DFD (Data Flow Diagram).

3. Implementasi

Implementasi dilakukan dengan pengaplikasian sistem menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras sesuai dengan perancangan yang telah dilakukan. Dalam sistem informasi penjualan ini diimplementasikan dalam bentuk website yang akan *dihosting* ke *domain*. Dan pemilik H Store Jogja sebagai admin akan mengelola website tersebut. Pengguna atau *user* dapat mengakses

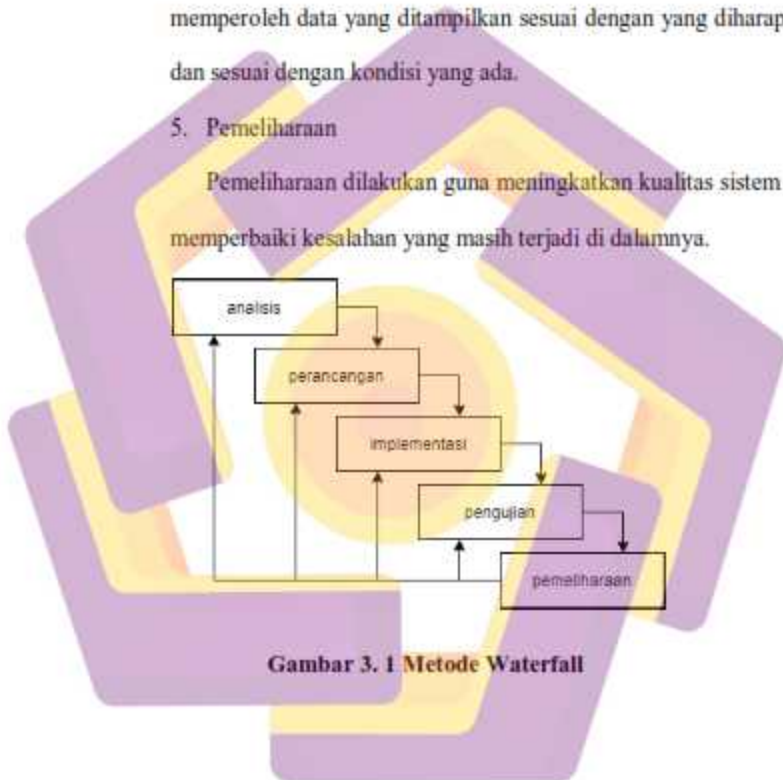
web tersebut guna melihat *stock* pakaian yang tersedia dan dapat melakukan transaksi pembelian.

4. Pengujian

Dalam tahap ini, pengujian menggunakan Black Box testing agar memperoleh data yang ditampilkan sesuai dengan yang diharapkan dan sesuai dengan kondisi yang ada.

5. Pemeliharaan

Pemeliharaan dilakukan guna meningkatkan kualitas sistem dan memperbaiki kesalahan yang masih terjadi di dalamnya.



Gambar 3. 1 Metode Waterfall

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan pada skripsi ini terdiri dari lima bab dengan masing-masing bab mempunyai beberapa sub pokok bahasan. Sistematika penulisan skripsi ini yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan tentang penelitian secara umum yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini diuraikan dasar teori yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang identifikasi masalah, analisis kebutuhan aplikasi, pengambilan data yang diperlukan, kebutuhan hardware dan software, serta perancangan aplikasi yang dilakukan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil analisa, implementasi, serta pengujian sistem informasi penjualan.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini dipaparkan kesimpulan yang didapat dan saran-saran yang dianggap perlu untuk memperbaiki kekurangan pada sistem yang telah dibuat agar dapat digunakan untuk pengembangan sistem selanjutnya.