

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi yang disertai perkembangan internet saling mendukung satu sama lain sehingga melahirkan konsep Teknologi Informasi berbasis internet. Perkembangan konsep tersebut semakin luas dan semakin banyak diterapkan dalam bisnis perusahaan di berbagai bidang. Salah satu contoh dari konsep tersebut adalah sistem penjualan yang berbasis internet [1].

Red's Computer adalah perusahaan yang berada di Yogyakarta dan bergerak dibidang teknologi khususnya komputer dan laptop. Perusahaan ini menjual berbagai macam sparepart komputer dan laptop (RAM, Vga, Hard Disk/SSD) dan juga peripheral (mouse, keyboard). Di perusahaan ini belum ada *system computerized* yang digunakan, semuanya masih bersifat tulis tangan seperti ditulis menggunakan nota penjualan untuk mendukung pemrosesan data, transaksi, operasi bisnis dan belum memanfaatkan teknologi internet dalam hal ini e-commerce untuk mendukung bisnis dan operasional perusahaan seperti mencatat penjualan, kadang-kadang bukti penjualan / nota terselip atau bahkan ada yang hilang sehingga tidak dapat melihat Riwayat penjualan.

Pada Red's Computer sebelumnya terdapat masalah yaitu sistem penjualan yang ada masih bersifat offline, jadi ketika pembeli hendak membeli suatu barang harus datang ke tempat tersebut.

Solusi yang dapat ditawarkan yaitu pembuatan website yang menggunakan *Systems Development Life Cycle (SDLC)* dengan *Model Waterfall (Planning, Modelling, Construction, dan deployment)* yang sudah dianalisis menggunakan *SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats)* sehingga dapat meningkatkan keuntungan, untuk memberikan pesanan pelanggan dan membeli sesuatu lebih mudah dan juga mencatat penjualan. Setelah pembuatan website

tersebut maka pelanggan/pembeli dapat memesan secara online dan juga bisa diakses kapan saja dan dimana saja.

1.2 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana membangun sebuah website e-commerce sebagai media untuk melakukan transaksi secara online?
- 2) Bagaimana pengujian sistem penjualan yang dibangun untuk Red's Computer?

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

- 1) Analisis hanya dilakukan pada Perusahaan Red's Computer yang berlokasi di Bantul, Yogyakarta
- 2) Tidak membahas tentang masalah keamanan (security) pada penggunaan e-Commerce dan transaksi secara online
- 3) Perancangan Website digunakan untuk menunjang kemajuan bisnis dalam perusahaan yang sebelumnya masih secara offline kemudian akan mengarah pada transaksi online demi kemudahan dalam bertransaksi dengan pembeli dan juga memperoleh informasi mengenai riwayat transaksi.
- 4) Website yang dibuat tidak sampai dengan pembuatan nota atau invoice pembelian yang dilakukan oleh customer.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah website dapat digunakan untuk melakukan transaksi oleh pembeli yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja, serta pemilik Red's Computer dapat melihat riwayat penjualan.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1) Meningkatkan dan memperluas transaksi penjualan produk perusahaan.
- 2) Memberikan kemudahan kepada para pelanggan dalam memperoleh informasi, melakukan transaksi atau pemesanan secara online.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk Analisis dan Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web pada Red's Computer adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu :

1.6.1.1 Metode Observasi

Melakukan Observasi dengan cara mengamati dan juga ikut serta dalam kegiatan penjualan yang ada di Red's Computer.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara dengan pemilik perusahaan untuk mendapatkan informasi yang kemudian diolah dan dianalisis sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai perangkat lunak yang akan dikembangkan.

1.6.2 Metode Analisis

Sebelum pembuatan program akan dilakukan proses analisis Model SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) sehingga sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan dan sesuai dengan manfaat.

1.6.3 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode *waterfall* agar sistem yang dikembangkan dapat dilakukan secara berurutan atau secara linear.

1.6.4 Metode Perancangan

Metode perancangan sistem yang akan dibuat adalah perancangan ERD (Entity Relationship Diagram), tabel relasi dan DFD (Data Flow Diagram), mendesain program dan membuat program. Dalam metode perancangan ini akan dibuat database menggunakan MySQL.

1.6.5 Pengujian Sistem

Melakukan tahap pengujian sistem berupa input dan output dari perangkat lunak guna untuk memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Pengujian dilakukan menggunakan *Black-Box Testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, Berisikan materi berupa latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, dan yang terakhir adalah metode penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, menyuguhkan definisi atau pengertian dari apa yang diteliti atau dibahas. Pada bagian ini peneliti bisa mengutip dari berbagai sumber dalam penyusunannya. Sumber tersebut harus sesuai dengan standar dalam ketentuan penulisan makalah atau skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN, Dalam bab 3 ini berisikan tentang deskripsi perusahaan, analisis, dan juga perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Bab ini berisi rancangan sistem, perancangan perangkat keras dan perangkat lunak, alur produksi, pembuatan produk, Hasil akhir produk serta hasil pengujian dan pembahasan.

BAB V PENUTUP, Pada bagian ini penulis akan menyuguhkan saran serta kesimpulan dari hasil penelitian. Ini bertujuan agar sistem bisa lebih maksimal setelah adanya proses analisis di bab sebelumnya. Kesimpulan dan saran berguna agar hasil dari penelitian yang dilakukan bisa bermanfaat bagi penulis/penelitian lain sebagai bahan pertimbangan agar penelitian dengan pembahasan yang sama atau penelitian lanjutan bisa lebih maksimal.

