

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan internet yang cepat dan menyeluruh merambah pada dunia bisnis, penggunaan komputer dan internet juga diterapkan dalam dunia perdagangan. Adanya komputer ini menjadikan jual beli barang yang lazimnya dilakukan dengan bertatap muka, dapat dilakukan melalui internet. Hal ini akan menghemat waktu dan tenaga dalam mencari barang yang diperlukan [1]. Kondisi ini juga dapat diterapkan pada bidang usaha yang bergerak pada bidang penjualan fashion. Sistem penjualan yang berlangsung saat ini yaitu setiap pembeli harus mendatangi toko secara langsung untuk melakukan kegiatan transaksi pembelian *merchandise*, tentunya ini berakibat pada ketidak efisienan jumlah biaya yang relatif besar dan juga tempat yang digunakan yang terbatas. Selain itu dalam proses pembuatan laporan dan penyimpanan data belum terorganisir dengan baik sehingga mengakibatkan terjadinya penumpukan atau hilangnya data-data transaksi penjualan.

Salah satu media alternatif untuk meningkatkan jumlah penjualan dengan biaya yang relatif lebih efisien yaitu dengan memanfaatkan sarana internet, bentuk jasa yang dapat dimanfaatkan melalui internet yaitu dengan penjualan produk-produk terbaru secara cepat dan mudah. Untuk itu, dukungan sistem informasi penjualan yang cepat dan akurat sangat dibutuhkan.

Sehubungan dengan hal tersebut, pentingnya penggunaan bahasa pemrograman yang berbasis web, karena dengan pemrograman yang berbasis website ini dapat menghubungkan beberapa jaringan yang sangat luas yaitu antar negara dan informasi yang ditampilkan semakin mudah untuk di update sehingga dapat memperkecil beban biaya dan pengefisienan waktu. Anthem Store yang berlokasi di Jl. Selokan Mataram, Depok Sleman Yogyakarta merupakan salah satu distro yang bergerak dalam bidang usaha penjualan fashion penting untuk melakukan pemasaran dan penjualan produknya dengan memanfaatkan *e-commerce*. Saat ini strategi pemasaran dan penjualan yang dilakukan masih secara konvensional dan

proses pemasarannya dapat dikatakan kurang maksimal. Anthem Store masih menggunakan sistem yang sederhana seperti sosial media yang memunculkan beberapa kendala yaitu kecilnya ruang lingkup pemasaran produk dan kurang dikenal oleh masyarakat. Untuk mengoptimalkan pemasaran Anthem Store, maka dalam penelitian ini peneliti akan membuat website sistem penjualan online (*e-commerce*) guna menampilkan informasi fashion yang dijual oleh toko ini, sehingga memudahkan pelanggan dalam mengakses dan melakukan pembelian *merchandise* secara online yang dampaknya dapat meningkatkan nilai penjualan dari Anthem Store.

Anthem Store merupakan sebuah distro yang sedang berkembang dan bergerak dalam bidang penjualan fashion meliputi couple, kaos, kemeja dan jaket. Hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan pemilik Anthem Store mengenai cara penjualan produk-produknya, ternyata masih melakukan penjualan langsung kepada konsumen, sehingga konsumen yang berada diluar kota atau jauh dari lokasi tempat penjualan akan merasa kesulitan untuk memesan atau hanya sekedar mengetahui detail dari produk-produk yang dijual di Anthem Store.

Memiliki media *e-commerce* sendiri menjadikan konsumen dapat berkomunikasi langsung dengan pihak toko atas produk-produk yang disediakan atau dijual. Dengan memiliki website sendiri, perusahaan juga dapat meningkatkan *brand identity* (identitas merek), karena secara pribadi perusahaan dapat mengurus langsung pesanan pelanggan dan bertanggung jawab atas kepuasan mereka. Berbeda jika perusahaan memasukkan produknya kedalam *marketplace*, yang tidak memiliki kontrol atas penjualan yang mereka lakukan. Pada penjualan melalui *marketplace* pada dasarnya hanya ingin menjual sebanyak-banyaknya produk yang mereka jual. Walaupun produk perusahaan dapat dilihat, namun belum tentu mereka atau konsumen menjadi pelanggan dari Toko Anthem Store. Dan walaupun mereka membeli barang dari Toko Anthem Store pada *marketplace* yang ada, perusahaan belum tentu bisa menjangkau kembali mereka lagi untuk membeli produk-produk yang ditawarkan oleh Toko Anthem Store.

Dengan demikian, jika Toko Anthem Store memiliki *e-commerce* sendiri akan memiliki beberapa keuntungan dibandingkan dengan melalui *marketplace*. Diyakini dengan menggunakan website sendiri, perusahaan akan memiliki kesempatan untuk mengumpulkan *leads* (orang yang menunjukkan niat untuk membeli). Perusahaan juga bisa mengumpulkan data-data yang bisa membantu perusahaan untuk mengoptimalkan *campaign marketing* (suatu cara untuk mempromosikan produk melalui berbagai media yang berbeda, termasuk televisi, radio, surat kabar, ataupun *platform online*). *Campaign marketing* bukan hanya mengandalkan konten berbentuk iklan saja, tapi juga termasuk demonstrasi produk, dari mulut ke mulut, dan cara-cara kreatif lainnya) di waktu yang akan datang. Selain itu, perusahaan juga bisa melakukan *campaign marketing* dengan bebas.

Sejalan dengan perkembangan saat ini dan potensi usaha yang dimiliki, maka Anthem Store perlu melakukan perubahan terhadap sistem informasi penjualan yang sudah berjalan selama ini. Perusahaan membutuhkan layanan pemasaran yang baik dan aman serta mampu mengelola data produk dan konsumen yang melakukan pembelian dengan baik. Oleh sebab itu, menjadikan peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan yang ada di Anthem Store sebagai topik skripsi dengan judul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN ANTHEM STORE YOGYAKARTA BERBASIS WEB”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah yaitu “Bagaimana membangun sebuah sistem informasi berbasis website sebagai media penjualan pada Anthem Store yang bisa memberikan informasi kepada konsumen mengenai produk-produk yang dijual oleh Anthem Store dan konsumen bisa memesan produk secara online.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, maka perlunya diberikan pembatasan permasalahan dalam penulisan skripsi ini yaitu sebagai berikut :

1. Sistem informasi penjualan yang dirancang menghasilkan laporan penjualan perusahaan.
2. Pembangunan sistem ditekankan pada pembuatan interface website sebagai media penjualan produk secara online, serta konsumen dapat memesan produk melalui website
3. Sistem yang dirancang berbasis website.
4. Pengembangan sistem dengan menggunakan model waterfall (air terjun). Diawali dengan menganalisis kebutuhan, mendesain sistem, implementasi dan pengujian unit, pengujian sistem, dan terakhir maintenance atau perawatan.
5. Fitur website meliputi : customer login, keranjang belanja, wishlist, payment gateway, pencarian produk, halaman promo, informasi produk baru, related items (produk terkait), faq, dan prediksi ongkos kirim.
6. Menerapkan sistem keamanan dengan ketat dengan penggunaan password (kata kunci).
7. Menggunakan sistem member pada konsumen

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan dibangunnya sistem ini penulis memiliki tujuan, yaitu : Membangun website Anthem Store agar konsumen bisa melihat produk-produk yang dijual, dapat memesan produk secara online, dan menjadi sarana dalam meningkatkan penjualan bagi perusahaan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pembuatan website penjualan online ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Anthem Store: Memberikan solusi dalam menghadapi persaingan bisnis terutama di dunia internet ataupun teknologi.
2. Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta : Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi maupun software sistem informasi berbasis website.
3. Bagi Penulis : Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT.

4. Bagi Masyarakat Umum/Konsumen : Sebagai pemicu untuk mengembangkan sistem informasi berbasis website untuk semua jenis usaha lain yang baru berkembang sebagai media penjualan yang efektif.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dalam perancangan pembuatan sistem penjualan pakaian berbasis web.

1. Teknik Pengumpulan Data
 - a. Observasi, penulis meninjau secara langsung di Anthem Store
 - b. Wawancara, penulis melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pemilik Anthem Store mengenai proses sistem penjualan pakaian yang ada di Anthem Store
 - c. Studi pustaka, penulis mengumpulkan bahan-bahan dari berbagai macam buku, jurnal dan media online yang kemudian dikaji lebih lanjut untuk membahas proses penelitian ini
2. Analisis
 - a. Identifikasi Masalah
 - b. Analisis Kelemahan Sistem
 - c. Analisis Kebutuhan Sistem
3. Perancangan
 - a. Desain Sistem
 - 1) FlowChart
 - 2) DFD
 - b. Perancangan Basis Data
 - 1) *Entity Relationship Diagram (ERD)*
 - 2) Tabel Relasi
 - c. Perancangan Antar Muka (*Interface*)
4. Implementasi dan Pembahasan

Mengembangkan sistem dengan mengikuti alur SDLC (*Systems Development Life Cycle*) yang merupakan metodologi umum dari pengembangan sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan jadwal penelitian.

Bab II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang konsep dasar internet dan software yang digunakan penulis dalam penyusunan skripsi serta hal lain yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti yang meliputi definisi dan tinjauan tentang sistem informasi, internet, website, PHP dan lain-lain.

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan diuraikan tentang analisa dan perancangan dari aplikasi web Iwan Kiashop yang akan dibuat. Analisa meliputi analisa masalah dan analisa kebutuhan, sedangkan untuk perancangan terdiri dari perancangan proses, perancangan basis data serta perancangan antarmuka.

Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang yang meliputi cara kerja program, hasil input dan output program.

Bab V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan hasil analisis dan memberikan masukan atau saran bagi perbaikan sistem guna memperoleh kesempurnaan sistem.