

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini sangat cepat, penggunaan internet masih mendominasi seluruh kegiatan yang ada di dunia. Pada saat ini umkm harus memiliki kemampuan untuk beradaptasi terhadap perkembangan teknologi informasi agar dapat bertahan dan dapat bersaing dengan kompetitor lain.

Hadirnya e-commerce (electronic commerce) dalam lingkungan bisnis menjadi trend baru, pengelolaan dan penjualan pada umumnya masih berjalan dengan konvensional. Banyak umkm hampir kegiatan belum memanfaatkan teknologi-teknologi seperti website, namun tidak sedikit yang memanfaatkan teknologi seperti sosial media. Namun tidak semua barang yang dipasarkan di sosial media dan barang yang dijual pun masih minim informasi ketersediaan stok barang.

Tumapel art adalah salah satu usaha yang terdapat di boyolali. Usaha ini bergerak di bidang kerajinan logam meliputi pembuatan kerajinan tembaga, kuningan, dan aluminium. Pada usaha Tumapel art tersebut menggunakan pemasaran dan pemesanan melalui sosial media seperti instagram dan facebook hal ini dirasa kurang efektif karena pelanggan atau calon pembeli belum mengetahui jumlah stok barang yang terdapat di media sosial tersebut. Dengan ini dari pihak karyawan memberikan informasi melakukan chat / pesan ke calon pembeli hal ini dirasa kurang efektif karena harus melakukan hal yang sama pada setiap calon pembeli. Berdasarkan permasalahan diatas salah satu alternatif dari permasalahan ini yaitu dengan dibuatkan sistem pemesanan yang tekomputerisasi yang akan mempermudah dalam mengatasi permasalahan tersebut. Oleh karena itu penulis akan

melakukan penelitian dengan judul "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Kerajinan Logam "Tumpel Art" Boyolali yang diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diambil rumusan masalah Bagaimana cara merancang sistem informasi pemesanan kerajinan di tumapel Art dengan lebih cepat dan efektif ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sistem membahas pembuatan sistem informasi pemesanan kerajinan logam di Tumapel Art
2. Sistem dibangun dengan dengan framework codeigniter dan bootstrap
3. Aplikasi berjalan dengan web browser.
4. penelitian Tidak membahas tentang Keamanan(Security) di dalam sistem yang dibuat..
5. Pengembangan sistem dilakukan dengan metode SDLC dengan melakukan tahapan planning, analysis, Design, Implementation,Testing ,Hosting.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan sistem informasi penjualan berbasis website pada kerajinan logam Tumapel art yaitu :

1. Membuat informasi pemesanan berguna untuk efektifitas pemesanan pada Tumapel Art.
2. Membuat media informasi untuk menunjang pemasaran produk ke pelanggan dan dengan dibuat web pemesanan dapat menjangkau pasar yang lebih luas (media promosi produk)

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian

Bagi peneliti :

1. Sebagai bukti tolak ukur kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian dan merancang sistem.
2. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada Universitas Amikom Yogyakarta Jurusan Sistem Informasi.

Bagi obyek penelitian :

1. Diharapkan kedepanya dalam proses pemesanan kerajinan logam menjadi lebih mudah dengan adanya website.
2. Mendapatkan sistem opsional tanpa biaya yang bila terbukti bermanfaat akan menguntungkan usaha.

1.6 Sistematika Penulisan

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian. Contoh :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan terhadap objek untuk mendapatkan data dan peninjauan langsung ke toko Tumapel Art terhadap permasalahan yang diambil.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan proses tanya jawab dengan narasumber terkait dengan topik yang di ambil untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk perancangan sistem.

3. Metode Studi Pustaka

Mengumpulkan data berdasarkan Buku, jurnal, artikel dan memanfaatkan fasilitas internet untuk menunjang informasi dasar teori yang berhubungan dengan penyusunan skripsi.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang di gunakan dalam penyusunan penelitian skripsi tumapel art ini adalah :

1.6.1 Analisis PIECES

Sistem informasi pengolahan nilai hasil pembelajaran siswa akan di rancang dan di lakukan analisis dari Kinerja (Performance), Informasi (Information), Ekonomi (Economy), Pengendalian (Control), Efisiensi (Efficiency), Pelayanan (Service).

1.6.2 Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan sistem menjelaskan mengenai apa saja yang di butuhkan dalam proses penerapan sistem informasi pengolahan nilai hasil pembelajaran siswa. Analisis kebutuhan mencakup kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.6.3 Analisis kelayakan

Analisis kelayakan menjelaskan mengenai kebutuhan sistem yang di buat layak untuk di lanjutkan menjadi sistem atau tidak, untuk mengetahui sistem tersebut layak atau tidak harus di evaluasi dari berbagai segi kelayakan meliputi kelayakan teknis, kelayakan operasional, kelayakan hukum dan kelayakan ekonomi

1.6.3 Metode Perancangan

Tahap perancangan meliputi tiga tahap yaitu pembuatan Flowchart DFD dan ERD.

1. Flowchart

Suatu bagan dengan symbol symbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lain dalam suatu progarm

2 Data Flow Diagram (DFD)

Menggambaran suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data pada suatu sistem, penggunaanya sangat membant untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas, Diagaram ini digunakan untuk menejelaskan proses kerja suatu sistem.

3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Merupakan gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam suatu sistem. Objek disebut entity dan hubungan yang dimilikinya disebut relationship.

1.6.4 Metode Pengembangan

System Development Life Cycle (SDLC) atau pengembangan yang digunakan untuk pembuatan sistem informasi pemesanan tumapel art menggunakan Metode Waterfall. Metode Waterfall adalah suatu proses-proses pengembangan perangkat lunak bertahap dan berurutan, di mana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian.

1.6.5 Metode Pengujian

Tahapan uji coba yang bermaksud untuk menentukan kualitas sistem serta memperoleh data secara lengkap spesifik, sesuai rancangan yang telah di buat. Adapun pengujian sistem yang akan di lakukan , yaitu :

1. Pengujian dengan Black Box Testing

Tahap ini merupakan tahap dalam pengujian pada sistem informasi pemesanan kerajinan logam “tumapel art”. Pengujian yang dilakukan dengan mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai masalah yang diangkat dalam penelitian seperti latar belakang, rumusan masalah, batas masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai topik yang diangkat mengenai landasan teori yang berhubungan tentang perancangan sistem pemesanan. Topik bersangkutan dengan penelitian yang bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai judul yang diangkat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai perancangan pemesanan di tumapel art gallery. Perancangan meliputi pembuatan konsep, desain dan perancangan sistem pemesanan yang merupakan topik yang diangkat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai hasil dan pembahasan sistem informasi pemesanan di Tumapel Art yang mencakup tentang implementasi sistem dan implementasi program.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian dan pembahasan.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai pustaka yang merupakan referensi yang diacu dalam pembuatan laporan tugas akhir.

