

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan lajunya perkembangan bidang teknologi, perusahaan-perusahaan yang termasuk dalam industri kecil, menengah maupun besar, yang merupakan salah satu dari sekian banyak pelaku dan penunjang kegiatan ekonomi di negeri ini, semakin dipacu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai senjata untuk tetap *survive*. *Business to customer* merupakan suatu proses bisnis dimana penjual (produsen) berhadapan langsung dengan pembelinya. Sifat dari bisnis tersebut adalah terbuka dan bebas dimanfaatkan oleh khalayak umum, cara mengaksesnya melalui sebuah *website* yang disediakan oleh sang penjual. Dalam hal ini, organisasi atau perusahaan akan bersaing dengan pelaku bisnis yang lain di dunia maya. [1]

Lovetoys Aksesoris merupakan salah satu usaha pembuatan bantal di Kebumen, yang menghasilkan bantal dengan hasil yang diinginkan konsumen, seperti bantal untuk kado atau souvenir yang dapat mereka pesan sesuai dengan kemauan *customers* dalam segi warna, bahan, bentuk, maupun ukuran.

Permasalahan pada tempat ini adalah belum tersedianya suatu sistem informasi penjualan yang bisa membantu penjual dalam mengurus berkas transaksi seperti data pemesanan, data penjualan, data produk yang dijual dan juga laporan pendapatan penjualan secara *online* dan tersistem. Selain itu dalam transaksinya, pelanggan yang ingin melakukan pemesanan belum bisa terlayani dengan baik karena contoh-contoh produk yang harus diperlihatkan satu persatu

dan menanyakan secara langsung harga pada pihak Lovetoys Aksesoris, bagi banyak orang tentunya hal itu tidak efektif dan efisien, ditambah lagi dengan beberapa calon pembeli yang menanyakan perihal produk namun tidak jadi melakukan pembelian hal ini dirasa penjual banyak menyita waktu dalam pelayanannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti membuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis *website* untuk membantu menyampaikan informasi, mempermudah penjual dan pelanggan dalam melakukan transaksi, serta dapat membantu meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan. Oleh karena itu untuk mewujudkan hal itu semua, maka dilakukan penelitian dan perancangan sistem informasi penjualan dengan mengambil judul : "Penerapan *Business to Customer* pada Sistem Penjualan Berbasis Web pada Lovetoys Aksesoris".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana merancang sistem informasi penjualan berbasis *website* pada Lovetoys Aksesoris?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terpusat maka batasan masalah yang diberikan sebagai bahan acuan untuk penelitian ini adalah :

1. Sistem informasi penjualan tersebut dibangun menggunakan *framework* PHP yaitu *CodeIgniter* dan MySQL sebagai *database* dan aplikasi pendukung lainnya yaitu xampp sebagai web server, mozilla firefox sebagai web browser, sublime text sebagai text editor dan *framework*

Bootstrap sebagai rancangan *user interface* yang digunakan untuk merancang sistem informasi penjualan tersebut.

2. Sesuai dengan kebutuhan objek penelitian hanya mengelola data penjual, pelanggan, produk dan transaksi.
3. Pemesanan dapat dilakukan jika telah menjadi member.
4. Menyediakan dua metode transaksi pembayaran, yakni transfer melalui Bank dengan melakukan *upload* bukti pembayaran dan COD (*cash on delivery*) dimana pembeli dan penjual diharuskan bertemu di tempat dan waktu yang telah disepakati untuk melakukan transaksi secara nyata.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah membuat sebuah sistem informasi penjualan online pada Lovetoys Aksesoris.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Membantu menyelesaikan masalah transaksi antara penjual dan pelanggan.
2. Membantu menyelesaikan masalah pelanggan pada saat melakukan pemesanan.

1.5 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan *Business to Customer* pada Sistem Penjualan Berbasis Web pada Lovetoys Aksesoris” adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan sistem informasi penjualan pada Lovetoys Aksesoris ini peneliti melakukan beberapa metode pengumpulan data diantaranya :

1.5.1.1 Metode Wawancara

Metode wawancara adalah metode tanya jawab langsung kepada pemilik Lovetoys Aksesoris ataupun karyawannya untuk mendapat data yang dibutuhkan.

1.5.1.2 Metode Observasi

Maksud dari metode ini adalah pengumpulan data yang diambil dari Lovetoys Aksesoris dan mengamati beberapa masalah yang terjadi.

1.5.1.3 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode untuk mempelajari dan memahami semua data yang telah terkumpul untuk memilih data yang akan digunakan dari dokumen-dokumen yang telah dikumpulkan.

1.5.1.4 Metode Studi Kepustakaan

Metode ini merupakan metode pengumpulan data yang mempelajari *literature* yang sudah terkait dari buku yang terdapat di perpustakaan, internet atau berbagai sumber yang lainnya untuk merancang skripsi ini.

1.5.2 Metode Analisis Data

Yaitu metode yang digunakan untuk melakukan analisis pada data-data yang telah diperoleh agar data yang akan digunakan dapat benar-benar menunjang aplikasi yang akan dibuat sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Metode analisis yang peneliti pakai dalam perancangan sistem informasi

pemesanan pada Lovetoys Aksesoris adalah dengan metode analisis PIECES, analisis kebutuhan sistem dan kelayakan sistem.

1.5.3 Metode Perancangan

Yaitu metode yang akan digunakan untuk merancang sistem yang akan digunakan untuk mendukung keputusan berdasarkan hasil analisis data. Metode yang digunakan untuk merancang sistem adalah DFD (*Data Flow Diagram*) dan *Flowchart*, serta ERD menggambarkan relasi antar tabel untuk mendapatkan struktur tabel yang dibutuhkan.

1.5.4 Metode Pengembangan

Yaitu metode pengembangan yang mencakup implementasi atau tahap pembuatan sistem informasi. Semua rancangan aplikasi yang sudah dibuat selanjutnya diterapkan pada tahapan ini. Metode yang digunakan untuk merancang sistem adalah metode *waterfall*, tahapan dari metode ini sendiri yaitu mulai dari tahapan analisis kebutuhan sistem, pembuatan *database*, pembuatan desain antarmuka, penulisan kode (*coding*), tahap pengujian dan yang terakhir pemeliharaan sistem.

1.5.5 Metode Testng

Yaitu metode yang ditujukan untuk mengevaluasi atribut atau kemampuan program dan memastikan bahwa itu memenuhi hasil yang dicari. Atau suatu investigasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas dari sistem atau layanan yang sedang diuji. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *white box*, *black box* dan *usability testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini maka dapat dirumuskan sistematika penyusunan agar dapat mempermudah pemahaman terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi serta perancangan dan pembuatan sistem informasi penjualan. Pada bab ini juga berisi tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab analisis dan perancangan menguraikan tentang gambaran umum sistem informasi, analisis terhadap kasus yang diteliti, dan perancangan sistem informasi penjualan yang dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan hasil tahapan penelitian mulai dari analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada pada sistem informasi.