

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi di masa sekarang berkembang dengan sangat cepat, teknologi berguna sebagai media informasi dan pengetahuan dengan cara yang mudah. Diantara teknologi tersebut yang berhubungan dengan proses jual beli yaitu *e-commerce*.

Penggunaan internet yang menjurus kepada *cyberspace* kelihatannya akan mendominasi seluruh kegiatan di atas permukaan bumi di masa kini dan masa datang. Secara umum akan berubah menjadi alat untuk persaingan antara perusahaan yang satu dengan yang lainnya. Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Sektor bisnis merupakan sektor yang paling terkena dampak dari perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi. Melalui *e-commerce* dapat memiliki peluang yang sama agar dapat bersaing dan berhasil berbisnis di dunia maya. *e-commerce (electronic commerce)* akhir-akhir ini telah marak dengan munculnya ribuan perusahaan yang menawarkan barang dagangannya di dalam website.

E-commerce adalah kegiatan-kegiatan bisnis dengan tujuan mengambil keuntungan seperti penjualan, pembelian, pelayanan, informasi, dan perdagangan melalui perantara yaitu melalui suatu jaringan komputer, terutama internet. Denga

adanya *e-commerce* ini memudahkan *costumer* untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya. Manfaat dari penerapan penggunaan *e-commerce*, akan memberikan gambaran tentang bagaimana teknik sistem penjualan yang dibutuhkan dalam menghadapi persaingan perusahaan di era globalisasi saat ini. Diharapkan mampu memudahkan bagi penjual dalam membuat laporan rekapitulasi penjualan sehingga laporan dapat dihasilkan dengan cepat dan akurat.

Sistem pemasaran yang dilakukan saat ini masih bersifat manual ataupun konvensional, dan masih memerlukan perluasan dalam bisnis penjualan barang. Oleh sebab itu belum cukup efektif untuk menarik minat para calon pembeli dan mempunyai permasalahan bagaimana untuk memperluas dan mendapatkan pelanggan baik didalam daerah maupun diluar daerah. Dengan adanya sistem informasi *online* ini dapat membantu media promosi dan memperluas jangkauan para pembeli, seperti halnya Raccoon Store yang bergerak pada penjualan barang seperti *sneakers* dan barang lainnya.

Raccoon Store merupakan toko yang menerapkan model bisnis B2C (*Business to Customer*), akan tetapi belum menggunakan sistem penjualan berbasis *website* atau *e-commerce*. Konsumen harus datang sendiri ke lokasi dan pembayaran dilakukan secara tunai. Hal ini tentu menyulitkan para calon konsumen dari dalam dan luar kota, dikarenakan harus mengeluarkan biaya untuk mengunjungi Raccoon Store. Sehingga calon konsumen membutuhkan layanan pembelian dan pembayaran secara *online* dan *transfer* melalui rekening. Melalui pemanfaatan sistem informasi *website* ini, diharapkan mampu meningkatkan

kebutuhan akan data dan informasi kepada calon konsumen Raccoon Store, dimana calon konsumen dapat melakukan pertukaran data dan informasi hingga transaksi tentang segala produk yang ada pada Raccoon Store.

Dengan adanya permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk menuangkan dan memilih perancangan sistem informasi dalam bentuk skripsi yang berjudul "**Perancangan dan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Raccoon Store Sleman**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian adalah bagaimana merancang sistem informasi penjualan dan pemasaran pada Raccoon Store Sleman.

1.3 Batasan Masalah

Agar pemecahan masalah berjalan efektif dan tidak menyimpang terlalu jauh dari tujuannya, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi penjualan berbasis *website*
2. Sistem informasi ini dapat menangani masalah meliputi data *customer*, data *supplier*, data barang, stock, dan data penjualan
3. Sistem informasi ini menghasilkan laporan data transaksi, laporan data *supplier*, laporan data produk.
4. Software yang digunakan PHP, MySQL, XAMPP, HTML, dan Sublime sebagai text editor.

5. Level user ada 2, yaitu admin dan *owner* (pemilik).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Menerapkan ilmu dan teori yang diperoleh selama mengikuti pendidikan yang di tempuh di bangku kuliah kedalam aplikasi nyata guna mendukung penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Membangun sistem informasi penjualan dan pemasaran untuk masyarakat luas

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini :

1. Bagi Penulis
Melalui penelitian ini penulis akan mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru khususnya dalam bidang pembuatan *website* toko online dan bisnis menjual *sneakers*
2. Bagi Konsumen
Konsumen dapat dengan mudah mencari produk, mendapatkan informasi mengenai detail produk, produk terlaris dan sekaligus konsumen dapat melakukan pemesanan secara online melalui *website*.
3. Bagi Pengelola Toko

Dengan adanya penelitian ini, pengelola toko dapat memperluas jangkauan pasarnya serta dapat membangun interaksi antara penjual dan pembeli.

4. Bagi Akademik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai literature tugas akhir dengan tujuan pengembangan atau pembuatan dalam penelitian yang berhubungan agar menjadi lebih baik

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan suatu karya ilmiah yang berkualitas, maka penulis menggunakan beberapa metode penelitian, yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur/Pustaka/Internet

Merupakan metode pengumpulan data dengan mencari dan mengumpulkan data yang terkait.

2. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati suatu lokasi atau keadaan dengan cermat untuk mengetahui apa yang terjadi.

3. Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan narasumber yang layak/terkait.

1.6.2 Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem SDLC (*System Development Life Cycle*) yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah :

1. Sistem Analisis

Proses ini dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan bagi sistem yang akan dibangun, antara lain :

- 1) Analisis kelemahan menggunakan metode PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficien, and Service*).
- 2) Analisis kebutuhan sistem, memiliki dua tahapan yaitu analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.
- 3) Analisis kelayakan menggunakan studi kelayakan yang terdiri dari lima macam kelayakan yang disebut TELOS, yaitu :
 - a. Analisis Kelayakan Teknologi
 - b. Analisis Kelayakan Ekonomi
 - c. Analisis Kelayakan Hukum/Legal
 - d. Analisis Kelayakan Operasional
 - e. Analisis Kelayakan Jadwal/Schedule

2. Perancangan Sistem

Proses ini merupakan kelanjutan dari proses analisis. Desain yang dibuat adalah desain proses, desain basis data, dan desain antarmuka pengguna.

Perancangan menggunakan metode terstruktur, dengan melakukan tahap analisis yang digunakan adalah ERD (*Entity Relationship Diagram*), DFD (*Data Flow Diagram*) dan *Flowchart*.

3. Implementasi

Tahapan ini merupakan tahapan pembangunan dari sistem berdasarkan perancangan yang telah dibuat. Implementasi yang digunakan adalah menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Peer Hypertext Preprocessor*)

4. Pengujian

Untuk dapat menghasilkan sistem yang benar-benar layak untuk diimplementasikan maka dilakukan pengujian terhadap sistem tersebut. Pengujian dilakukan menggunakan metode *White Box Testing* dan *Black Box Testing*.

1.6.3 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun sistematis kedalam beberapa bab sebagai berikut:

1. **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan dari pembahasan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

2. **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas teori-teori pendukung yang berkaitan dengan skripsi yang akan dijadikan dasar penelitian ini. Teori yang akan diangkat yaitu mengenai menentukan association rules dengan metode apriori dari data transaksi penjualan.

3. **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjabarkan tentang tujuan dari perancangan sistem, analisa kebutuhan sistem, perancangan perangkat lunak dan juga tahapan dalam mengimplementasikan metode.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai implementasi sistem data mining untuk menemukan association rules dari data transaksi penjualan dengan metode apriori serta disajikan evaluasi dan kesimpulan dari pengujian yang telah dilakukan terhadap sistem.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari skripsi yang dibuat dan menjelaskan saran-saran penulis kepada pembaca agar penerapan metode algoritma apriori dan diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan lebih lanjut.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber bacaan yang penulis gunakan sebagai bahan penelitian