

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi di seluruh dunia sekarang telah membuat hidup manusia menjadi semakin mudah. Terutama sejak diciptakannya jaringan Internet, komunikasi menjadi semakin tidak terbatas dan tanpa hambatan sedikitpun, baik hambatan geografis maupun hambatan waktu. Dengan menggunakan internet kita dapat berkomunikasi dengan semua orang yang berada di belahan dunia secara langsung melalui jaringan internet tersebut.

Sudah tidak asing lagi bahwa perkembangan teknologi komputer sudah sangat maju. Perkembangan teknologi komputer memberikan manfaat yang cukup besar di segala bidang, tidak terlepas dari itu teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, akurat dan efisien, sehingga bermuncunya berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi informasi seperti *e-goverment*, *e-commerce*, *e-education*, *e-learning*, *e-medicine*, *e-laboratory* dan lainnya, yang semuanya itu dimaksudkan untuk mempermudah seseorang mendapatkan sebuah informasi yang diinginkan.

Seiring perkembangan teknologi informasi tersebut, tentunya harus bisa dimanfaatkan untuk mengambil keuntungan dari dampak perkembangan teknologi informasi tersebut, sistem manual yang memiliki banyak kelemahan sudah semestinya ditinggalkan dan beralih kepada sistem yang terkomputerisasi.

Sebesar apapun manfaat dari perkembangan teknologi informasi jika tidak dimanfaatkan maka keunggulan atau manfaatnya akan menjadi tidak berguna.

Salah satu contoh penerapan kemajuan teknologi adalah dibidang *e-commerce*. *E-commerce* atau bisa disebut juga *Electronic Commerce* adalah penjualan atau pembelian barang dan jasa, antar perusahaan, rumah tangga, individu dan masyarakat atau organisasi swasta lainnya, yang dilakukan melalui komputer pada media jaringan yang berkaitan dengan transaksi dimana pemesanan dilakukan secara *online*, pembayaran dan pengiriman dapat dilakukan *offline* maupun *online* [5].

Perkembangan web saat ini demikian cepat, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya perkembangan infrastruktur pendukung yang cukup pesat seperti internet, untuk menggunakan web dan internet sebagai layanan tambahan dalam bisnis mereka, masyarakat yang memandang internet dan web saat ini sebagai kebutuhan dalam semua aspek kehidupan mereka khususnya masyarakat modern diperkotaan[1]. Sementara itu web itu sendiri adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hypertext transfer protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak (*software*) yang disebut browser [1]. Selain web komponen yang harus ada adalah *database* dimana *database* adalah kumpulan terpadu dari elemen data logis yang dirancang untuk memenuhi informasi yang dibutuhkan[2].

Case Design adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang design dan percetakan aksesoris, dalam menjalankan kegiatannya Case Design ini masih

menggunakan sistem promosi, penjualan secara manual dan contoh lain dari sistem manual yang terdapat pada Case Design adalah proses pemesanan barang (*pre-order*) dimana seorang pemesan harus mengunjungi tempat Case Design langsung untuk memaparkan pesanan yang ingin dibuat dan untuk Case Design itu sendiri kelemahan dari sistem manual ini yaitu harus mencatat apa yang dipesan oleh pemesan di dalam buku. Sementara itu dalam pencatatan laporannya pun masih menggunakan buku tulis, sehingga sering kali terjadi kesalahan dalam pencatatan laporan.

Hal ini menyebabkan kurang efisiennya dalam proses transaksi, oleh karena itu dibuat website dimana pelanggan dapat leluasa melihat informasi produk dan melakukan pemesanan (*pre-order*) selain itu dapat memudahkan pihak dari Case Design untuk melakukan pendataan transaksi penjualan dan pre-order barang dari konsumen.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dengan ini bermaksud membuat skripsi berjudul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pre-order Barang Case Design Berbasis Website”

1.2 Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dalam penelitian ini memperoleh rumusan masalah, yaitu : Bagaimana merancang dan membuat sistem penjualan dan pre-order Case Design berbasis website ?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Ruang lingkup penelitian hanya dibatasi pada penjualan dan pre-order barang di Case Design.
2. Website dibuat untuk informasi seputar Case Design dan pengguna (user) dapat melakukan pembelian maupun pre-order produk secara online.
3. Sistem yang dibuat melakukan pembayaran dengan mentransfer sejumlah uang sebesar harga barang yang akan dibeli atau dipesan kemudian bukti diupload dibagian upload bukti.
4. Website ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, dan Bootstrap.
5. Pengelolaan database menggunakan MySQL.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah membuat website sistem informasi yang dapat membantu pelanggan dari case design agar lebih mudah dan cepat dalam melakukan proses pembelian maupun pre-order barang.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu :

1. Bagi objek penelitian
 - a. Memberikan sarana pendukung dalam proses penjualan dan pre-order barang.

- b. Memberikan sarana untuk membantu penulisan laporan agar lebih rapih dan efisien.
- c. Memberikan sarana untuk pemasaran produk secara lebih luas.

2. Bagi Konsumen

- a. Mempermudah dalam proses pembelian dan pre-order barang.
- b. Mempermudah konsumen untuk mengetahui informasi barang.
- c. Mempermudah transaksi pembelian barang.

3. Bagi Penulis

- a. Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman tentang bagaimana cara membuat suatu website penjualan dan pre-order barang.
- b. Menambah ilmu dalam pembuatan website.

1.6 Metodologi Penelitian

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode untuk mengumpulkan data dalam membuat website ini, adalah sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode Observasi, yaitu melakukan analisa terhadap masalah yang ada dengan cara mengamati sumber dan pengolahan data serta mengumpulkan data dari bagian – bagian yang berhubungan dengan observasi dilakukan guna melihat langsung proses kerja yang berjalan. Setelah melakukan obeservasi pada Case

Design memperoleh informasi yaitu dalam melakukan proses penjualan dan pemesanan (pre-order) barang di Case Design.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara, yaitu metode penelitian untuk mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang terkait berhubungan dengan objek penelitian. Melakukan wawancara dengan Bagus Apriansyah (pemilik Case Design) mengenai proses bisnis yang berjalan.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis Kebutuhan Sistem untuk mengidentifikasi apa saja yang di butuhkan oleh sistem dari segi kebutuhan fungsional yaitu proses yang di lakukan oleh sistem dan non-fungsional yaitu hal yang dimiliki oleh sistem dilihat dari segi operasional, informasi dan keamanan.

Analisis Kelemahan Sistem untuk mengidentifikasi berapa besarnya peluang, maka harus dilakukan analisis terhadap Kinerja, Informasi, Ekonomi, Pengendalian, Efisiensi, dan Pelayanan. Pada bagian metode analisis ini peneliti menggunakan metode PIECES. PIECES merupakan singkatan dari *Performance* (Kinerja), *Information* (Informasi), *Economy* (Ekonomi), *Control* (Pengendalian), *Efficiency* (Efisienasi), dan *Service* (Pelayanan).

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan yang dibangun dalam tugas akhir ini menggunakan model Flowchart, DFD (*Data Flow Diagram*) untuk perancangan sistem dan ERD (*Entity Relationship Diagram*) untuk perancangan database.

1.6.4 Metode Pengembangan

Tahap ini tahap pembuatan dan pengembangan aplikasi sesuai dengan desain sistem yang diterapkan.

1.6.5 Metode Testing

Pada tahap ini melakukan uji coba sistem yang sudah selesai dengan melakukan pengujian alpha dan beta, sesuai dengan karakteristik yang diterapkan agar tidak ada kesalahan yang terkandung di dalam sistem yang dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan skripsi ini menggunakan kerangka pembahasan yang terbentuk dalam susunan bab, dengan uraian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat teori – teori dasar pengetahuan yang digunakan dalam menyusun laporan dalam membangun *website* Penjualan dan Pemesanan (*pre-order*) pada Case Design.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab analisis dan perancangan sistem yang berisi tentang analisis masalah, analisis kebutuhan, identifikasi masalah, perancangan sistem, perancangan basis data, dan perancangan tampilan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat langkah atau proses, hasil dan analisa pembahasan website yang dibuat.

BAB V : KRITIK DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penyusunan laporan skripsi yang telah disusun.

DAFTAR PUSTAKA

