

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan dan pertumbuhan teknologi informasi yang sangat pesat memberikan dampak positif bagi perusahaan yang bergerak dalam bidang industri, penjualan dan jasa. Keberadaan teknologi informasi membawa perubahan yang cukup signifikan terjadinya proses transformasi bisnis kearah digitisasi, mobilitas modal dan liberalisasi [1]. Kondisi ini memungkinkan penurunan biaya interaksi sehingga meningkatkan jumlah interaksi. Interaksi menjadi lebih mudah karena tidak perlu hadir secara fisik, lebih banyak alternatif, lebih murah, dan peluang memperluas pangsa pasar [2]. Karakteristik penurunan biaya interaksi, peningkatan transparansi dan pelayanan kepada pelanggan juga sangat menarik untuk diterapkan dalam kegiatan penjualan. Digitisasi penjualan melalui media situs web dikenal dengan istilah sistem informasi penjualan berbasis web. Selain mempermudah promosi juga memiliki peluang yang sangat signifikan dalam memperluas pangsa pasar (Bernadi, 2013). Situs web secara strategis dapat digunakan sebagai diferensiator yang dapat membentuk daya saing perusahaan [3].

Adv. Cloth merupakan sebuah usaha konveksi yang memproduksi kaos dan topi dengan mengangkat tema petualang. Saat ini proses pencatatan data penjualan, proses pemasaran masih dilakukan melalui media sosial seperti Instagram. Pencatatan data penjualan masih dilakukan dengan mencatat pada kertas atau buku yang tidak tersusun dengan rapi. Dengan pencatatan pada buku menyebabkan sulitnya perekapan data

pesanan. Hal ini menyulitkan Adv. Cloth dalam memberikan informasi yang akurat jika diperlukan.

Dengan mengembangkan suatu sistem penjualan yang menggunakan teknologi internet yang akan memudahkan pembeli untuk melakukan transaksi atau pun hanya sekedar untuk mengetahui barang-barang yang tersedia di Adv.Cloth.

Menggunakan sistem informasi penjualan online pada toko Adv. Cloth Yogyakarta diharapkan dapat menjadi sistem informasi yang tepat dan meningkatkan penjualan, memperluas pemasaran toko Adv. Cloth Yogyakarta serta membantu Adv. Cloth dalam perekapan pemesanan dan administrasi. Selain itu dapat membantu konsumen untuk mengetahui ketersediaan produk yang ada tanpa harus mengunjungi toko Adv. Cloth Yogyakarta.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan yaitu :

1. Bagaimana membuat sistem informasi penjualan berbasis website agar memudahkan perekapan data dan bisa memberikan informasi penjualan yang akurat pada Adv. Cloth?
2. Bagaimana membuat suatu wadah informasi untuk mengetahui ketersediaan produk pada Adv.Cloth?

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam pembuatan website ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai. Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi penjualan berbasis website.



2. Sistem penjualan ini belum terhubung dengan sistem pembayaran online.
3. Peneliti hanya berfokus pada perancangan dan pembuatan website.
4. Ruang lingkup penelitian yaitu pada Adv. Cloth Yogyakarta
5. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu PHP dan basisdata MySQL Database Server.

#### **1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini selain sebagai syarat kelulusan dalam program S1 (Strata-1) Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta, adalah membangun sebuah sistem informasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Mempermudah dalam perekapan pemesanan dan administrasi penjualan pada Adv. Cloth Yogyakarta.
- b) Mempermudah penyampaian informasi produk yang dijual di toko Adv. Cloth Yogyakarta.
- c) Menghasilkan aplikasi Sistem informasi penjualan pada toko Adv. Cloth Yogyakarta

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Beberapa Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat bagi penulis
  - a. Dapat memperdalam dan menambah wawasan pengetahuan dalam pembuatan website.
  - b. Sebagai prasyarat kelulusan studi Strata 1 Jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar sarjana.

2. Manfaat bagi Adv. Cloth
  - a. Memudahkan Adv. Cloth dalam memberikan informasi tentang produk yang dijual.
  - b. Memudahkan perekapan data pemesanan produk.
3. Manfaat Institusi atau Perguruan Tinggi

Menambah referensi tentang teknologi bagi mahasiswa Program Studi Informatika tentang pembuatan dan pengembangan sistem penjualan.

## **1.6. Metode Penelitian**

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode dalam penelitian skripsi ini.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Pada penyusunan skripsi ini ada beberapa metode yang digunakan, diantaranya :

#### **1. Metode Studi Literatur**

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan *literature* yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas *internet* yaitu dengan mengunjungi situs-situs web.

#### **2. Metode Kepustakaan (*Library*)**

Metode ini digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

#### **3. Metode Wawancara (*Interview*)**

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang serkait sesuai bidang dan ilmunya masing-masing.

### 1.6.2. Metode Analisis

Beberapa analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### a. Analisis PIECES

Terdiri dari lima hal penting yang dianalisa yaitu, kinerja (*performance*), informasi (*information*), ekonomi (*economy*), keamanan (*control*), efisiensi (*efficiency*), dan pelayanan (*service*).

#### b. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan yaitu menganalisa mengenai kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

#### c. Analisis Kelayakan

Untuk menguji kelayakan sistem menggunakan analisis kelayakan teknis, operasional, dan hukum.

### 1.6.3. Metode Perancangan

Setelah analisis data-data yang ada lalu akan menerapkannya pada beberapa Metode perancangan, antara lain : DFD (*Data Flow Diagram*), ERD (*Entity Relationship Diagram*), Relasi Antar Tabel, Struktur Tabel, dan perancangan *User Interface* untuk perancangan antarmuka sistemnya..

### 1.6.4. Metode Pengembangan

Metode Pengembangan Sistem yang digunakan adalah SDLC ( *System Development Life Cycle* ), yang memiliki tahapan – tahapan sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan ( *Planning* )
2. Analisis ( *Analyze* )

3. Perancangan ( *Design* )
4. Penerapan ( *Implementasi* )
5. Pemeliharaan ( *Maintenance* )

#### **1.6.5. Metode Testing**

Metode testing menggunakan *black box testing* sebagai tahap awal sebelum digunakan oleh *user* dan *white box* dan *blackbox testing* untuk memastikan kode program sudah tidak mengalami kesalahan dan uji coba pada Adv. Cloth.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Laporan Skripsi ini terdiri dari lima bab, masing masing bab memiliki poin-poin tersendiri. Lima bab tersebut antara lain :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I ini terdiri dari delapan sub bab, yaitu latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab II memuat tinjauan pustaka yang di perlukan dalam pembuatan sistem informasi persewaan yang didapat dari buku, jurnal di internet, maupun modul-modul kuliah, serta berdasarkan pandangan penulis sendiri.

##### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab III berisi tentang analisis dan perancangan sistem yang meliputi perancangan sistem informasi penjualan Adv. Cloth.

## **BAB IV      IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab IV ini memuat mengenai cara pembuatan sistem dan implementasi pada perangkat website serta analisa hasil secara fungsional dan testing website sesuai dengan tujuan yang diharapkan atau belum.

## **BAB V      PENUTUP**

Bab V memberikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan memberikan saran-saran untuk perbaikan dan pengembangan yang lebih lanjut agar dapat tercapai hasil yang lebih baik.

