

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dari tahun ke tahun perkembangan teknologi informasi sudah semakin pesat dan memberikan dampak yang nyata di segala aspek kehidupan masyarakat. Perkembangan teknologi internet memberikan banyak perubahan dan telah mampu mengubah pola masyarakat terutama perilaku berbelanja. Belanja yang dulu istilahnya adalah transaksi saling bertemu kini sudah mulai bergeser ke belanja secara *online* dengan hanya mengakses melalui internet yang bisa dilakukan dimana saja, seseorang bisa langsung melihat, memilih dan melakukan pemesanan dan barang bisa sampai langsung kerumah tanpa harus bertemu langsung dengan penjual.

Pada saat ini, salah satu cara untuk meningkatkan pelayanan dan penjualan di website toko online banyak perusahaan mengembangkan fitur fitur baru di website toko onlinenya diantaranya giveaway dan wishlist. Giveaway merupakan sebuah fitur yang memberikan hadiah gratis kepada pelanggan sesuai syarat dan ketentuan. Sedangkan wishlist merupakan sebuah fitur penyimpanan produk sementara jika produk belum ingin di beli oleh user sehingga ketika user ingin membeli produk tidak usah repot-repot mencari barang lagi karena barang yang ingin dibeli sudah ada di wishlist.

Aw Sport adalah usaha yang bergerak dibidang sepatu dan perlengkapan olahraga. Permasalahan yang terjadi pada toko Aw Sport yaitu proses transaksi penjualan masih konvensional, laporan transaksi dan laporan produk masih ditulis

secara manual, dan promosi yang dilakukan hanya dari media sosial sehingga pelanggan yang datang ke toko Aw Sport hanya dari sekitar toko saja.

Dengan adanya masalah tersebut maka toko Aw Sport membutuhkan sistem informasi penjualan toko online berbasis *website* untuk memudahkan konsumen dalam mendapatkan informasi produk serta pemesanan produk, serta diharapkan dapat meningkatkan pelayanan dan penjualan yang lebih baik dan menghasilkan data laporan produk dan laporan transaksi.

Dari pemaparan latar belakang diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **"Sistem Informasi Penjualan pada Aw Sport Yogyakarta dengan Fitur Giveaway dan Wishlist"**.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat perancangan sistem informasi penjualan berbasis website pada toko Aw Sport Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Sistem penjualan hanya dapat dilakukan dengan sistem *online*.
2. Website yang di buat memberikan fitur wishlist untuk menyimpan barang yang ingin dibeli tapi belum ingin membayar.
3. Website yang di buat mempunyai menu giveaway untuk menarik

pelanggan.

4. Sistem pembayaran hanya dapat dilakukan dengan transfer ke rekening tidak melayani *Cash On Delivery*.
5. Sistem informasi produk dan layanan berbasis *web* tersebut dirancang dengan menggunakan perangkat lunak sebagai berikut : Sistem Operasi Windows 8, sublime Text, Xampp dan MySQL.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud

Berdasarkan dari permasalahan yang ada penelitian ini bermaksud untuk membangun *website* Aw Sport Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Membantu dan mempermudah dalam penjualan pada toko Aw Sport.
2. Memudahkan pemilik toko dan konsumen dalam bertransaksi menggunakan website yang akan dibuat.
3. Membantu mempermudah dalam pengolahan data pesanan yang masuk.
4. Membantu mempermudah dalam pengolahan laporan transaksi dan laporan produk.
5. Membantu dan mempermudah konsumen untuk melihat transaksi pembelian dan barang yang ada tanpa harus datang ke toko.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Toko Aw Sport

1. Mempermudah untuk melakukan transaksi.
2. Mempermudah untuk melakukan pengolahan data pesanan yang masuk.
3. Mempermudah untuk melakukan pengolahan laporan transaksi dan produk.

1.5.2 Manfaat Bagi Konsumen

1. Mempermudah untuk mendapatkan informasi produk.
2. Mempermudah melakukan transaksi.
3. Mempermudah melakukan pemesanan.

1.5.3 Manfaat Bagi Peneliti

1. Penelitian ini merupakan salah satu syarat kelulusan selama menempuh pendidikan program studi S1 fakultas Ilmu Komputer jurusan Sistem Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Sebagai bentuk tugas matakuliah skripsi.
3. Sebagai bentuk penerapan ide dalam proposal ini dari ilmu-ilmu yang didapatkan selama menempuh pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis sangat memerlukan sumber data dan informasi yang akurat sebagai acuan dalam pembangunan *website* dan menjadi masukan yang berguna dalam penyusunan skripsi. Untuk memperoleh data-data dan

informasi penulis menggunakan beberapa metodologi yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode – metode sebagai berikut:

1. Pengamatan (*Observation*)

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung kegiatan yang dilakukan oleh Toko Aw Sport, yaitu pengamatan dalam proses penjualan dan transaksi.

2. Wawancara (*Interview*)

Teknik pengumpulan data dengan cara bertatap muka langsung dengan pemilik Toko Aw Sport dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai data-data produk, masalah yang dihadapi, penjualan dan transaksi.

3. Kepustakaan (*Literature*)

Teknik memperoleh data dengan cara melihat referensi yang sama dan pernah dibuat. Penulis menggunakan referensi materi antara lain : sistem informasi penjualan dengan metode waterfall serta analisis dan perancangan sistem informasi penjualan.

1.6.2 Analisis Sistem

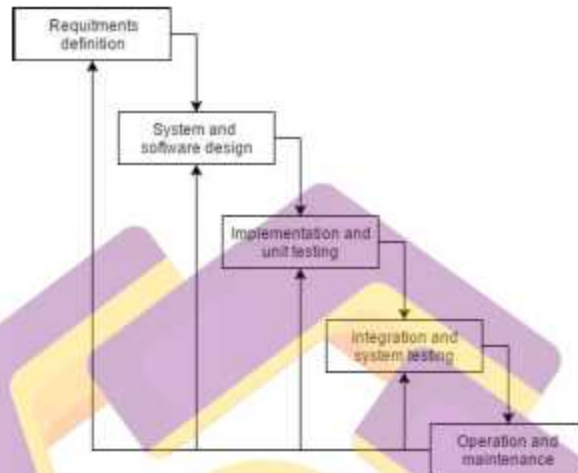
Penulis pada bagian analisis sistem ini menggunakan analisis PIECES, merupakan metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja (*Performance*), informasi (*Information*), ekonomi (*Economy*), keamanan aplikasi (*Control*), efisiensi (*Efficiency*) dan pelayanan pelanggan (*Service*).

1.6.3 Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum sistem yang akan dibuat. Pada metode perancangan ini, penulis membuat rancangan sistem yang terdiri dari bagan alir metode *WATERFALL*, *Data Flow Diagram* (DFD) untuk menggambarkan proses sistem, dan pemodelan data *Entity Relationship Diagram* (ERD) serta bagan alir *program Flowchart* (FLOWCHART).

1.6.4 Metode Pengembangan Sistem

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan metode waterfall. Metode Waterfall memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut *requirements analysis and definition, system and software design, implementation and unit testing, integration and system testing, operation and maintenance*.



Gambar 1.1 Metode Waterfall

1.6.5 Testing Sistem

Testing sistem digunakan untuk menguji sistem apakah sudah berjalan sesuai harapan atau belum. Adapun testing sistem yang digunakan pada penelitian ini, yaitu *white box testing* dan *black box testing* yang menggunakan 2 pendekatan uji yaitu *alpha testing* dan *beta testing*.

1.6.6 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap pelaksanaan atau penerapan dari rancangan program dan basis data menjadi bentuk aksi nyata yaitu sebuah program. Dalam tahapan ini meliputi *coding* program, pemasangan sistem untuk bisa dan siap digunakan serta proses pembangunan sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan Laporan Skripsi akan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama akan membahas tentang pengantar terhadap masalah – masalah yang sedang terjadi di Toko Aw Sport dan gagasan-gagasan atau ide – ide yang ingin penulis sampaikan dari perihal penelitian ini yang di bahas di latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua akan membahas teori – teori dari para ahli/pakar dan seseorang yang sudah pernah melakukan penelitian serupa dengan judul penulis untuk diambil teorinya guna menunjang penelitian yang penulis lakukan. Teori yang diambil yaitu berupa teori umum mengenai sistem informasi, konsep basis data, perancangan web menggunakan PHP native dan perancangan sistem informasi *website* toko online.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas mengenai langkah – langkah pada saat proses pembuatan aplikasi dimana pada proses tersebut akan dilakukan analisis mengenai proses penjualan yang sedang berjalan pada Toko Aw Sport,

dengan menganalisis secara keseluruhan yaitu meliputi analisis PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*), analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, kelayakan sistem, dan berbagai masalah yang dihadapi Toko Aw Sport dan pada akhirnya akan mendapat hasil analisis. Selanjutnya merancang sebuah sistem yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang ada, pada bab ini juga dijelaskan mengenai desain sistem yang terdiri dari *ERD, DFD, Flowchart* untuk membuat rancangan tabel dan rancangan tampilan atau *design interface* dari sistem informasi berbasis *website* yang dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi dari analisis dan perancangan sistem informasi yang dibuat berupa tampilan data base, program dengan prosedur pembuatan dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan berisi mengenai tentang kesimpulan serta saran – saran yang akan disampaikan penulis sehingga dapat menjadi acuan kepada peneliti selanjutnya yang ingin menyempurnakan penelitian tersebut