

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tani Subur merupakan usaha penjualan bahan pertanian di daerah Kebumen yang menyediakan berbagai macam produk seperti pupuk, benih, insektisida dan alat-alat pertanian. usaha ini didirikan oleh Bapak H. Suyudi (Alm) bersama sang istri Ibu Rochyatun pada tahun 1994. Semenjak Tani Subur berdiri penjualan hanya mengandalkan media interaksi dengan konsumen secara langsung dan masih berpusat kepada lokasi tertentu. Konsumen seringkali sulit mengakses berbagai informasi tentang produk dan informasi harga terbaru. Hal ini juga tentu saja menghambat persaingan dengan para *competitor* yang sudah memaksimalkan teknologi modern untuk menjangkau pelanggan.

Mobilitas dan liberalisasi pasar yang terbatas membuat pihak toko Tani Subur harus melakukan inovasi perluasan pasar sasaran melalui penjualan online sehingga konsumen diharapkan dapat melakukan pemesanan dan pembelian dimana saja tanpa batasan tempat dan waktu, serta memiliki daya tanggap akan kekinian informasi sesuai personalisasi kebutuhan konsumen. Pemilihan metode yang tepat memberikan banyak manfaat dan kemudahan dalam menghasilkan sistem. Untuk sistem yang memiliki tingkat kedinamisan yang tinggi, ketersediaan waktu dan anggaran biaya pengembangan yang terbatas dan perlunya kedekatan interaksi hubungan yang personal dengan karakteristik penggunaanya lebih tepat menerapkan metode RAD (*Rapid Application Development*) metode ini sesuai dengan kebutuhan

untuk menghasilkan sebuah sistem penjualan pada Toko Tani Subur. Merujuk pada skala usaha yang masih berupa bisnis keluarga, jelas memiliki keterbatasan anggaran biaya untuk pengembangannya, namun disisi lain membutuhkan waktu penyelesaian secara cepat. Sebuah sistem tidak hanya fokus kepada model dan fitur-fitur dari suatu perangkat lunak serta bahasa pemrograman dan penggunaan basis datanya.

Melihat permasalahan diatas, maka penulis mengambil judul : "Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Rapid Application Development* pada Toko Tani Subur Kebumen" diharapkan dapat digunakan sebagai media penjualan secara online.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

"Bagaimana membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Rapid Application Development* pada Toko Tani Subur Kebumen ?"

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penulisan ini adalah :

1. Data yang diolah meliputi data transaksi penjualan, data produk, data pengguna dan data kategori.
2. Sistem ini tidak membahas mengenai jumlah persediaan barang.
3. Pembayaran transaksi dilakukan secara manual, dimana pembeli melakukan transfer uang pada rekening yang tertera.

4. Sistem yang dibangun bersifat *web-based*, dirancang menggunakan bahasa pemrograman HTML dan PHP, *CodeIgneter* sebagai *framework* PHP, *Bootstrap* sebagai *Framework* CSS, HTML dan *Javascript*, MySQL sebagai *web server*, *Visual Studio Code* sebagai teks editor, dan *Google Chrome* sebagai *web browser*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi maksud dan tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

Membuat Sistem Informasi penjualan Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Rapid Application Development* pada Toko Tani Subur Kebumen.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program strata I Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah didapat pada masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Membuat sistem informasi penjualan pada toko Tani Subur Kebumen sebagai media transaksi secara online melalui *website*.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis melakukan penerapan metode penelitian dalam memperoleh data yang dibutuhkan sehingga penyusunan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Adapun metode penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Penulis mengamati sistem pendataan pada metode ini. Dalam prakteknya penulis mengamati langsung bagaimana kegiatan penjualan dilakukan oleh pramuniaga Tani Subur, kemudian data yang diperoleh digunakan untuk bahan pembuatan sistem.

b. Metode Wawancara

Metode wawancara ini dilakukan penulis secara langsung di lapangan, untuk memperoleh informasi yang lebih akurat dalam prosedur transaksi penjualan.

c. Metode Analisis

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Services*) merupakan analisa untuk mencari kekurangan yang ada pada sistem lama sehingga dapat diperbaharui pada sistem baru yang nantinya akan dibangun. Setelah melakukan analisis kelemahan sistem selanjutnya adalah analisis kebutuhan yang merupakan suatu proses untuk menghasilkan spesifikasi kebutuhan. Untuk mempermudah menganalisis sebuah sistem dibutuhkan dua jenis kebutuhan yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan nonfungsional. Setelah melakukan analisis kebutuhan sistem, langkah selanjutnya adalah analisis kelayakan sistem. Analisis kelayakan sistem digunakan untuk mempelajari apakah usulan-usulan kebutuhan sistem baru layak (*feasible*) untuk diteruskan menjadi sistem informasi. Ada beberapa kriteria kelayakan yang bisa ditinjau,

misalnya kelayakan teknis, kelayakan ekonomi, dan operasional (Hanif Al Fatta, 2007).[1]

2. Metode Perancangan sistem

Metode perancangan perangkat lunak yang penulis gunakan adalah pendekatan *Rapid Application Development (RAD)*. Ada tiga fase dalam *RAD* yaitu (Kendall dan Kendall, 2008):

a. *Requirement Planning*

Dalam tahap ini diketahui apa saja yang menjadi kebutuhan sistem yaitu dengan mengidentifikasi kebutuhan informasi dan masalah yang dihadapi untuk menentukan tujuan, batasan-batasan sistem, kendala dan juga alternatif pemecahan masalah. Analisis digunakan untuk mengetahui perilaku sistem dan juga untuk mengetahui aktivitas apa saja yang ada dalam sistem tersebut.

b. *Design Workshop*

Mengidentifikasi solusi alternatif dan memilih solusi yang terbaik. Kemudian membuat desain proses bisnis dan desain pemrograman untuk data-data yang telah didapatkan dan dimodelkan dalam arsitektur sistem informasi. *Tools* yang digunakan dalam pemodelan sistem biasanya menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*.

c. *Implementation*

setelah *Design Workshop* dilakukan, selanjutnya sistem diimplementasikan (*coding*) ke dalam bentuk yang dimengerti oleh mesin yang diwujudkan

dalam bentuk program atau unit program. Tahap implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : LATAR BELAKANG

Dalam bab ini penulis menguraikan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Batasan Masalah, Metode Penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini penulis menguraikan beberapa hal yang berhubungan dengan judul dan bahasa pemrograman.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini membahas tentang semua analisis dan desain sistem yang digunakan, mulai dari analisis kebutuhan sistem yang akan dibangun, analisis kelayakan sistem, yang akan dibangun, metode yang digunakan, perancangan basis data yang digunakan, hingga desain antar muka.

BAB IV : IMPLEMENTASI PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang hasil implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan. Serta melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat untuk mengetahui aplikasi tersebut telah dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran perbaikan sistem yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.

