

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan teknologi dari waktu ke waktu yang semakin maju, teknologi internet merubah komunikasi yang tadinya non digital menjadi komunikasi yang digital atau modern. Perkembangan teknologi media informasi sekarang dapat meningkatkan kinerja dan mempermudah pekerjaan. Media informasi saat ini berkembang pesat sekali, sejak komputer ditemukan dan program aplikasi dibuat oleh banyak vendor, munculah berbagai macam bentuk program aplikasi [1]. Dunia internet pun sudah dikenal di berbagai kalangan dari kalangan muda hingga kalangan orang tua. Mempermudah dunia pendidikan, komunitas maupun pebisnis. Dengan adanya internet kita bisa mendapatkan informasi-informasi yang lebih tepat dan akurat, kapan dan dimanapun kita berada. Salah satu kemajuan teknologi pada saat ini adalah dengan adanya website.

*E-commerce* merupakan konsep baru yang bisa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada website melalui jaringan internet. Pada saat ini banyak orang-orang yang berjualan lewat internet contohnya saja banyak toko online misalnya Lazada, Tokopedia dan masih banyak lagi yang lainnya. Hal

tersebut dipengaruhi berbagai macam faktor misalnya seorang ingin berjualan dan menginginkan barangnya tersebut dapat diketahui oleh semua orang baik dalam Negeri maupun luar Negeri. Maka dari itu dengan adanya teknologi internet dapat mempermudah seorang untuk memasarkan barang atau produk yang dia miliki.

Bjokicks Malang merupakan toko penjualan sepatu *sneakers* yang menerapkan model bisnis B2C (Business to Customer), akan tetapi belum menggunakan sistem penjualan berbasis web 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 Bjokicks Malang. Sehingga calon konsumen membutuhkan layanan pembelian dan pembayaran secara online dan transfer melalui rekening. 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 di dalam daerah maupun di luar daerah. Dengan adanya sistem informasi online ini dapat membantu media promosi dan memperluas jangkauan para pembeli. Untuk pencatatan penjualan dan barang masih secara manual menggunakan buku yang sangat rawan akan kehilangan ataupun kerusakan catatan.

Dengan adanya latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan memilih perancangan sistem informasi yang

berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Website Pada Toko Bjokicks Malang”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dalam tugas akhir ini penulis membuat suatu rumusan masalah, yaitu : Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi penjualan barang berbasis website pada toko Bjokicks Malang ?

## 1.3 Batasan Masalah

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

1. Sistem informasi penjualan berbasis website.
2. Ruang lingkup penelitian hanya dibatasi pada penjualan barang pada Toko Bjokicks Malang.
3. Website dibuat untuk informasi seputar toko Bjokicks Malang dan pengguna (user) dapat melakukan pemesanan dan pembelian secara online.
4. Sistem informasi ini hanya dapat menghasilkan laporan data penjualan
5. Software yang digunakan PHP, MySQL, Xampp, HTML, Sublime sebagai text editor.

#### 1.4 Maksud dan 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

Dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak – pihak yang berkepentingan, yaitu :

1. Bagi Bjokicks Malang
  - a. Sebagai sarana pendukung dalam proses penjualan dan pemesanan barang.
  - b. Memperluas jangkauan pasarnya serta dapat membangun interaksi antara penjual dan pembeli.
  - c. Sebagai sarana untuk membantu penulisan laporan agar lebih rapi dan efisien.
2. Bagi Konsumen
  - a. Mempermudah dalam pemesanan dan pembelian barang.
  - b. Mempermudah konsumen untuk mengetahui informasi barang.
3. Bagi Penulis

- a. Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman tentang bagaimana cara membuat suatu website penjualan dan pemesanan barang.
  - b. Menambah ilmu dalam pembuatan website.
4. Bagi Akademik
- a. Menjalin hubungan baik dengan pihak Bjokicks.
  - b. Sebagai bahan korelasi untuk menyesuaikan materi kuliah dengan dunia kerja.
  - c. Tercapainya Tri Dharma Perguruan Tinggi : pendidikan, pengajaran, dan pengabdian masyarakat.

## **1.6 Metode Penelitian**

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data dalam membuat *website* ini, maka menggunakan cara :

#### **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 Bjokicks Malang memperoleh informasi yaitu dalam melakukan proses penjualan dan pemesanan barang.

### 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 serta mengenai sistem yang telah biasa dijalankan.

### 1.6.2 Metode Analisis

**Analisis Kelayakan Sistem** Untuk mengidentifikasi sistem yang akan dibuat sudah memenuhi dari segi kelayakan teknis, operasional, ekonomi, dan hukum.

**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 Pembuatan Aplikasi

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

### 1.6.5 Metode Testing

Metode *testing* merupakan pengujian yang dilakukan dengan tahapan yang terencana untuk melihat apakah sistem sudah sesuai dengan spesifikasi dan kebutuhan perusahaan. Fokus utama dalam pengujian sistem adalah mengidentifikasi ketidaksempurnaan sistem. Ketidaksempurnaan sistem seperti, ketidaktepatan spesifikasi, tidak sesuai dengan kebutuhan perusahaan, *crash* aplikasi, bug pada program dan relasi antar modul. Pengujian sistem terbagi menjadi dua metode yaitu :

1. *Black Box Testing*

Terfokus pada apakah unit program memenuhi kebutuhan (requirement) yang disebutkan dalam spesifikasi. Pada *black box testing*, cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai outputnya maka untuk menyelesaikannya diteruskan pada pengujian *white box testing*.

2. *White Box Testing*

*White box testing* adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak. Jika ada modul yang menghasilkan output yang tidak sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variable dan parameter yang terlihat pada unit tersebut akan dicek satu persatu dan diperbaiki kemudian di *compile* ulang.

## 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* Perancangan dan Penjualan Barang Pada Toko Bjokicks Malang.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini diuraikan mengenai analisa sistem yang akan dibuat.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

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

### **BAB V : PENUTUP**

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

### **DAFTAR PUSTAKA**