

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jasa desain merujuk pada layanan yang disediakan oleh para profesional kreatif yang menghasilkan solusi visual untuk memenuhi kebutuhan komunikasi atau estetika suatu klien. Jasa desain melibatkan proses kreatif yang mencakup pemikiran konseptual, pengembangan visual, dan implementasi desain dalam berbagai bentuk media, seperti digital atau multimedia. Jasa desain dapat mencakup berbagai bidang salah satunya yaitu desain kaos. Jasa desain kaos adalah layanan yang disediakan oleh desainer profesional untuk menciptakan desain kreatif dan unik yang akan diterapkan pada kaos. Desain kaos dapat mencakup berbagai elemen seperti gambar, ilustrasi, teks, warna, dan komposisi visual lainnya.

Dalam beberapa penelitian terkait sistem informasi penjualan berbasis web, berbagai pendekatan dan metode pengembangan telah digunakan. Sebagai contoh, penelitian pertama oleh S Luckyardi et al. (2021) menggunakan pendekatan berorientasi objek dan metode pengembangan sistem prototipe, sementara penelitian kedua oleh Moh Afdhol Rizal dan Titik Misriati (2018) menggunakan metode studi literasi, observasi, dan studi literatur. Penelitian lainnya, seperti yang dilakukan oleh Dede Barkah dan Sri Wasiyanti (2018), Aji Sultan Faqih dan Agung Deni Wahyudi (2022), Firman Yudianto et al. (2022), serta Rizallo Novega dan Chaulina Alfianti Oktavia (2023), juga menggunakan metode yang berbeda seperti waterfall dan Extreme Programming (XP). Meskipun ada variasi dalam metode yang digunakan, semua penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi penjualan berbasis web yang memudahkan transaksi dan meningkatkan pengalaman pembeli secara online.

Perbedaan dengan penelitian-penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah bahwa penelitian terdahulu banyak menggunakan metode-metode yang berbeda dengan apa yang akan digunakan dalam penelitian ini. Walaupun mempunyai masalah yang sama, tetapi penelitian ini menggunakan pendekatan yang berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya untuk melakukan pendekatan pengembangan sistem dan merancang sebuah sistem penjualan dan pemesanan desain kaos berbasis *website* pada Fiq Design.

Fiq Design adalah sebuah badan usaha yang bergerak dalam penyediaan jasa penjualan dan pemesanan desain kaos. Saat ini, Fiq Design menghadapi dua permasalahan utama dalam operasional bisnis mereka. Pertama, mereka masih menggunakan metode pemasaran dari konsumen ke konsumen dalam proses penjualan dan pemesanan desain kaos. Kedua, sistem

penjualan dan pemesanan desain kaos yang mereka gunakan masih manual. Kedua permasalahan ini menghambat efisiensi bisnis Fiq Design, mengakibatkan keterbatasan dalam skala operasional, dan mempengaruhi pengalaman pelanggan.

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh Fiq Design, Peneliti ingin menyediakan sebuah *website* sistem informasi yang akan membantu mempermudah proses penjualan dan pemesanan desain kaos mereka. Dengan menggunakan metode penelitian *waterfall* untuk merancang sebuah sistem dengan proses perencanaan, pemodelan, implementasi dan pengujian sistem, Fiq Design diharapkan bertransformasi menjadi usaha dengan basis sistem informasi digital dengan *website* yang teruji fungsionalitasnya dalam melaksanakan aktivitas manajemen dan rekapitulasi usaha.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah *website* dapat menjalankan fungsi kelola data *user* berupa registrasi, *login* dan data profil?
2. Apakah *website* dapat menjalankan fungsi kelola inventaris berupa edit, tambah, dan hapus produk serta halaman transaksi, daftar pesanan dan rekening bank ?
3. Apakah *website* dapat menjalankan fungsi rekapitulasi data berupa daftar pembeli, daftar tunggu, daftar pesanan selesai dan laporan keuangan?

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, diperlukan adanya batasan-batasan agar fokus pada permasalahan yang ingin dijawab oleh penelitian ini, sehingga dapat mencapai tujuan penelitian. Berikut adalah batasan-batasan yang diterapkan dalam penelitian ini:

1. Fokus pada desain dan konstruksi *website* untuk mempermudah operasional Fiq Design.
2. Fokus pada uji fungsionalitas *website* dalam proses *input* dan *output* data *user* dan *admin* untuk konteks pemesanan dan transaksi desain.
3. Fokus pada pengembangan sistem informasi berbasis *website* untuk efisiensi sistem penjualan dan pemesanan desain kaos.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menguji fungsionalitas sistem kelola data *user* berupa registrasi, *login* dan data profil.
2. Menguji fungsionalitas sistem kelola inventaris berupa edit, tambah, dan hapus produk serta halaman transaksi, daftar pesanan dan rekening bank.
3. Menguji fungsionalitas sistem rekapitulasi data berupa daftar pembeli, daftar tunggu, daftar pesanan selesai dan laporan keuangan.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari latar belakang yang telah dijabarkan, maka manfaat yang ingin didapatkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperbanyak ilmu pengetahuan dalam pembuatan sistem informasi berbasis *website* pada Fiq Design.

b. Manfaat praktis

1. Bagi Toko

Dengan terjadinya sebuah toko *online* Fiq Design maka diharapkan toko dapat mengoptimalkan efisiensi operasional, meningkatkan citra merek, dan memperluas jangkauan pasar. Ini dapat berkontribusi pada pertumbuhan dan keberhasilan jangka panjang toko Fiq Design.

2. Bagi pemilik

Bagi pemilik yang memiliki sebuah toko *online* dapat mengawasi secara jarak jauh dan dapat mengontrol perkembangan toko lewat *website* yang telah dibuat, sehingga kas masuk dapat terjadi secara transparan.

3. Bagi Pembeli

Memudahkan pembeli untuk menjangkau barang yang diinginkan sehingga dapat dibeli kapanpun dan dimanapun oleh pembeli, pembeli dapat melihat harga dan juga biaya kirim secara transparan sehingga dapat sesuai dengan kebutuhan pembeli.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini ditulis menggunakan sistematika penulisan yang dijabarkan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.2 Rumusan Masalah

1.3 Batasan Masalah

1.4 Tujuan Penelitian

1.5 Manfaat Penelitian

1.6 Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Literatur

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Pengertian Sistem Informasi

2.2.2 Pengertian Penjualan

2.3 Konsep Perancangan dan Implementasi Sistem

2.3.1 Definisi Perancangan Sistem

2.3.2 Implementasi Sistem

2.4 Konsep Pemodelan Sistem

2.4.1 Data Flow Diagram (DFD)

2.5 Basis Data

2.5.1 Sistem Basis Data

2.5.2 ERD

2.5.3 SQL

2.5.4 DBMS (*Database Management System*)

2.6 Konsep Dasar Website

2.6.1 Pengertian Web

2.6.2 Pengertian Website

2.6.3 Pengertian World Wide Web (WWW)

2.6.4 Komponen Pemodelan Sistem

2.6.4.1 Kerangka Kerja

2.6.4.2 Bahasa Pemrograman

2.6.4.3 Web Editor

2.6.4.4 Web Browser

2.6.4.5 Web Server

2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan

2.7.1 Visual StudioCode

2.7.2 Google Chrome

2.7.3 Laragon

2.7.4 Adobe Photoshop

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

3.2 Alur Penelitian

3.3 Alat dan Bahan

3.3.1 Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

3.3.2 Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengujian Fungsionalitas Registrasi, Login dan Data User

4.1.1 Uji Fungsionalitas Registrasi

4.1.2 Uji Fungsionalitas Login

4.1.3 Uji Fungsionalitas Data User

4.2 Pengujian Fungsionalitas Edit Produk

4.2.1 Uji Fungsionalitas Edit Produk Admin

4.3 Pengujian Fungsionalitas Informasi Pemesanan dan Transaksi

4.3.1 Uji Fungsionalitas Transaksi

4.3.2 Pengujian Fungsionalitas Pembuatan Pesanan

4.3.3 Pengujian Fungsionalitas Input Rekening Bank

4.4 Pengujian Fungsionalitas Sistem Kelola Pesanan

4.4.1 Uji Fungsionalitas Daftar Pembeli

4.4.2 Uji Fungsionalitas Daftar Tunggu

4.5 Pengujian Fungsionalitas Sistem Rekapitulasi

4.5.1 Uji Fungsionalitas Daftar Pesanan Selesai

4.5.2 Uji Fungsionalitas Laporan Penjualan

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

5.2 Saran

