

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan internet saat ini sangatlah cepat. Berbagai hal dalam kehidupan sehari-hari mulai berkaitan dengan internet. Mulai dari hal ringan seperti berkirim pesan hingga kegiatan berbisnis. Dengan adanya keberadaan internet ini, kegiatan bisnis pada bagian penjualan barang menjadi terbantu. Hal ini dibuktikan dengan semakin banyaknya website yang digunakan sebagai media penjualan [1].

Toko Komet Adventure merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang jual beli alat outdoor. Toko ini menawarkan produk alat outdoor seperti tenda, tas, dan juga sepatu. Toko ini masih melakukan penjualannya secara *offline* dan belum menyentuh pemasaran *online*. Hal ini menjadi masalah karena terbatasnya jangkauan pelanggan karena dengan tidak adanya kehadiran *online*, dimana toko ini hanya dapat menjangkau pelanggan lokal yang secara fisik mengunjungi toko. Serta tidak mampu bersaing dengan toko yang sudah melakukan pemasaran produknya secara online. Karena dalam era digital saat ini, banyak orang yang beralih ke belanja online karena kemudahan dan kenyamanannya. Hal ini dapat menyebabkan hilangnya pelanggan yang lebih memilih berbelanja secara *online*.

Pada saat ini muncul aktifitas jual beli menggunakan media internet yang menghubungkan antara produsen dan konsumen. Melalui *E-commerce*, setiap orang memiliki kesempatan dan peluang yang sama untuk bersaing dan berbisnis di dunia maya [2]. *Electronic commerce* atau biasa disebut *E-commerce* merupakan kumpulan teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan dan konsumen dalam proses jual beli barang secara elektronik (Kotler & Armstrong, 2012; Wong, 2010) [3].

Teknologi yang terdapat dalam penerapan *E-commerce* yaitu seperti pemasaran produk menggunakan layanan internet. Aktifitas ini dijalankan menggunakan media website dengan memasarkan produk dan pelayanan secara online. Berdasarkan pengamatan tersebut maka dilakukanlah penelitian ini untuk membantu Toko Komet Adventure dalam melakukan aktifitas *E-commerce*. Teknik atau metode pengembangan perangkat lunak juga diperlukan pada penelitian ini, tahapan-tahapan dalam metode pengembangan perangkat lunak akan membantu dalam perancangan dan pembangunan sistem.

Berdasarkan dari penelitian [4] oleh Titania Pricilla dan Zulfachmi yang Berjudul “Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD)”, menyatakan bahwa (1). Metode pengembangan *waterfall* lebih tepat digunakan untuk sistem yang bersifat *generic*, artinya sistem dapat diidentifikasi semua kebutuhannya dari awal dengan spesifikasi yang umum dan sesuai. Kemudian untuk (2). Metode *prototype* lebih tepat untuk sistem yang bersifat *customize*, artinya perangkat lunak yang dibangun berdasarkan permintaan dan kebutuhan bahkan dalam situasi dan kondisi tertentu. Sedangkan (3). Metode RAD lebih tepat digunakan untuk sistem yang berskala besar dan memerlukan waktu yang singkat [4].

Berdasarkan dari Penelitian [5] oleh Deni Murdiani dan Muhamad Sobirin yang Berjudul “Perbandingan Metodologi Waterfall dan RAD (Rapid Application Development) Dalam Pengembangan Sistem Informasi”, menyatakan bahwa metode *waterfall* dapat digunakan pada sistem informasi yang semua kebutuhannya diidentifikasi dari awal dengan mengumpulkan kebutuhan dari sebuah sistem yang akan dibuat sesuai dengan penelitian sampai produk diuji. Sedangkan metode RAD dapat digunakan untuk sistem yang berskala besar dan memerlukan waktu singkat, dimana software dibuat berdasarkan permintaan dan kebutuhan tertentu[5].

Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk menggunakan metode pengembangan SDLC model *waterfall* karena model ini memiliki tahapan proses pengembangan yang teratur dan sistematis. Setiap fase harus diselesaikan secara lengkap sebelum melanjutkan ke fase berikutnya, sehingga memudahkan dalam aplikasinya. Tahapan-tahapan yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan menjadikan model ini dapat diikuti dengan mudah dan menghasilkan pengembangan yang terstruktur.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa Komet Adventure memerlukan sebuah sistem informasi yang dapat membantu kegiatan transaksi secara online yang sesuai dengan kebutuhan sehingga penulis berharap masalah-masalah yang ada dapat terselesaikan melalui sistem informasi yang dirancang. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk mengambil penelitian dengan judul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Alat Outdoor di Komet Adventure Berbasis Website”.

1.2 Rumusan Penelitian

Rumusan penelitian ini bertujuan untuk memperjelas arah dari penelitian ini agar sesuai dengan hasil yang diharapkan, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan berbasis website yang dapat menunjang persediaan informasi produk dan transaksi penjualan pada Komet Adventure?

1.3 Batasan Penelitian

Dengan terbatasnya waktu dan kemampuan peneliti, maka diperlukan adanya pembatas masalah antara lain:

1. Sistem yang digunakan pada website ini dirancang menggunakan library javascript yaitu ReactJs dan CMS Strapi.
2. Sistem ini hanya dapat dijalankan di aplikasi browser di semua sistem operasi yang mendukung aplikasi tersebut.
3. Sistem ini hanya diimplementasikan pada Toko Komet Adventure.
4. Sistem informasi yang sedang dikembangkan saat ini masih pada tahap pengujian.
5. Sistem informasi yang dikembangkan ini memiliki fokus utama pada aspek Backend.
6. Sistem informasi yang dirancang saat ini masih beroperasi pada server lokal menggunakan XAMPP.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud penelitian ini yaitu:

1. Untuk membantu Toko Komet Adventure dalam memasuki dunia pemasaran secara online.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Menghasilkan sebuah website *E-commerce* untuk membantu Toko Komet Adventure dalam pemasaran online.
2. Sistem dapat meminimalisir kesalahan dalam pengelolaan data seperti duplikasi data, kehilangan data, dan kesalahan dalam penulisan data.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis untuk menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data, bahan dan studi lapangan dengan cara mengamati secara langsung proses transaksi jual beli, pendataan produk, dan pembukuan sehingga didapatkan data produk yang dijual seperti harga barang dan stok barang.

2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pemilik toko Komet Adventure. Wawancara tersebut dilakukan untuk memperoleh informasi dan data mengenai proses penjualan yang bertujuan untuk menelaah fitur yang dibutuhkan oleh sistem.

1.5.2 Metode Analisis

Metode Analisis yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode analisis PIECES atau singkatan dari (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency), sehingga dapat diperoleh pokok-pokok permasalahan pada sistem dengan lebih spesifik. Alasan peneliti memilih untuk menggunakan metode analisis pieces adalah selain mudah dan dapat dipahami analisis pieces juga bersifat ringan dan tidak membutuhkan data yang banyak.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan sistem yang akan digunakan yaitu dengan menggambarkan alur data menggunakan UML atau biasa disebut *Unified Modelling Language* untuk merancang alur data yang akan dilakukan oleh sistem. Data yang dihasilkan UML akan digambarkan dengan menggunakan ERD atau biasa disebut *Entity Relationship Diagram*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode Pengembangan sistem yang akan digunakan yaitu dengan menggunakan metode SDLC model *waterfall*. SDLC model *waterfall* merupakan metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara, dan menggunakan sistem informasi.

1.5.5 Metode Testing

Metode Testing yang digunakan untuk menguji program apakah dapat berjalan dengan baik menggunakan *black box testing*, *white box testing*, dan *usability testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan gambaran tentang sistematika penulisan yang berisi hal-hal yang akan dibahas dalam penulisan laporan skripsi ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan penelitian, batasan penelitian, maksud penelitian, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas uraian sistematis terkait informasi hasil penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya. Bab ini berisi konsep, teori, prinsip, dan pendapat yang mendukung proses pengembangan sistem serta pengetahuan bahasa pemrograman, dan sumber daya yang digunakan dalam pengembangan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas analisis kebutuhan sistem dan perancangan yang akan dibuat berdasarkan permasalahan yang ada. Analisis tersebut meliputi analisis sistem yang ada, analisis pengguna dan analisis kebutuhan sistem. Sedangkan proses perancangan sistem meliputi desain proses, basis data, struktur menu, dan user interface.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penerapan sistem yang sebelumnya telah didesain menjadi sebuah aplikasi dengan menampilkan user interface (UI) program yang disertai cara kerja dan penggunaan program.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan dari penelitian dan saran terhadap seluruh kegiatan penelitian yang telah dilakukan. Saran ini bertujuan untuk mendukung penelitian selanjutnya.

