

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan majunya perkembangan teknologi informasi dan komputer saat ini, maka kebutuhan manusia akan informasi pun semakin luas. Maka dari itu informasi yang dihasilkan dari pengolahan data harus bersifat nyata dan dapat dipercaya. Dengan adanya teknologi komputerisasi yang baik dapat membantu meningkatkan kinerja sebuah perusahaan.

Banyak usaha mandiri yang terbatas dalam penjualan, yang biasanya hanya bisa mencakup pada suatu daerah tertentu dan masih kesulitan untuk mengembangkan area penjualan pada tingkat yang lebih jauh. Usaha mandiri yang biasa menjual ke daerah yang jauh biasanya adalah pelanggan lama atau dengan menjalin relasi ke usaha mandiri lain dengan bidang sama untuk melakukan penjualan. Maka dari itu masalah yang banyak dihadapi oleh usaha mandiri adalah pemasaran penjualan yang terbatas.

QQ Store adalah salah satu usaha mandiri yang busana muslim. Mekanisme penjualan yang ada di toko QQ Store yaitu konsumen datang langsung ke toko dan memilih baju yang akan dibeli. Namun saat ini toko QQ Store belum menggunakan komputerisasi dalam bertransaksi, pencatatan data dan penjualan. Sehingga kinerja dalam toko tersebut belum berjalan dengan maksimal dan kesalahan pun sering terjadi dikarenakan masih bersifat manual.

Melihat keunggulan berbisnis dengan sarana internet, penulis berupaya merancang suatu website sebagai media promosi penjualan, diharapkan nantinya akan mendatangkan keuntungan lebih. Oleh karena itu penulis mengambil judul "Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah pokok yang dibahas dalam penelitian ini adalah “bagaimana merancang sebuah web sebagai media penjualan pada toko QQ Store yang dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan proses pemesanan produk”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada skripsi ini yaitu :

1. Sistem yang akan dibangun berupa website yang dirancang sebagai media penjualan pada toko QQ Store, yang berfungsi sebagai media transaksi pembelian, menampilkan informasi produk, dan informasi tentang toko QQ Store.
2. Model pembayaran pada website hanya sebatas konfirmasi pembayaran & transaksi pembayaran website ini dilakukan secara offline.
3. Sistem ini dibangun dengan website menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database menggunakan MySQL.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang website sebagai media penjualan online pada QQ Store.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Strata 1 Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Masyarakat
Mempermudah masyarakat umum untuk mengetahui informasi tentang QQ Store.

2. Bagi QQ Store

Sebagai salah satu upaya untuk kemajuan QQ Store menjadi lebih baik pada masa yang akan datang.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

a. Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung dengan pihak QQ Store untuk mendapatkan informasi.

b. Studi Pustaka

Mengumpulkan literatur yang berhubungan dengan tema penelitian berupa buku-buku, forum online, dan karya ilmiah.

2. Analisis Sistem

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, dan Service*).

3. Perancangan Sistem

Merancang proses, basis data, struktur menu, dan antarmuka pengguna. Pada tahap ini digunakan bahasa pemodelan *Data Flow Diagram (DFD)* untuk memvisualisasi perancangan dari situs web.

4. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode *System Development Life Cycle (SDLC)*, yaitu metode pendekatan melalui beberapa tahap untuk menganalisis dan merancang sistem yang dimana sistem tersebut telah dikembangkan dengan sangat baik melalui penggunaan siklus kegiatan penganalisis dan pemakai secara spesifik.

5. Implementasi Sistem

Membuat situs web berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap perancangan.

6. Metode Testing

Metode testing dilakukan dengan menggunakan metode *white-box testing* dan *black-box testing* sebagai perbaikan dan pengukuran kualitas sistem yang akan dibangun.

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut ini sistematika yang akan digunakan penulis dan dibagi menjadi 5 (lima) bab, dan masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi menjelaskan tentang teori – teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian, analisis, rancangan implementasi, dan proses pembuatan.

BAB VI IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi menjelaskan tentang implementasi sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi bersisi kesimpulan yang diambil berkaitan dengan sistem dan saran untuk pengembangan agar sistem lebih baik.