

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sistem informasi berbasis web adalah sistem informasi yang menggunakan teknologi web untuk mengakses dan memproses informasi melalui browser internet. Ini termasuk aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan data dan aplikasi melalui web (Laudon & Laudon, 2016). Di zaman modern ini, manusia sudah mengenal teknologi yang semakin maju dan berkembang untuk mempermudah berbagai kegiatan dalam aspek kehidupan. Contoh bahwa manusia semakin memerlukan teknologi dalam kehidupan ini yaitu kemajuan di bidang transportasi, komunikasi, kesehatan, pendidikan, dan bidang lainnya. Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang disebut dengan internet. Sekarang dengan hadirnya internet, manusia dapat melakukan bisnis lebih mudah. Dengan adanya internet semua orang dapat menerima dan menyampaikan berbagai informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja.

Dalam dunia bisnis, dengan terciptanya website dapat mengatasi berbagai kendala yang selama ini menjadi masalah pada sistem penjualan secara konvensional. Kendala atau masalah biasanya pada bagian penjualan dan pengadaan bahan baku makanan yang awalnya terbatas pada modal usaha. Demikian juga bisnis pet shop yang sekarang sedang berkembang di kalangan masyarakat.

Seiring berkembangnya dunia petshop, permintaan pelanggan terhadap produk semakin banyak, ada baiknya membuat website agar bisnis di Indonesia dapat berkembang serta memajukan dunia usaha dan masyarakat. Dengan adanya aplikasi pet shop berbasis web sangat membantu perusahaan dalam mengelola dua kegiatan usaha seperti pemasaran, promosi produk baru, pembayaran dan transaksi jarak jauh, sehingga perusahaan dapat memperluas wilayah perusahaannya. Dikarenakan saat ini masih menggunakan system yang manual, konsumen

harus datang sendiri ke lokasi dan melakukan pembayaran masih secara tunai. Hal ini tentu menyulitkan para calon konsumen dari dalam dan luar kota karena harus mengeluarkan waktu dan biaya untuk mengunjungi pet shop tersebut.

Toko GWE Pet Shop merupakan toko yang bergerak dibidang penjualan pakan hewan peliharaan. Toko ini beralamat di Dusun Brangkulon, Kecamatan Kedungsono, Kabupaten Sukoharjo. Dalam proses penjualan, toko tersebut tidak memiliki peningkatan penjualan karena masih kurangnya dalam melakukan promosi. Sistem penjualan saat ini yaitu konsumen datang ke toko secara langsung. Jika hanya mengandalkan sistem penjualan dengan cara konsumen harus datang hanya untuk bertanya langsung mengenai barang, ada kemungkinan barang yang dipesan tidak selalu ada sehingga konsumen kecewa dan harus pergi ketempat lain. Selama ini penjualan barang hanya sebatas dari konsumen yang langsung datang ke lokasi Toko GWE Petshop sehingga hal ini kurang menjangkau masyarakat luas sehingga jika terdapat barang baru, konsumen tidak dapat mengetahui dan memesan secara cepat sehingga hal ini kurang efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian diatas, maka di perlukan suatu solusi untuk menyelesaikan permasalahan pada sistem informasi penjualan pada Toko GWE Petshop. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dengan merancang dan membangun sistem informasi penjualan berbasis web pada Toko GWE Petshop. Peneliti memilih metode waterfall untuk melakukan pengembangan sistem yang dirancang dan dibuat. Pemilihan metode Waterfall untuk pengembangan sistem informasi penjualan petshop berbasis website didasarkan pada keunggulannya dalam memberikan struktur yang jelas, dokumentasi yang mendetail, dan pengelolaan yang teratur. Dengan pendekatan ini, diharapkan sistem dapat berjalan dengan lancar, memenuhi kebutuhan yang telah ditentukan, dan menghasilkan sistem yang berkualitas tinggi untuk mendukung operasional dan manajemen penjualan di Toko GWE Petshop.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, rumusan masalah pada skripsi ini yaitu bagaimana merancang aplikasi penjualan pet shop berbasis website pada Toko GWE Pet Shop menggunakan metode pengembangan waterfall.

### 1.3 Batasan Masalah

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

1. Sistem informasi ini memakai metode pengembangan waterfall.
2. Aplikasi ini dirancang untuk menjual produk pet shop di Toko GWE Pet Shop.
3. Sebuah aplikasi berbasis website penjualan produk pet shop akan dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, framework CodeIgniter dan MySQL sebagai media penyimpanan database.
4. Sistem ini memiliki dua pengguna yaitu admin dan pelanggan.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah diatas maka tujuan dari pembuatan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Memperluas jangkauan masyarakat dalam maupun luar kota untuk melakukan pembelian produk di Toko GWE Pet Shop.
2. Menyediakan kemudahan bagi konsumen untuk dapat berbelanja pet shop dengan sistem online tanpa perlu datang ke toko.
3. Memberi kemudahan bagi pihak toko dalam melakukan pencatatan transaksi yang tentunya akan menghasilkan laporan penjualan dan laporan yang tepat dan akurat.

### 1.5 Manfaat penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam ilmu penjualan dibidang penjualan online berbasis website yang dapat membantu masyarakat Indonesia terutama di daerah Sukoharjo dalam pembelian produk pet shop dari Toko GWE Pet Shop

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui secara ringkas permasalahan dalam penulisan skripsi ini, maka digunakan sistematika penulisan yang bertujuan untuk mempermudah pembaca menelusuri dan memahami skripsi ini. Adapun tujuan penulisan terdiri dari lima Bab yaitu:

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulisan Berisi tentang Umum/latar belakang, maksud dan tujuan, metode penelitian, ruang lingkup dan sistematika penulisan

### 2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulisan menjelaskan tentang konsep dasar Web, dan peralatan pendukung (tools system)

### 3. BAB III METODE PENELITIAN

Didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan

### 4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang, analisis kebutuhan, perancangan perangkat lunak yang mencakup tentang rancangan antar muka, rancangan basis data, rancangan struktur navigasi,. Pada bab ini juga menguraikan tentang implementasi dan pengujian unit.

### 5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai kesimpulan serta saran yang berhasil ditarik dari seluruh pembuatan skripsi Yang mungkin bermanfaat bagi pembaca dan penulis itu sendiri