

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko *online* atau disebut juga dengan *e-commerce* adalah perealisasiian sebuah toko secara *online* atau dalam pengertian lain adalah wadah untuk melakukan transaksi jual beli secara *online*. Secara bahasa toko *online* adalah toko dalam internet. Jadi dalam istilah tersebut tidak ada bangunan toko asli seperti di dunia nyata dan tidak ada tatap muka antara penjual dan pembeli. Dalam toko *online* hanya ada sebuah *website* yang berisi informasi yang di jual beserta keterangan dan informasi cara membelinya.

Kanda Dinda Souvenir merupakan sebuah toko yang menjual berbagai macam souvenir pernikahan yang berada di Jl. Imogiri Barat KM 5, Sewon Bantul, Yogyakarta. Toko tersebut menjual berbagai macam souvenir pernikahan yang unik seperti kipas, gelas, dompet dan masih banyak yang lainnya. Toko ini belum memiliki toko *online* sehingga toko ini kurang dapat berkembang lebih luas dibandingkan toko-toko sejenisnya yang sudah mempunyai toko *online*.

Sistem informasi penjualan pada Kanda Dinda Souvenir saat ini masih menggunakan sistem manual yaitu dengan hanya melayani penjualan di tempat saja. Hal tersebut menjadi permasalahan pokok sehingga sering terjadi kesalahan terutama dalam aktivitas kerja pencatatan data, perhitungan, pengecekan data dan laporan-laporan. Sistem manual juga dapat mengakibatkan proses penjualan

menjadi semakin lambat hal tersebut menyebabkan pekerjaan menjadi tidak praktis dan tidak efisien. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sistem yang baru untuk dapat mengganti sistem yang saat ini dipakai. "Aplikasi Toko *Online* Berbasis Web Dengan Integrasi Aplikasi *Short Message Service* (SMS) Untuk Mendukung Layanan Informasi Pemesanan Pada Toko Kanda Dinda Souvenir Yogyakarta" adalah solusinya. Dengan sistem yang baru ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dan bisa memudahkan perusahaan dalam menjalankan kegiatan bisnis seperti penjualan, pembelian, promosi barang baru, pembayaran dan transaksi jarak jauh, sehingga perusahaan bisa memperluas wilayah pemasarannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dalam penelitian ini dapat diambil rumusan masalah adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi toko *online* berbasis web yang dapat membantu konsumen untuk melihat daftar produk yang dijual pada Kanda Dinda Souvenir Yogyakarta dan melakukan transaksi untuk membeli suatu produk.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari cakupan bahasan yang tidak meluas, maka diperlukan batasan-batasan masalah sehingga hasil analisis dapat lebih terarah sesuai dengan tujuan. Ada beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

1. Aplikasi yang dibuat berbasis web.
2. Aplikasi ini dapat digunakan untuk melakukan pemesanan berdasarkan produk yang sudah ada dalam daftar produk oleh pelanggan yang sudah terdaftar menjadi member dari sistem Kanda Dinda Souvenir.
3. Terdapat 4 aktor pengguna aplikasi meliputi admin, member, marketing dan keuangan.
4. Pembayaran menggunakan *Payment Gateway* yaitu secara otomatis memproses pembayaran tanpa melakukan konfirmasi.
5. Pengiriman barang menggunakan metode pengiriman otomatis sesuai dengan lokasi pengiriman yang sudah disediakan oleh JNE.
6. Dilengkapi dengan aplikasi SMS yang bertugas menginformasikan bahwa pesanan berhasil dibayar dan bersifat searah.
7. Aplikasi ini memberikan deskripsi produk, pencarian produk dan pembagian produk berdasarkan kategori.
8. Data yang diolah meliputi data produk, data member, dan data pemesanan.
9. Informasi yang dihasilkan meliputi laporan informasi produk dan laporan informasi pemesanan.
10. Proses penjualan yang ada di aplikasi ini termasuk dalam jenis *e-commerce Business to Consumer (B2C)* artinya proses penjualan antara perusahaan dengan perorangan.
11. Dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP (Framework Codeigniter versi 3.1), CSS (Framework Bootstrap versi 3.3) dan Javascript. Software menggunakan GNU Image Manipulation Program

(GIMP), JetBrains PhpStorm, XAMPP versi 5.6 dan Google Chrome versi 57.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari pelaksanaan penelitian, sebagai berikut:

1. Membangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web yang dapat digunakan untuk melakukan pemesanan produk yang disesuaikan dengan kebutuhan.
2. Mempermudah pemilik usaha Kanda Dinda Souvenir untuk melakukan *update* informasi produk, dan memberikan kemudahan kepada konsumen dalam melihat informasi produk maupun pembelian produk Kanda Dinda Souvenir, baik lewat pemesanan berdasarkan daftar produk yang ada.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada penjualan Kanda Dinda Souvenir, manfaat bagi pelanggan, dan manfaat bagi penulis.

1. Manfaat Toko Kanda Dinda Souvenir

Memudahkan dalam memperbarui informasi produk-produk yang ada di Kanda Dinda Souvenir, media promosi dan transaksi penjualan yang lebih meluas dalam target Indonesia dengan menggunakan sistem informasi penjualan berbasis web.

2. Manfaat Pelanggan

Memudahkan pelanggan dalam mencari informasi produk pada Kanda Dinda Souvenir dan melakukan pemesanan produk yang dapat dilakukan dimanapun berada dalam jangkauan target Indonesia.

3. Manfaat Penulis

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan penulis dalam memberikan suatu solusi peluang dari permasalahan konkrit dilapangan dengan menerapkan ilmu yang sudah diserap dari pendidikan formal maupun diluar pendidikan non-formal yang disesuaikan kebutuhan permasalahan dilapangan yang dihadapi.

1.6 Metode Penelitian

Dalam proses analisis dan perancangan dalam penulisan skripsi ini, akan digunakan metode *System Development Life Cycle*:

Metode penelitian yang dilakukan penulisan dalam analisis dan perancangan sistem informasi penjualan ini, sebagai berikut :

1.6.1 Requirement Analysis

Pada tahap ini data-data yang dibutuhkan dikumpulkan dengan melakukan:

1. Observasi

Metode ini digunakan untuk mengamati secara langsung dalam proses bisnis yang ada pada toko Kanda Dinda Souvenir.

2. Wawancara

Proses memperoleh informasi dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak terkait, dalam hal ini adalah pemilik toko Kanda Dinda Souvenir dan pelanggan. Dalam proses tanya jawab yang diajukan seputar proses penjualan produk dan proses pemesanan yang berjalan.

3. Analisis PIECES

Proses mengidentifikasi permasalahan dari sistem yang sedang berjalan, mulai dari kinerja (*performance*), informasi (*information*), ekonomi (*economic*), pengendalian (*control*), efisiensi (*efficiency*), dan pelayanan (*service*), kemudian merumuskan usulan peluang solusi sebagai dasar untuk memperbaiki sistem yang berjalan.

4. Analisis Kebutuhan Sistem

Proses menentukan proses sistem yang bisa dilakukan, informasi yang ada, apa yang akan dihasilkan, dan menentukan batasan layanan yang ditawarkan oleh sistem.

5. Analisis Kelayakan

Proses untuk mengetahui apakah proyek sistem informasi yang digunakan layak atau tidak. Analisis kelayakan terdiri dari berbagai sisi kelayakan, yaitu kelayakan teknologi, kelayakan operasional, kelayakan hukum, dan kelayakan ekonomi / biaya manfaat.

1.6.2 System Design

Proses pemodelan visual yang digunakan untuk perancangan sistem di Kanda Dinda Souvenir dengan menggunakan diagram UML seperti *use case*, diagram kelas (*class diagram*), diagram sekuensial (*sequence diagram*), dan diagram aktivitas (*activity diagram*).

1.6.3 Implementasi

Merancang dan mengembangkan aplikasi berdasarkan hasil yang telah didapatkan dari analisis masalah yang ada.

1.6.4 Integration and Deployment

Merakit aplikasi dari komponen yang sebelumnya sudah diterapkan dan diuji lalu memberikan sistem ke pengguna untuk digunakan.

1.6.5 Operation and Maintenance

Aplikasi digunakan dari hari ke hari lalu jika ada masalah akan diperbaharui atau diperbaiki.

1.7 Sistematika Penulisan

Gambaran umum sistematika Penulisan Laporan Skripsi yang akan digunakan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua akan menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian, meliputi teori umum konsep sistem informasi, konsep arsitektur sistem, konsep penjualan Kanda Dinda Souvenir, konsep pemodelan sistem, dan teknologi yang digunakan dalam proses perancangan sistem informasi penjualan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ketiga akan membahas tentang gambaran umum Kanda Dinda Souvenir, proses analisis penjualan pada Kanda Dinda Souvenir yang meliputi analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem, kemudian akan menimbulkan suatu perancangan proses, perancangan basis data, dan perancangan antar muka berdasarkan hasil analisis peluang solusi yang dibutuhkan oleh Kanda Dinda Souvenir dalam permasalahan penjualan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat akan menjelaskan tentang implementasi, pembahasan rancangan sistem terhadap prosedur pembuatan program, dan pengujian terhadap peluang sistem yang baru.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir berisi tentang kesimpulan dan saran yang digunakan dalam pengembangan yang akan datang.

