

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

“Boneka Bantal Teddy’s” adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang pembuatan bantal printing / bantal foto yang sudah menggunakan internet sebagai media memperluas pasar namun masih melakukan pemesanan menggunakan kontak pribadi seperti Whats App dan Blackberry Messenger, Hal ini banyak dikeluhkan oleh pelanggan karena pihak penjual merespon order dengan lama sekali, di sisi lain pihak penjual kewalahan karena melayani lebih dari satu pelanggan di waktu yang bersamaan, seringkali terjadi salah pengertian antara penjual dan pembeli, masalah lain yang timbul adalah gambar atau foto yang dikirim oleh pembeli mempunyai resolusi yang kecil setelah melalui konversi gambar sehingga tidak memungkinkan untuk di print.

Masalah tersebut mengakibatkan pelanggan merasa malas untuk mengorder karena pelayanan yang sangat lambat, merasa tidak nyaman, dan akhirnya menjadi tidak percaya karena tidak profesionalnya penanganan. Hal ini akan mengurangi jumlah pelanggan di Boneka Bantal Teddy’s proses pendataan pemesanan yang masih manual juga dirasa sangat riskan terjadi kesalahan di bagian produksi.

Untuk menilik semua permasalahan yang ada dan mencari solusi atas masalah tersebut peneliti membuat sebuah penelitian dengan judul Sistem Informasi Penjualan di Boneka Bantal Teddy’s` Berbasis Website

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diambil rumusan masalah “Bagaimana Membuat dan Merancang Sistem Informasi Penjualan di Boneka Bantal Teddy’s Berbasis Website sebagai media promosi, pemesanan dan pengelola data penjualan”.

## 1.3 Batasan Masalah

Penulis menjaga agar pembahasan tidak meluas dan tidak menyimpang dari pokok pembahasan, maka pembahasan akan dibatasi pada:

- 1 Sistem Informasi ini berbasis web.
- 2 Sistem Informasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman PHP, webserver Apache dan MySQL sebagai database.
- 3 Sistem Informasi ini tidak membahas masalah keamanan secara detail hanya sebatas username dan password.
- 4 Sistem Informasi ini hanya terbatas di pemesanan produk yang diproduksi oleh Boneka Bantal Teddy's
- 5 Level hak akses yang diberikan hanya ada dua yaitu admin dan pelanggan/user.
- 6 Tipe pengguna user/pelanggan hanya dapat melihat pesanan yang sudah pernah dipesan dan dapat melihat serta mengedit pesanan yang baru saja dipesan.
- 7 Tipe pengguna user/pelanggan juga dapat mengupload gambar yang di jadikan sebagai print out bantal

- 8 Laporan yang dibuat hanya diperuntukan untuk admin selaku manajer dari Boneka Bantal Teddy's
- 9 Produk yang ditampilkan saat akan memesan hanya berupa bantal printing yang diproduksi oleh Boneka Bantal Teddy's
- 10 Sistem ini tidak bisa menambah produk baru.
- 11 Tidak semua fitur di website ini dinamis.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Merujuk pada latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat sistem informasi yang berfungsi sebagai media promosi yang menarik dan memudahkan pelanggan dalam mencari informasi ketika memesan produk Boneka Bantal Teddy's
2. Membuat sistem informasi yang berfungsi sebagai media promosi yang bertujuan untuk menurunkan biaya promosi yang dikeluarkan oleh pemilik Boneka Bantal Teddy's sehingga keuntungan dapat bertambah
3. Membuat sebuah sistem informasi yang dapat memudahkan mengelola data transaksi penjualan. Dari data penjualan yang didapat secara jelas sehingga meminimalisir kesalahan yang dibuat.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Meminimalisir pengeluaran Boneka Bantal Teddy seperti kertas, pulpen dan alat tulis lainnya karena membebaskan keuangan toko

2. Mengurangi beban kerja karyawan
3. Memberikan kesan formal kepada Boneka Bantal Teddy
4. Memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk memesan produk di boneka bantal teddy

## **1.6 Metode Penelitian**

Penulis membagi Metode Penelitian menjadi beberapa bagian dalam pengolahan data dan informasi yang digunakan untuk penyusunan skripsi ini antara lain :

### **1.6.1 Metode Observasi**

Metode-metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

- a. Observasi, Pada metode pengumpulan data ini, penulis melakukan Observasi pada pemilik Boneka Bantal "Teddy's" guna mengetahui bagaimana cara menerima pesanan dan metode yang dilakukan untuk berjualan
- b. Studi Literatur, Metode pengumpulan data dengan membaca buku-buku, artikel dari internet dan jurnal yang berkaitan dengan tema yang di ambil ditujukan sebagai referensi
- c. Konsultasi, Melakukan diskusi dengan dosen pembimbing mengenai topik dan permasalahan yang terdapat dalam penelitian

### 1.6.2 Metode Analisis

Analisis yang digunakan adalah analisis SWOT dimana Boneka Bantal “Teddy’s” belum memiliki sistem informasi penjualan, penjualan masih menggunakan kontak pribadi secara manual dan ingin membuat sistem yang berpusat sehingga lebih terorganisir

Metode analisis lainnya adalah analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional dimana saat ini Boneka Bantal “Teddy’s” masih memerlukan fasilitas untuk menunjang penjualan, dengan kebutuhan fungsional yang diberikan maka sistem penjualan ini diharapkan menjadi lebih terorganisir

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penulisan laporan penelitian ini adalah :

- a. Perancangan basis data dibuat dengan menggunakan diagram ERD (*Entity Relationship Diagram*).
- b. Perancangan sistem informasi dibuat dengan diagram DFD (*Data Flow Diagram*).
- c. Membuat rancangan tampilan

### 1.6.4 Metode Pengembangan

Metode Pengembangan yang digunakan adalah Model Waterfall, Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ketahap analisis, desain, coding, testing dan maintenance.



### 1.6.5 Metode Testing

Metode testing yang dipakai untuk pembuatan sistem informasi penjualan Boneka Bantal Teddy's adalah dengan metode Web Testing. Web Testing merupakan cara pengujian yang dilakukan untuk pengujian aplikasi berbasis web dengan melihat aspek kebergunaan (*usability*) dengan penilaian yang meliputi mudah dipelajari (*learnability*), Efisiensi (*efficiency*), mudah diingat (*memorability*), kesalahan dan keamanan (*errors*) dan kepuasan (*satisfaction*). Pengujian kebergunaan (*usability testing*) merupakan salah satu evaluasi terhadap suatu perangkat lunak aplikasi untuk mengetahui seberapa besar kemudahan suatu antarmuka (*interface*) dapat digunakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan sistem.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dibuat dapat memberikan penyajian laporan yang mudah dimengerti dan terstruktur, Berikut adalah uraian singkat sistematika penulisan yang disusun :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

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

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini akan dijelaskan mengenai pengenalan teori-teori yang mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung, dalam hal ini perancangan dan pembuatan laporan.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan dijelaskan bagaimana analisis terhadap permasalahan yang muncul dan perancangan aplikasi

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan bab yang memaparkan implementasi dan hasil uji coba dalam bentuk laporan pembahasan serta tiap-tiap fungsi dari aplikasi yang dibuat.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang merupakan rumusan dari analisa dan pembahasan bab-bab sebelumnya.

