

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam memasuki dunia globalisasi, manusia mengenal teknologi yang semakin maju untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan. Kemajuan di bidang transportasi, komunikasi, kesehatan, pendidikan, dan bidang lainnya merupakan contoh-contoh bahwa manusia semakin memerlukan teknologi dalam kehidupan ini. Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang disebut dengan internet. Melalui internet berbagai macam informasi terhangat dan aktual dari berbagai macam bidang dapat diperoleh secara cepat, tak terkecuali hal yang bersifat profil seperti iklan atau profil perusahaan, sekolah, organisasi, bahkan penjualan bersifat online pun bisa dilakukan pada internet ini. Selain itu tidak sedikit perusahaan yang menggunakan sarana internet untuk mempromosikan produk.

Kimcil Jahat Store merupakan salah satu Distro yang bergerak dalam bidang penjualan produk seperti pakaian dan aksesoris untuk kaum muda yang memiliki cukup banyak pelanggan, sehingga berbagai proses yang dilakukan harus cepat dikerjakan khususnya dalam pengolahan data penjualan, pembelian dan promosi di Distro Kimcil Jahat. Dalam menjalankan usaha Kimcil Jahat Store masih memiliki beberapa kekurangan dalam rangka menunjang proses transaksi penjualan barang. Transaksi yang saat ini dilakukan hanya sebatas konsumen datang ke toko memilih-milih barang dan melalui media sosial seperti Facebook,

twitter dan media pendukung lainnya. Hal ini dirasa kurang efektif dan efisien karena konsumen yang akan melakukan pemesanan harus menunggu balasan dari pesan yang telah dikirimnya baik melalui Facebook, Twitter dan media pendukung lainnya. Dengan hanya mengandalkan sistem penjualan dari media sosial, dirasa masih kurang dalam memperbanyak tingkat penjualan barang. Oleh karena itu dibangunlah sebuah Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Website* Pada Kimcil Jahat Store Yogyakarta untuk menunjang pengoptimalan tingkat penjualan barang.

Dengan menggunakan sistem penjualan online melalui *website*, diharapkan customer dapat melakukan transaksi penjualan barang tanpa adanya batasan waktu dan tempat. Sehingga menekan permasalahan sulitnya pihak customer yang memiliki mobilitas tinggi untuk membeli barang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan :
“Bagaimana membangun sistem informasi penjualan berbasis *website* sebagai pada Kimcil Jahat Store Yogyakarta”.

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak melebar dan terlalu luas, maka batasan masalah ditentukan sebagai:

1. Proses transaksi dan pemesanan dengan cara transfer.

2. Sistem ini digunakan juga sebagai media promosi dan informasi pada Kincil Jahat Store Yogyakarta.
3. Melengkapi sistem informasi penjualan barang yang telah ada, sehingga lebih akurat dan dapat memberikan efisiensi dan efektifitas kerja yang lebih baik dengan penggunaan sistem yang baru.
4. Informasi ongkos kirim secara online.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Pembuatan Website Penjualan Pada Kincil Jahat Store Yogyakarta.
2. Memudahkan konsumen dalam menjalankan transaksi di Kincil Jahat Store Yogyakarta.
3. Memperluas area promosi dan penjualan

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah dapat memberi informasi atau masukan kepada Kincil Jahat Store Yogyakarta khususnya tentang sistem informasi penjualan yang dipergunakan sebagai sarana penjualan melalui internet.

Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis web ini, diharapkan membantu dan mempermudah sistem kinerja yang ada dan memperoleh kinerja yang baik sehingga dapat lebih efektif dalam pengerjaan dan pengelolaan data penjualan.

1.6 Metode Penelitian

Agar menghasilkan data dan laporan yang akurat, maka pelaksanaan disusun bertahap secara terperinci. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metodologi penelitian yang terstruktur. Metodologi penelitian sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk membantu kelancaran penelitian ini, maka diperlukan data-data dan informasi yang cukup mengenai permasalahan yang akan dibahas agar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Teknik pengumpulan data antara lain :

1. Wawancara

Dalam metode ini, secara langsung dilakukan tanya jawab dengan pimpinan dan pegawai tertentu di perusahaan terkait dengan riset dan sistem yang sudah ada.

2. Observasi

Pada metode ini dilakukan survey langsung ke perusahaan guna mengamati dan mencatat sistem yang sudah ada untuk dijadikan data awal dalam perancangan sistem yang baru.

3. Studi Pustaka

Data – data diambil dari literature, paket modul dan panduan, buku – buku perpustakaan yang mendukung.

1.6.2 Tahap Pengembangan Sistem

Tahap pengembangan sistem informasi disebut juga siklus hidup pengembangan sistem atau *System Development Life Cycle (SDLC)*, yang di dalamnya terdapat tahapan – tahapan sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan Sistem

Pada tahap ini meliputi identifikasi kondisi dari apa yang menjadi masalah dari penelitian. Kegiatan yang dilakukan antara lain :

- a. Mendefinisikan batasan, tujuan pokok masalah yang dihadapi.
- b. Menentukan langkah penanganan masalah.

2. Tahap Analisa Sistem

Dalam tahap ini dapat diartikan sebagai suatu proses untuk mempelajari dari apa yang menjadi masalah dalam penelitian ini. Kegiatan yang dilakukan antara lain :

- a. Merumuskan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.
- b. Merumuskan masalah dengan mendefinisikan batasan dan pokok masalah.
- c. Memahami kerja sistem yang ada, mempelajari struktur organisasi serta sistem yang terkait dengan melakukan pengelompokan data yang diperlukan secara langsung.
- d. Menganalisa kebutuhan dan kelemahan penanganan masalah yang digunakan.

3. Tahap Desain

Pada tahap ini mendesain sistem baru agar berjalan lebih baik, dan diharapkan dapat mengantisipasi masalah – masalah yang ada serta sedapat mungkin mengantisipasi kemungkinan – kemungkinan di masa yang akan datang.

Kegiatan yang dilakukan antara lain :

- a. Membuat *Data Flow Diagram* (DFD).
- b. Membuat *Entity Relationship Diagram* (ERD).
- c. Membuat Relasi Antar Tabel (RAT).
- d. Perancangan Basis Data.
- e. Perancangan Interface.

4. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini dimaksudkan untuk mempersiapkan proses dan penerapan sistem yang sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan.

Kegiatan yang dilakukan diantaranya :

- a. Menerjemahkan logika program ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.
- b. Menyiapkan tenaga operasional.
- c. Menyiapkan keperluan yang lain untuk pengoperasian sistem baru.

5. Tahap Penerapan Sistem

Pada tahap ini sistem yang telah dipersiapkan pada tahap – tahap sebelumnya diterapkan atau dilaksanakan sehingga kita akan mengetahui apakah sistem yang telah dijalankan dapat berjalan baik atau tidak. Jika ditemukan kendala –

kendala yang masih mengganggu kelancaran jalannya sistem berarti sistem tersebut masih perlu dilakukan perbaikan kembali.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dimana masing – masing bab terdiri dari sub – sub tertentu yang saling berkaitan. Jadi setiap bab saling melengkapi dan berhubungan satu sama lain, sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Untuk lebih jelasnya sistematika pembahasan tiap – tiap bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi mengenai landasan – landasan teori yang digunakan dan diterapkan dalam melakukan penulisan skripsi.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini diuraikan mengenai analisa perancangan perangkat lunak yang akan dibuat mulai dari gambaran umum perancangan program dan fasilitas yang digunakan dalam program ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai implementasi dari sistem baru dengan perangkat lunak dan perangkat keras yang cocok.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan beberapa kesimpulan mengenai rancangan sistem yang disusun dan juga saran – saran untuk mengembangkan rancangan ini lebih lanjut dimasa mendatang.

