

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang semakin berkembang sangat pesat ini menyebabkan terjadi banyak sekali perubahan dalam segala hal kehidupan. Dengan dukungan teknologi komputer, telah terbukti bahwa komputer sangat berperan penting untuk menunjang aktivitas pekerjaan dalam sebuah perusahaan. Begitu juga dengan perusahaan-perusahaan kecil hingga atas untuk mendapatkan keuntungan.

Salah satu perkembangan teknologi informasi yang dibutuhkan dalam sebuah perusahaan adalah *website*, sebagai media promosi. Dikarenakan semakin berkembangnya internet yang mudah diakses, cepat memberikan informasi, serta tidak adanya batasan jarak dan waktu untuk semua kalangan.

Ananda Souvenir adalah sebuah perusahaan kecil yang terbentuk dari ide mahasiswa untuk mencari penghasilan tambahan dari membuat macam-macam souvenir. *Ananda Souvenir* sendiri masih mengalami kesulitan dalam mempromosikan barang-barang souvenir. Dikarenakan belum adanya media promosi secara online.

Berdasarkan hal tersebut, maka untuk mengatasi permasalahan serta memudahkan sistem yang belum diterapkan di *Ananda Souvenir* tersebut yang mendukung penulis untuk membuat skripsi dengan judul "**Sistem Informasi Penjualan Ananda Souvenir Berbasis Website Sebagai Media Promosi**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis membuat rumusan batasan masalah yaitu:

1. Bagaimana membangun *website* yang profesional dan mudah digunakan?
2. Bagaimana membuat *website* sebagai media promosi?
3. Bagaimana membuat *website* sebagai pengolah data penjualan dan pemesanan?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga agar pembahasan tidak menyimpang dan meluas dari pokok pembahasan, maka penulis membatasi masalah pada:

1. Sistem Informasi ini berbasis Web.
2. Sistem informasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, webservers Apache dan MySQL sebagai databasenya.
3. Sistem Informasi ini tidak membahas mengenai keamanan, melainkan hanya membahas cara kerja dari sistem itu sendiri.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Perancangan dan pembuatan *website Ananda Souvenir* sebagai sarana media promosi dan informasi.
2. Mempermudah dalam promosi dan informasi dari *Ananda Souvenir*.
3. Meningkatkan jumlah pelanggan *Ananda Souvenir*.

4. Mempermudah pengolahan data transaksi penjualan dan pemesanan di *Ananda Souvenir*.
5. Memperluas jangkauan daerah pemasaran *Ananda Souvenir*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini untuk mempermudah *Ananda Souvenir* adalah mempermudah Sistem promosi dan pelayanan kepada pelanggan *Ananda Souvenir*.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mempermudah dalam proses penelitian, penulis membagi metode penelitian menjadi beberapa bagian dalam pengolahan data dan informasi yang digunakan untuk menyusun Skripsi, antara lain:

1.6.1 Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Metode Observasi**

Melakukan penelitian langsung pada objek *Ananda Souvenir*.

2. **Metode Wawancara**

Melakukan tanya jawab atau wawancara secara langsung kepada pihak yang terkait dalam penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Peneliti pada bagian analisis ini menggunakan analisis PIECES. Analisis PIECES digunakan untuk analisis mengenai kinerja (*performance*), informasi (*information*), ekonomi (*economy*), pengendalian (*control*), efisiensi (*efficiency*), dan layanan (*service*).

1.6.3 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan model *flowchart* dan DFD (*Data Flow Diagram*) untuk menggambarkan proses yang diusulkan dan melakukan perancangan dengan model normalisasi serta menggambarkan relasi antar tabel untuk mendapatkan struktur tabel yang ideal.

1.6.4 Implementasi

Metode ini adalah implementasi dari perancangan yang sudah dilakukan kedalam aplikasi, dan menampilkan form aplikasi yang sudah jadi.

1.6.5 Metode Testing

Metode testing yang dipakai untuk pembuatan sistem informasi penjualan Ananda Souvenir 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

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, penulis membuat suatu sistematika penulisan yang terdiri dari:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan yang berisi penjelasan-penjelasan dari isi tiap bab dan sub bab yang ditulis dari skripsi ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang uraian-uraian seputar sistem informasi dan sistem database ditinjau dari sudut teori perancangan sistem yang merupakan konsep dasar sistem informasi yang akan dipergunakan pada bagian pembahasan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi analisis dan perancangan sistem tentang perencanaan model dan perancangan pembuatan program aplikasi. Diantaranya mengenai perancangan sistem dan perancangan pembuatan database.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas analisa data dan pengujian kinerja program yang telah dibuat. Penganalisaan menyangkut struktur program. Kinerja program dan mekanisme jalannya program.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan yang didapat dalam pengembangan sistem dari rumusan masalah-masalah yang dibahas serta saran-saran untuk perbaikan sistem aplikasi, sehingga sistem yang baru bisa lebih baik.

