

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman era globalisasi ini kemajuan Teknologi Informasi sangatlah pesat, informasi dapat kita ketahui dengan mudah, semakin banyaknya situs-situs web di internet sebagai wadah informasi secara global yang tidak mengenal waktu dan tempat menjadi suatu hal yang sangat dibutuhkan oleh setiap orang, terutama pada kalangan bisnis kecil hingga besar yang sudah banyak memanfaatkan *website* untuk meningkatkan minat calon konsumen sehingga lebih mempercayai produk atau jasa yang ditawarkan. Banyaknya toko *online* yang bermunculan menjadi bukti bahwa saat ini masyarakat lebih memilih bertransaksi *online* daripada *offline* karena kemudahannya dalam bertransaksi tanpa perlu datang langsung ke tempat penjual. Namun saat ini Sabila Sport masih belum memiliki *website* toko *online* untuk media penjualan dan promosi. Produk – produk yang di jual saat ini hanya melalui toko fisik sehingga pelanggan harus datang dan bertransaksi langsung.

*Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antar satu halaman web

dengan halaman web yang lainnya disebut *Hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *Hypertext* [1]. Penggunaan *website* sebagai media informasi dan sistem informasi dalam sebuah toko online cukup berperan aktif dalam menaikkan penjualan dan media promosi serta daya saing di dunia bisnis. *Website* yang baik sebagai media penjualan adalah *website* yang dapat memudahkan penggunaannya dalam mencari informasi dan melakukan transaksi pembelian dengan fitur-fitur yang disediakan dan ditunjang dengan tampilan UI/UX yang baik dan mudah mengerti. Informasi produk yang jelas dan fitur – fitur pendukung lainnya seperti *whishlist*, hitung ongkir, *push email* dan lain lain.

Toko online saat ini sudah banyak sekali yang berbasis *website* dan mudah sekali ditemukan, tapi dari beberapa toko online yang terdapat di internet masih banyak memiliki kekurangan seperti dalam pemberian informasi produk yang kurang lengkap dan jelas, tampilan web yang susah dan ribet untuk digunakan oleh pengguna, serta perhitungan ongkos kirim yang masih menggunakan hitungan dengan perkiraan berat barang dan jarak tempuh sehingga dari kekurangan tersebut dapat dimanfaatkan penulis untuk membangun *website* toko online yang lebih baik dalam segi tampilan dan fitur – fitur yang tersedia.

Selama ini dalam transaksi Sabila Sport masih menggunakan cara lama dalam melakukan pencatatan nota dan rekapan transaksi penjualan kedalam buku besar untuk mengetahui laporan penjualan sehingga sering kali mengalami kesalahan dalam perhitungan laporan penjualan. Selain itu Sabila Sport juga mendapati masalah dalam

hal persediaan barang yang masih ada karena barang yang masuk dan keluar tidak tercatat dengan baik.

Dengan adanya masalah tersebut maka Toko Sabila Sport membutuhkan sistem informasi penjualan online berbasis *website* untuk memudahkan konsumen dalam mendapatkan informasi produk serta pemesanan produk, serta diharapkan dapat meningkatkan pelayanan yang lebih baik dan menghasilkan data laporan penjualan.

Dari pemaparan latar belakang diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website pada Sabila Sport Surakarta”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat system informasi penjualan berbasis *website* untuk membantu dan mempermudah transaksi, pengolahan data pesanan dan pengolahan laporan pada toko Sabila Sport.

### 1.3 Batasan Masalah

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

1. Sabila Sport merupakan sebuah toko yang menjual perlengkapan dan peralatan bulutangkis.
2. Hanya satu user yang dapat menginputkan barang, menghapus, menambah dan melakukan transaksi.
3. Pembuatan website ini sebagai media transaksi penjualan perlengkapan dan peralatan bulutangkis pada toko Sabila Sport Surakarta.
4. Keamanan *website* dengan fitur pendaftaran pelanggan sebelum membeli produk.
5. Website yang di buat memberikan fitur *wishlist* untuk menyimpan barang yang ingin dibeli tapi belum ingin membayar.
6. Dalam pembuatannya *website* Sabila Sport menggunakan PHP native untuk bahasa pemrograman Xampp dan MySql sebagai *database*, Sublime sebagai *text editor*, Apache sebagai *web server* dan *database server* serta Google Chrome sebagai *web browser*.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Maksud**

Berdasarkan dari permasalahan yang sudah di jelaskan diatas, maksud dari penulisan tugas akhir ini yaitu membangun Website E-Commerce Toko Sabila Sport di Surakarta.

### **1.4.2 Tujuan**

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini yaitu :

1. Membantu dan mempermudah dalam penjualan pada toko Sabila Sport
2. Membantu mempermudah konsumen dalam bertransaksi menggunakan website yang akan dibuat.
3. Membantu mempermudah dalam pengolahan data pesanan yang masuk.
4. Membantu mempermudah dalam pengolahan laporan transaksi, laporan produk dan laporan member.
5. Membantu dan mempermudah konsumen untuk mendapatkan informasi barang yang ada di toko tanpa harus datang ke toko.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Bagi Toko Sabila Sport**

1. Mempermudah untuk melakukan transaksi.
2. Mempermudah untuk melakukan pengolahan data pesanan yang masuk.
3. Mempermudah untuk melakukan pengolahan laporan penjualan.



### **1.5.2 Manfaat Bagi Konsumen**

1. Mempermudah untuk mendapatkan informasi produk.
2. Mempermudah melakukan transaksi.
3. Mempermudah melakukan pemesanan.

### **1.5.3 Manfaat Bagi Peneliti**

1. Penelitian ini merupakan salah satu syarat kelulusan selama menempuh pendidikan program studi S1 fakultas Ilmu Komputer jurusan Sistem Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Sebagai bentuk tugas matakuliah skripsi.
3. Sebagai bentuk penerapan ide dalam proposal ini dari ilmu-ilmu yang didapatkan selama menempuh pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

### **1.6 Metode Penelitian**

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis sangat memerlukan sumber data dan informasi yang akurat sebagai acuan dalam pembangunan *website* dan menjadi masukan yang berguna dalam penyusunan skripsi. Untuk memperoleh data-data dan informasi penulis menggunakan beberapa metodologi yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode – metode sebagai berikut:

1. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan adalah melihat secara langsung kegiatan yang dilakukan oleh Toko Sabila Sport, yaitu pengamatan dalam proses penjualan dan transaksi.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara yang penulis lakukan disini adalah bertatap muka langsung dengan pemilik Toko Sabila Sport dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai data-data produk, masalah yang dihadapi, penjualan dan transaksi.

3. Kepustakaan (*Literature*)

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan mempelajari, mengutip dan menyadur isi buku – buku yang terkait dengan masalah yang penulis hadapi, seperti buku – buku tentang pemrograman php, pemrograman berorientasi objek, dan buku tentang basis data sebagai media untuk membuat program berbasis *website*

### 1.6.2 Analisis Sistem

Penulis pada bagian analisis sistem ini menggunakan analisis PIECES, merupakan metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja (*Performance*), informasi (*Information*), ekonomi (*Economy*), keamanan aplikasi (*Control*), efisiensi (*Efficiency*) dan pelayanan pelanggan (*Service*).

### 1.6.3 Perancangan Sistem

Penulis pada bagian perancangan sistem ini menggunakan

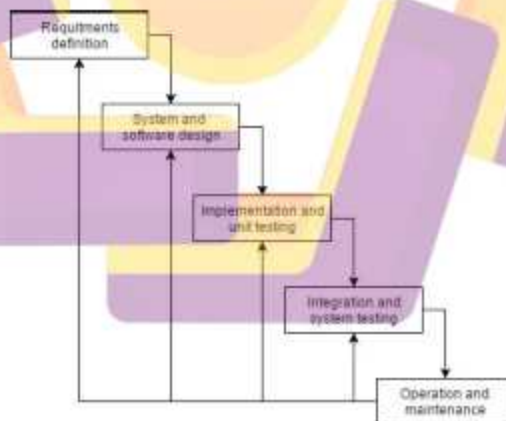
1. Bagan alir program (*program flowchart*) merupakan bagian yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program dan bagan alir program dibuat dari verifikasi bagan alir sistem dan bagan alir program dibuat dengan menggunakan simbol-simbol geometris dengan anak panah yang menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya. Sistem flowchart menunjukkan aliran data yang lewat dari satu unit organisasi atau dari satu mesin pengolah ke unit/mesin yang lain dalam perusahaan. [2]
2. Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu network yang menggambarkan suatu automat/komputerisasi, manipulasi atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya. [3]



3. Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan pada sistem secara abstrak. ERD juga menggambarkan hubungan antara satu entitas yang dimiliki sejumlah atribut dengan entitas yang lain dalam suatu sistem yang terintegrasi. [4]

#### 1.6.4 Metode Pengembangan Sistem

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan metode waterfall. Metode Waterfall memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut [6] *requirements analysis and definition, system and software design, implementation and unit testing, integration and system testing, operation and maintenance.*



Gambar 1.1 Metode Waterfall [6]

### 1.6.5 Testing Sistem

Penulis menggunakan dua macam testing untuk program yang di bangun yaitu *Black Box Testing* dan *White Box Testing*.

### 1.6.6 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap pelaksanaan atau penerapan dari rancangan program dan basis data menjadi bentuk aksi nyata yaitu sebuah program. Dalam tahapan ini meliputi *coding* program, pemasangan sistem untuk bisa dan siap digunakan serta proses pembangunan sistem.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan Laporan Skripsi akan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab pertama akan membahas tentang pengantar terhadap masalah – masalah yang sedang terjadi di Toko Sabila Sport dan gagasan-gagasan atau ide – ide yang ingin penulis sampaikan dari perihal penelitian ini yang di bahas di latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II            LANDASAN TEORI**

Bab kedua akan membahas teori – teori dari para ahli/pakar dan seseorang yang sudah pernah melakukan penelitian serupa dengan judul penulis untuk diambil teorinya guna menunjang penelitian yang penulis lakukan. Teori yang diambil yaitu

berupa teori umum mengenai sistem informasi, konsep basis data, perancangan web menggunakan PHP native dan perancangan sistem informasi *website* toko online.

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

Bab ini akan membahas mengenai langkah – langkah pada saat proses pembuatan aplikasi dimana pada proses tersebut akan dilakukan analisis mengenai proses penjualan yang sedang berjalan pada Toko Sabila Sport, dengan menganalisis secara keseluruhan yaitu meliputi analisis PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*), analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, kelayakan sistem, dan berbagai masalah yang dihadapi Toko Sabila Sport dan pada akhirnya akan mendapat hasil analisis. Selanjutnya merancang sebuah sistem yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang ada, pada bab ini juga dijelaskan mengenai desain sistem yang terdiri dari *ERD, DFD, Flowchart* untuk membuat rancangan tabel dan rancangan tampilan atau *design interface* dari sistem informasi berbasis *website* yang dibuat.

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

Bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi dari analisis dan perancangan sistem informasi yang dibuat berupa tampilan data base, program dengan prosedur pembuatan dan pembahasannya.

