

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi saat ini dibutuhkan diberbagai bidang dalam kehidupan, salah satunya adalah kebutuhan media informasi. Teknologi internet membutuhkan efektivitas dan efisiensi dalam penyediaan informasi. kebutuhan akan pemanfaatan informasi melalui internet, membuat perusahaan lokal hingga multinasional telah menggunakan *website* sebagai media promosi serta menyediakan informasi dalam pemasaran poduk. Beberapa manfaatnya seperti memperluas *marketplace*, mengurang biaya promosi, meningkatkan pelayanan, dan memberikan lebih banyak kemudahan lainnya kepada pelanggan.

Kans adalah Salah satu Perusahaan yang bergerak dibidang penjualan pembersih sepatu *sneaker, leather, boot* dan masih banyak lagi. Dalam menjalankan proses bisnisnya Kans Store masih menggunakan sistem manual pada transaksi penjualan maupun pembeliannya dan serta data barangnya. sehingga memerlukan waktu yang lama dalam setiap prosesnya dan berakibat sering terjadi kekeliruan dan kesulitan sehingga data yang dihasilkan tidak akurat. Begitu juga dengan laporan-laporan nya masih secara manual yang beresko bisa menimbulkan masalah seperti kesalahan perhitungan dan pengulangan data. Hal tersebut membuat bisa menghambat kemajuan suatu perusahaan.

Oleh karenanya penulis bermaksud mengangkat masalah tersebut untuk menyusun skripsi dengan judul “**Sistem Penjualan Berbasis Website pada Kans Store**”. Perancangan sistem penjualan barang berbasis web ini dirancang agar dapat mempermudah dan mempercepat Kans Store dalam melakukan transaksi jual/beli serta melakukan, pemberian informasi barang, dan menyimpan data transaksi tersebut sehingga dapat menghasilkan laporan yang cepat, akurat dan aman yang berguna sebagai pengambil keputusan bagi *owner* untuk kemajuan unit usahanya dan menambah kepuasan pelanggan dalam melakukan transaksi sehingga dapat bersaing di era globalisasi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

Berdasarkan yang telah diuraikan sebelumnya, adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara merancang dan membangun sebuah sistem informasi penjualan berbasis website pada Kans Store?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan sistem informasi penjualan berbasis *website* pada Kans Store melibatkan banyak elemen di dalamnya. Sehingga penulis menetapkan batasan-batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian terbatas pada Kans Store

Website ini dibuat sebagai media promosi dan penjaln seputar produk Kans Store.

2. Dalam *website* ini menampilkan berbagai produk Kans Store yang sudah dibagi berdasarkan kategori nama produknya.
3. Hak akses dibagi 3, yaitu:
 - a. Admin memiliki hak akses untuk merubah, memasukan, menghapus dan mengelola semua data.
 - b. *Member* hanya dapat melihat dan memesan produk, membatalkan pemesanan tanpa merubah data yang ada.
 - c. *User* atau pengunjung hanya dapat melihat produk dan mendaftar sebagai member.
4. Pembayaran dilakukan dengan cara mentransfer sejumlah uang tunai sesuai dengan jumlah harga melalui rekening yang sudah ditunjuk oleh Kans Store
5. Dalam *website* ini tidak terintegrasi dengan pihak ketiga

Software yang digunakan untuk mendukung pembuatan *website* Kans Store adalah:

1. SublimeText 3
2. Xampp
3. MySQL
4. Mozila Firefox
5. Windows 7
6. Bootstrap

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang suatu Sistem Informasi Penjualan berbasis *website* pada Kans Store sebagai media promosi serta informasi dengan tujuan memperluas marketplace dan meningkatkan layanan penjualan.
2. Untuk menghasilkan sistem penjualan yang berbasis *website*, yang dapat mempercepat proses layanan pemesanan atau pembelian. Dengan demikian, bagian admin tidak terlalu lama melayani keinginan pelanggan.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat bagi penulis
 - a. Dapat menambah pengetahuan atas teori yang diajarkan khususnya pengetahuan yang menyangkut Perancangan Sistem penjualan.
 - b. Dapat menyusun skripsi pada program S1 Sistem Informasi UNIVERSITAS "AMIKOM" Yogyakarta.
- 2) Manfaat bagi Kans Store
 - a. Memberikan sistem baru dalam promosi dan penjualan produk Kans Store.
 - b. Sebagai sarana media promosi yang baru bagi Kans Store.
 - c. Memberikan kemudahan dalam proses pengolahan data transaksi penjualan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pengumpulan data

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan permasalahan yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan antara lain:

1. Interview

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan responden, dalam hal ini pihak Kans Store.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan serta pencatatan langsung terhadap obyek dengan cara melihat proses jasa yang ditawarkan pihak Kans Store.

3. Metode Kepustakaan

Penelitian ini mengacu pada studi pustaka, internet, maupun referensi lain dari berbagai sumber yang *valid* dan terpercaya.

4. Metode dokumentasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip data yang berhubungan dengan pengolahan data yang ada diperusahaan tersebut.

1.6.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan untuk menganalisa data-data dan informasi yang telah diperoleh untuk diidentifikasi dan ditindak lanjuti untuk membuat rekomendasi dan solusi perancangan sebuah sistem sebagai berikut:

1. Analisis *PIECES* yang terdiri dari *Performance* (kinerja), *Information* (Informasi), *Economics* (Ekonomi), *Control* (Pengendalian), *Efficiency* (Efisiensi) dan *Service* (Layanan).
2. Analisis kebutuhan system yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.
3. Analisis kelayakan sistem terdiri dari analisis kelayakan teknologi, analisis kelayakan operasional, analisis kelayakan ekonomi, dan analisis kelayakan hukum.

1.6.2 Metode Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem, yang dilakukan adalah merancang *database* dan merancang *DFD (Data Flow Diagram)* untuk memvisualisasikan system yang akan. Selain itu, yang dilakukan pada tahap ini adalah merancang *interface*.

1.6.3 Metode Pembuatan Sistem

Pada tahap pembuatan sistem, yang dilakukan adalah menerjemahkan perancangan *database*, *DFD* dan *interface* ke dalam bahasa pemrograman.

1.6.4 Metode Testing

Metode yang digunakan untuk menguji sistem yang telah dibuat untuk diamati sehingga hasil akhir sistem sesuai dengan rancangan seperti yang diinginkan ada dua pengujian yang dilakukan, yaitu pengujian permodul (*white box*) dan pengujian system secara terintegrasi (*black box*).

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan lebih terarah dan terstruktur pada permasalahan maka dibuat dalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan, yang diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang dibahas mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori yang mendukung masalah yang dibahas.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini berisi tentang analisis dan perancangan system berisi tinjauan umum serta menguraikan tentang gambaran umum produk. Selanjutnya dalam bab ini juga diuraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat pada

kasus yang diteliti, analisis kebutuhan system perancangan system dan pengembangan system.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab implementasi dan pembahasan berisi paparan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahapan analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pengumpulan data serta beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya. Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pengumpulan data serta beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

