

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kero Oblong merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang distro kaos, yang terletak di Yogyakarta. Dalam menjalankan usahanya mereka menangani penjualan kaos dan pembuatan kaos yang sesuai dengan pesanan pembeli.

Persaingan usaha sejenis sekarang semakin ketat, para pesaing saat ini banyak yang menggunakan media *web* yang didukung dengan sosial media untuk mendapatkan pelanggan yang banyak. Sedangkan sistem penjualan yang digunakan Kero Oblong saat ini masih konvensional dan belum memaksimalkan teknologi modern yaitu masih menggunakan cara-cara lama seperti proses penjualan secara manual dimana masih menggunakan pencatatan manual di dalam transaksi maupun perekapan data penjualan, sistem promosi berasal dari perorangan dan hanya kerjasama dengan beberapa toko, belum adanya promosi yang memadai melalui media internet sehingga informasi dan jangkauan daerah pemasarannya masih dalam lingkup kecil. Hal ini tentu saja menghambat proses bisnis dan persaingan dengan para competitor.

Melihat permasalahan diatas maka penulis akan merancang dan membangun sebuah sistem informasi yang berbasis *web* yang dapat digunakan sebagai media promosi dan penjualan secara *online* pada Sistem Informasi Penjualan pada Kero Oblong Kotagede Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

“Bagaimana merancang dan mengimplementasikan Sistem Informasi Penjualan yang tepat dan sesuai pada Kero Oblong Kotagede Yogyakarta?”

1.3 Batasan Masalah

Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan karena keterbatasan penelitian maka permasalahan ini dibatasi sebagai berikut :

1. *Website* ini dirancang agar dapat melakukan transaksi secara *online* bagi pelanggan atau pembeli dan transaksi *offline* yang dilakukan oleh admin.
2. *Website* ini dirancang untuk melayani pembelian produk maupun pemesanan produk oleh pembeli.
3. Sistem yang akan dibangun bersifat *web-based*, dirancang menggunakan bahasa pemrograman HTML dan PHP, Bootstrap sebagai *Framework* CSS, MySQL sebagai *web server*, Sublime Text 2 sebagai teks editor, dan Google Chrome sebagai *web browser*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penulis melakukan penelitian ini adalah mengidentifikasi dan menganalisa masalah-masalah yang terdapat pada sistem yang lama, dan kemudian menyimpulkan langkah yang tepat untuk mengatasinya.

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah membantu mengatasi masalah yang terjadi dengan merancang dan membangun aplikasi sistem informasi penjualan pada Kero Oblong Kotagede Yogyakarta sebagai

media promosi dan transaksi agar pelayanan lebih optimal sehingga lebih mudah dan menyediakan informasi secara lengkap, relevan, dan akurat.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara atau teknik sistematis untuk menyelesaikan atau mengerjakan sesuatu. Adapun metode yang akan digunakan dalam pengumpulan data yang diperlukan agar pembuatan program yang sesuai dengan apa yang diharapkan, maka dilakukan dengan beberapa metode antara lain sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Merupakan metode yang dilakukan oleh penulis secara langsung mendatangi dan melakukan penelitian di Kero Oblong Kotagede Yogyakarta. Melakukan pengamatan pada sistem penjualan yang sedang berjalan agar sumber data yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan yang akan digunakan.

1.5.1.2 Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan wawancara dilakukan pada Kero Oblong Kotagede Yogyakarta yaitu dengan Pemilik. Ini digunakan untuk meyakinkan bahwa data yang diperoleh benar-benar akurat.

1.5.2. Metode Kepustakaan

1.5.2.1. Metode Kearsipan

Metode kearsipan yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan arsip maupun catatan transaksi yang diperoleh dari Kero Oblong Kotagede Yogyakarta dalam bentuk dokumen.

1.5.2.2. Metode Studi Pustaka

Menggunakan buku-buku yang berkaitan dengan tujuan penulis yang dapat membantu menyelesaikan masalah yang dapat dipakai sebagai landasan teori.

1.5.3. Metode Pengembangan Aplikasi

Adapun tahap-tahap dalam pengembangan SDLC, diantaranya sebagai berikut :

1. Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1.1. Analisis Kelemahan Sistem

Untuk mengidentifikasi masalah terhadap kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi dan pelayanan. Panduan ini dikenal dengan analisis PIECES (*performance, information, economy, control, eficiency dan services*).

1.2. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem menjelaskan mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam proses penerapan Kero Oblong Kotagede Yogyakarta terdiri dari Kebutuhan Fungsional (*Functional Requirement*) dan Kebutuhan Non-Fungsional (*Non-Functional Requirement*).

1.3. Analisis Kelayakan Sistem

Analisis kelayakan Sistem akan menjelaskan mengenai kelayakan teknis, kelayakan operasional, kelayakan ekonomi dan kelayakan hukum

2. Perancangan

Metode perancangan sistem ini menggunakan flowchart dan DFD (*Data Flow Diagram*) untuk menggambarkan proses sistem yang dibangun dan melakukan ERD (*Entity Relationship Diagram*) serta menggambarkan relasi antar tabel untuk mendapatkan struktur tabel yang ideal.

3. Implementasi (Implementation)

Implementasi dari perancangan sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP dan implementasi perancangan database menggunakan MySQL.

4. Metode Testing

Untuk memastikan sistem berjalan dengan baik maka sebuah sistem perlu diuji apakah sistem tersebut masih terdapat kesalahan atau tidak. Untuk itu diperlukan sebuah uji coba sistem, dalam penelitian ini digunakan *Black-Box Testing* dan *White-Box Testing* untuk uji coba sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini sesuai dengan ketentuan penulisan, dimana penelitian dibagi ke dalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang akan diuraikan. Adapun sistematika dari masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang pembuatan Sistem Informasi Penjualan pada Kero Oblong Kotagede Yogyakarta, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penelitian skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang konsep dan teori yang mendukung penyusunan skripsi dan konsep dasar sistem informasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang semua analisis dan desain sistem yang digunakan, mulai dari analisis kebutuhan sistem yang akan dibangun, analisis kelayakan sistem yang akan dibangun, metode yang digunakan, perancangan basis data yang digunakan, hingga desain antar muka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan. Serta melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat untuk mengetahui aplikasi tersebut telah dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V PENUTUPAN

Berisi kesimpulan dan saran perbaikan sistem yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.