

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di dunia ini semakin pesat atau bertambah canggih, dan pastinya akan berdampak pada kehidupan manusia. Dengan berkembangnya teknologi, maka mempengaruhi cara atau perilaku manusia, terutama dalam hal berbelanja. Berbelanja merupakan suatu kebutuhan yang selalu menjadi kegiatan rutinitas seseorang. Di zaman milenial ini, belanja sudah seakan menjadi hobi. Belanja melalui *online*, sekarang ini menjadi pilihan karena kita tahu manusia zaman milenial sekarang ini akan lebih memilih cara yang lebih praktis. Zaman dahulu orang melakukan belanja dengan cara *offline*. Belanja *offline* dalam pelaksanaannya melibatkan partisipasi langsung pihak yang bertransaksi secara fisik. Hal tersebut tentunya tidak praktis atau menyita banyak waktu. Perkembangan teknologi membuat pada akhirnya kebiasaan tersebut bergeser menjadi belanja secara *online* dengan potensi kemudahan pelaksanaannya yang lebih baik.

Zaman milenial seperti sekarang di Indonesia bahkan di dunia, belanja secara *online* sudah menjadi kebiasaan (*trend*). Karena belanja secara *online* ini sangat praktis dan tidak rumit. Pelaksanaannya memudahkan pembeli ketika berbelanja karena tidak harus pergi ke toko-toko *offline* untuk membeli barang mulai dari, pakaian, tas, alat rumah tangga, handphone, kamera, komputer, laptop, perlengkapan bayi, alat elektronik rumah tangga bahkan kendaraan seperti, motor, dan mobil bisa dilakukan dengan cara *online* dan tidak harus pergi ke toko-toko secara *offline*.

Belanja melalui *online* tersebut sering juga disebut *E-commerce*. Menurut McLeod Pearson (2008 : 59) Perdagangan elektronik atau yang disebut juga *e-commerce*, adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Belanja *online* semakin populer dan diminati karena sangatlah praktis dan tidak rumit ditambah adanya banyak toko online

seperti, olx, lazada, shoppe, blibli, tokopedia, kaskus, dan lain-lain. Kita tau masih banyak masyarakat luas yang akan memiliki marketplace yang telah ada, tetapi kalau pembeli ingin membeli produk ditoko ALG Curup lebih baik menggunakan sistem penjualan ini. Karena sistem ini khusus untuk produk yang ada ditoko ALG dan lebih memudahkan untuk pembeli mencari produknya.

Toko ALG merupakan toko yang menjual berbagai tas, seperti tas berpergian (koper dan lain-lain), tas sekolah bahkan tas santai. Yang berlokasi di Curup, Bengkulu. Dan mempunyai visi toko ALG: "Menjadi peritel utama pilihan konsumen" misi toko ALG Curup: Konsisten menawarkan berbagai macam produk bernilai tepat guna dengan pelayanan terbaik guna meningkatkan kualitas dan gaya hidup konsumen. Toko ALG (dalam melakukan penjualannya) masih menggunakan cara yang sederhana dengan cara mempromosikan jualannya melalui facebook. Permasalahan di toko tersebut sekarang adalah belum adanya sistem penjualan online untuk memudahkan pelanggan Toko ALG dalam mengakses barangnya melalui internet, masih menggunakan cara manual dalam pembuatan laporan dan penyimpanan data dengan cara mencatat (karena kemungkinan kesalahan pegawai saat melakukan input atau *human error*). Karena hal inilah peneliti membuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis web, "**Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tas berbasis Web Pada Toko ALG Curup**".Peneliti akan membuat aplikasi dengan cara membuat design, pengkodean, database, dan lain-lain. Dengan menggunakan, php.mysql,dan lain-lain. Peneliti menggunakan cara *survey* untuk metode penelitiannya karena dalam penelitian tersebut akan ada laporan dan wawancara terhadap pemilik toko.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan bahwa rumusan masalah peneliti adalah

1. Bagaimana sistem informasi penjualan berbasis web dapat memecahkan masalah pada toko ALG Curup tersebut?
2. Bagaimana cara membangun sistem informasi penjualan berbasis web pada toko ALG Curup?

### 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini bersifat untuk membatasi atau menghindari penelitian yang di tulis oleh penulis, sebagai berikut:

1. Subjeknya Toko ALG Curup
2. Objeknya Sistem Penjualan Pada Toko ALG Curup
3. Suatu Sistem Penjualan Berbasis Web
4. Aplikasi ini akan menggunakan php, mysql, dan lain-lain

### 1.4 Tujuan Penelitian

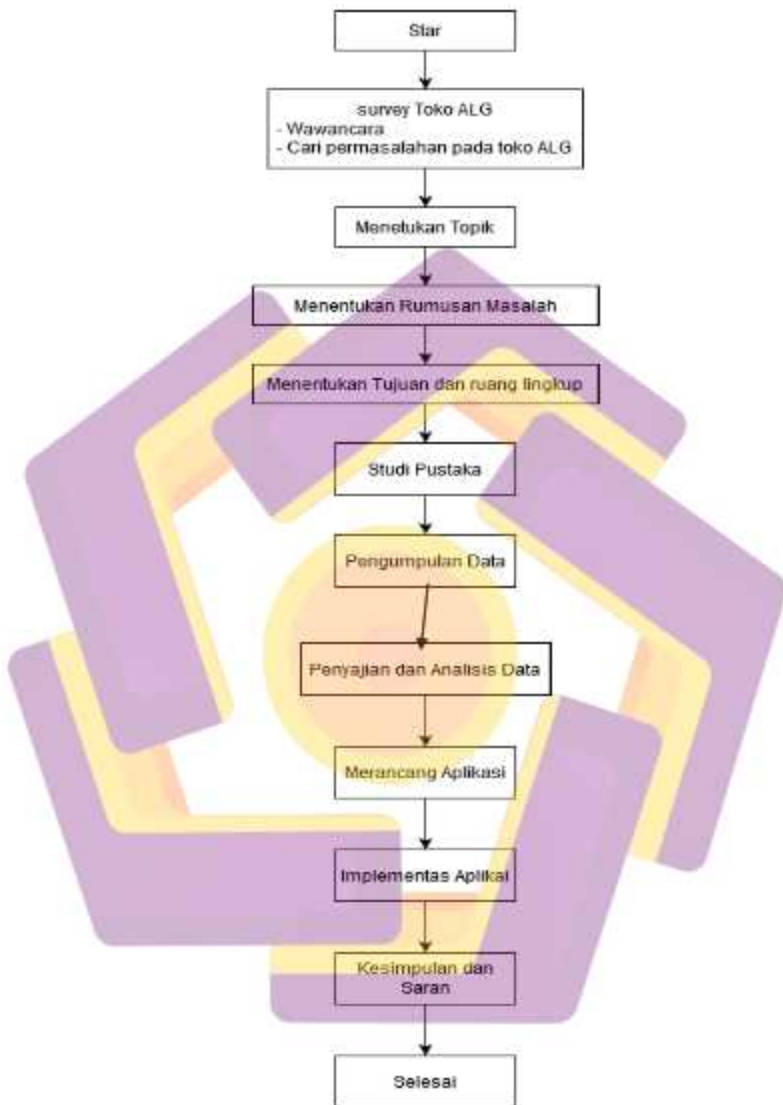
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu toko ALG menjadi toko yang lebih modern, membuat atau menghasilkan suatu Sistem Penjualan Tas Berbasis Web pada Toko ALG Curup dan untuk meningkatkan penjualan pada toko ALG Curup.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini bagi toko ALG Curup nantinya untuk memperluas jaringan promosi dan memudahkan pelayanan terhadap pelanggan hanya dengan cara *online*, toko ALG menjadi lebih modern.

### 1.6 Metode Penelitian

Dalam jalannya penelitian, terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan untuk pada akhirnya ditemui kesimpulan yang diharapkan. Berikut adalah penjabaran dari tahapan yang disebutkan sebelumnya. Di bawah ini adalah penggambaran tahapan di atas ke dalam bentuk diagram atau bagan alir.



Gambar 1.1. Diagram Alur Penelitian

### 1.6.1. Metode Pengumpulan Data

#### 1.6.1.1 Metode Wawancara

Untuk mewawancarai pemiliki toko ALG Curup, menanyakan sejarah atau permasalahan di toko.

#### 1.6.1.2 Metode Survey

Untuk melakukan penelitian pada Toko ALG yang berlokasi di Curup, Bengkulu

#### 1.6.1.3 Metode Studi Pustaka

Membaca refrensi laporan-laporan masa lampau, jurnal, dan lain-lain.

### 1.6.2 Metode Analisis

Setelah penulis mewawancarai pemilik toko, penulis dapat sejarah dari dari toko ALG, sebenarnya toko ALG bukan nama pertamanya ALG, tadinya bu heeny membuat usaha menumpang kepada orang tuanya, awal mulanya bu henny membuka toko disebelah toko orang tuanya karena nama orang tua pemilik toko itu "Aliong" dan orang-orang mengenalnya toko pecah bela "Aliong" biar orang lebih mengenal toko bu henny yang baru, bu henny menamakan tokonya menjadi toko "Aliong" atau yang bisa disebut sampe sekarang yatitu ALG. Toko ALG didirikan pertama kali di kota Curup tahun 2008 saat bu henny (pemilik toko) selesai kuliah. Dan toko ALG ini belum menggunakan sistem penjualan online atau sering disebut *E-commerce* karena hal itu penulis ingin membuat suatu sistem informasi penjualan tas berbasis web pada toko ALG tersebut.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Membuat desain untuk system yang ingin di buat oleh penulis, seperti halaman login, sistem pembayaran, simtem transaksi, basis data dan lain-lain. Membuat program sesuai dengan rancangan sistem yang ingin dibuat

#### 1.6.4 Metode Pengembangan

Membuat database untuk sistem yang ingin dibuat penulis, membuat interface atau kodingan menggunakan php, mysql, dan lain-lain. Selanjutnya membuat koneksi antara database dan kodingan.

#### 1.6.5 Metode Testing

Metode pengujian sebuah aplikasi sistem yang dibuat. Menggunakan php, mysql, dan lain-lain.

### 1.7 Sistematika Penulisan

#### BAB I

##### Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### BAB II

##### Landasan Teori

Bab ini berisi uraian-uraian atau pengertian tentang teori yang digunakan untuk bahan penelitian atau skripsi.

#### BAB III

##### Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi tentang menjelaskan perancangan dan analisis sistem yang ingin dibuat

#### BAB IV

##### Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang pengimplementasian dan pembahasan suatu sistem yang ingin dibuat

#### BAB V

##### Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang telah di dapatkan selama skripsi atau penelitian ini