

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi internet berdampak cukup besar pada dunia bisnis (*E-commerce*) dengan dibukanya jalur perdagangan online sangat memudahkan bagi calon customers untuk melihat dan mendapatkan informasi produk, memesan ataupun melakukan pembayaran dengan pilihan yang tersedia selain itu customers dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi untuk mendapatkan barang yang diinginkan. Transaksi secara *online* dapat menghubungkan antara penjual dan *customers* secara langsung tanpa dibatasi oleh suatu ruang dan waktu. Itu berarti transaksi penjualan secara *online* mempunyai calon *customers* yang potensial dari seluruh dunia

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Satu aspek yang boleh dibilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *electronic commerce (E-commerce)* dalam lingkungan bisnis. *E-commerce* mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual belinya sampai periklanannya. Dengan lahirnya *E-commerce* ini memudahkan konsumen untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ketempatnya.

Goza Shop Palembang dalam melakukan pengolahan data pemesanan dan laporan-laporan saat ini masih menggunakan sistem manual atau pembukuan, sehingga dalam pengolahan data tersebut masih terdapat banyak masalah, seperti rusak dan hilangnya data-data, lamanya waktu yang dibutuhkan dalam pencarian data dan laporan-laporan. Selama ini dalam melakukan promosi, Goza Shop Palembang masih menggunakan media sosial seperti Instagram, Line, Facebook dan WhatsApp sehingga informasi yang disampaikan masih kurang luas atau masih terbatas.

Berdasarkan dari masalah diatas, menjadi dasar penulis untuk membuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis *Website* dengan tujuan untuk

memperluas jangkauan penjualan serta meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan dapat meningkat.

Atas dasar pemikiran tersebut maka penulis menyimpulkan akan menyusun proposal skripsi dengan judul **“Anallsis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan *Online* pada Toko Gozashop Palembang”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sistem informasi penjualan berbasis *website* untuk Gozashop Palembang?
2. Bagaimana merancang media informasi penjualan online berbasis *website* pada Gozashop Palembang?
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan berbasis *website* pada Gozashop Palembang?
4. Bagaimana sistem informasi penjualan secara *online* dapat mempermudah konsumen untuk mendapat informasi dan mempermudah pengolahan data pada Goza Shop Palembang?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Setelah mengetahui proses yang sedang berjalan di Toko Gozashop Palembang, maka ruang lingkup pembahasan akan terbatas pada masalah:

1. Sistem ini sepenuhnya mengikuti kebijakan dan aturan yang ditetapkan oleh Goza Shop Palembang.
2. Sistem Informasi ini digunakan untuk mencatat laporan dan proses penjualan pada Goza Shop Palembang.
3. Sistem informasi produk dan layanan berbasis web tersebut dirancang dengan menggunakan perangkat lunak sebagai berikut: Sistem Operasi Windows 10, Microsoft Word, Sublim Text, XAMPP, dan MySQL.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1 di Universitas Amikom Yogyakarta
2. Merancang suatu aplikasi penjualan online yang bermanfaat untuk menawarkan dan menyebarkan informasi yang baik dengan cepat dan mudah.

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Dapat membantu Goza Shop Palembang dalam pengolahan data dan memberikan informasi produk kepada konsumen.
2. Lebih memperluas area pemasaran sehingga menambah jumlah konsumen
3. Memudahkan konsumen dalam memilih dan menentukan produk yang akan di beli.
4. Merancang sistem penjualan berbasis *web* pada toko Gozashop Palembang untuk konsumen dan sekaligus administrator.

#### 1.5 Metode Penelitian

##### 1.5.1 Pengumpulan Data

###### 1. Metode Pengamatan (*observasi*)

Pengumpulan data dengan mengamati secara langsung pada objek penelitian yaitu Goza Shop Palembang.

###### 2. Metode Wawancara (*Interview*)

Melakukan wawancara secara langsung dengan pihak yang berwenang dalam memberikan keterangan terhadap data yang dibutuhkan untuk penelitian.

### 3. Metode Kearsipan

Melakukan pengumpulan data dengan mengkaji informasi-informasi pendukung dari dokumen atau arsip yang dimiliki oleh Goza Shop Palembang.

### 4. Metode Kepustakaan

Mendapatkan informasi dengan menggunakan pustaka atau buku-buku yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi dan bahan pertimbangan.

#### 1.5.2 Metode Analisis

Menganalisis permasalahan lebih mendalam dari data yang telah diperoleh serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem. Analisis yang digunakan ialah analisis PIECES, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non fungsional, dan analisis kelayakan sistem.

#### 1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem secara umum merupakan tahap persiapan dari rancangan desain sistem terhadap sistem baru yang akan diterapkan. Rancangan yang dibuat bertujuan untuk memberi gambaran secara rinci. Rancangan ini mengidentifikasi implementasi yang akan dirancang seperti bagan alir sistem, diagram alir data, *Entity relationship diagram* dan database.

#### 1.5.4 Metode Pengembangan Sistem

Pada metode pengembangan sistem ini bahasa yang digunakan adalah PHP (*Peer Hypertext preproccesso*) bahasa pemrograman yang termasuk kategori server side programin yaitu bahasa pemrograman yang nantinya script program akan dijalankan oleh server. Database yang digunakan adalah MySql versi 5.5.24



### 1.5.5 Metode Testing

Pada tahapan *testing* sistem merupakan proses mengeksekusi sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak cocok dengan spesifikasi system dan berjalan sesuai yang diinginkan.

#### 1. Black Box Testing

*Black box testing* adalah cara pengujian dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses yang diinginkan. Jika ada unit yang tidak sesuai outputnya maka untuk menyelesaikannya diteruskan pada pengujian yang kedua yaitu *white box testing*.

#### 2. White Box Testing

*White box testing* adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisa apakah ada kesalahan atau tidak. jika ada modul yang menghasilkan *output* yang tidak sesuai maka baris-baris program, variable, dan parameter yang terlibat pada unit akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-*compile* ulang.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami laporan, sistematika penulisan laporan tugas akhir ini akan dibagi menjadi 5 bab, sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi teori-teori yang menjadi landasan dan mendasari penelitian yang mendukung penyusunan skripsi sesuai dengan judul yang diambil.

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

Pada bab ini berisi tentang perencanaan model, analisis 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 bagian penutup akan dipaparkan kesimpulan secara keseluruhan pada bab-bab sebelumnya dan juga berisi saran atau masukan dalam rangka pengembangan skripsi ini lebih lanjut di kemudian hari.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi sumber referensi-referensi yang digunakan penulis dalam proses penyelesaian permasalahan yang ada.

