

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kita ketahui saat ini ilmu pengetahuan teknologi khususnya di bidang informasi berkembang sangat cepat. Teknologi informasi merujuk pada seluruh bentuk teknologi yang digunakan untuk menciptakan, menyimpan, mengubah, dan menggunakan informasi dalam segala bentuknya. Begitu juga sekarang ini, banyak orang melihat maupun mencari sebuah informasi dari *website*, karena *website* dapat diakses dimana saja melalui perangkat komputer maupun *smartphone* dan juga bisa kapan saja diakses selama terhubung dengan internet. [1]

Lesehan Cafe adalah nama sebuah kafe dimana tempat tersebut terletak di desa banyu urip kecamatan Kalidawir kabupaten Tulungagung. Lesehan Cafe menyediakan berbagai macam makanan dan minum pada umumnya. Diantaranya terdapat kopi yang berbeda dari kopi pada umumnya yang diberi nama Hiyam Coffee. Hiyam Coffee ini merupakan sebuah kopi yang dipadukan dengan perpaduan aneka rasa buah-buahan yang dikemas kedalam bentuk kopi bubuk yang dijual dalam bentuk kemasan. Kemasan yang tersedia meliputi kemasan dengan berat 1 kg dan kemasan dengan berat 25 gram. Untuk paket penjualan kemasan dibagi menjadi 3 kategori yaitu kemasan kecil, kemasan besar dan kemasan campur. Kemasan kecil berisi kopi dengan berat kemasan 25 gram, yang berjumlah 10 kemasan dengan rasa buah yang sama. Kemasan besar berisi kopi rasa buah dengan berat kemasan 1 Kg. Sedangkan kemasan campur berisi 25 kemasan yang terdiri dari 5 rasa buah yang berbeda dengan berat kemasan 25 gram.

Produk Lesehan Cafe ini diproduksi pada tahun 2016 dimana masih memiliki permasalahan yaitu masih banyaknya masyarakat yang belum tahu tentang produk Hiyam Coffee yang dijual oleh Lesehan Cafe ini, karena kopi tersebut masih tergolong jarang. Kemudian masih kurangnya proses penyebaran informasi yang ada, karena penyebaran saat ini yaitu berupa poster hanya dilakukan di sekitar area Lesehan Cafe saja sehingga terbatasnya ruang lingkup penjualan.

Dengan mengetahui permasalahan yang terjadi, maka dibuatlah penelitian tentang perancangan sebuah *website* penjualan pada Lesehan Cafe. Penjualan berbasis *website* sekarang ini banyak dipakai, karena dengan adanya *website* dapat membantu dalam menyampaikan informasi produk kepada konsumen, karena sekarang ini banyak orang mencari informasi melalui internet. Dengan memanfaatkan penggunaan *website*, diharapkan jangkauan pemasaran menjadi lebih luas sehingga memungkinkan peningkatan pada penjualan. Disisi lain, konsumen tidak perlu datang langsung ke tempat untuk membeli produk yang diinginkan, sehingga membantu mempermudah adanya proses transaksi jual beli.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu *"Bagaimana Menganalisis dan Merancang Sistem Penjualan Berbasis Website Pada "LESEHAN CAFE" yang berada di Tulungagung dengan Notifikasi Telegram ?"*.

1.3 Batasan Masalah

Dari permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya, maka dibutuhkan batasan masalah agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang ada, diantara lain :

1. Pembuatan *website* ini hanya digunakan untuk Lesehan Cafe sebagai media penjualan produk yang digunakan secara *online*.
2. Sistem dapat menampilkan informasi produk yang dijual oleh Lesehan Cafe yang mencakup stok, berat dan harga produk.
3. Sistem ini mengirimkan faktur pembelian melalui email kepada member.
4. Sistem ini hanya mengirimkan notifikasi ke telegram untuk admin meliputi data pembelian member, adanya member baru dan pengiriman bukti transfer.
5. Sistem ini melakukan pembayaran yang dilakukan melalui transfer bank, dengan data bank yang dikirimkan kepada email member.
6. Sistem ini melakukan perhitungan biaya ongkos kirim yang didapat dari data kota saat pendaftaran member dan tidak dapat diubah.
7. Jasa Pengiriman hanya bisa menggunakan JNE.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis dan merancang sistem penjualan berbasis *website* pada Lesehan Cafe Tulungagung.

2. Untuk membantu pemilik dalam melakukan proses transaksi penjualan secara *online* dan membantu meningkatkan penjualan pada Lesehan Cafe.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis, diharapkan dapat menambah pengetahuan serta pengalaman dalam membuat sistem penjualan berbasis *website*.
2. Bagi Lesehan Cafe, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi Lesehan Cafe guna meningkatkan hasil penjualan dengan menggunakan *website* sebagai media penyebaran informasi.
3. Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta, diharapkan dapat menjadi gambaran untuk penelitian selanjutnya dalam pengembangan dengan kasus sistem informasi penjualan berbasis *website*.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Demi mendapatkan data yang relevan maka diperlukan metode yang tepat untuk mencapai maksud dan tujuan penelitian. Adapun sumber data untuk kelengkapan kegiatan penelitian menggunakan metode-metode sebagai berikut :

1. Metode Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan mengambil data dengan literatur yang bersumber dari buku, media, ataupun hasil penelitian orang lain dengan mencari data yang berhubungan dengan *website*.

2. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan dan mempelajari *website* penjualan sebagai bahan referensi dalam pembuatan perancangan *website*.

3. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung dengan pemilik Lesehan Cafe untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan perancangan *website*.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah metode analisis PIECES. Sehingga peneliti dapat dengan mudah menentukan fitur dan *software* apa saja yang diperlukan untuk merancang *website* ini agar dapat memberikan solusi terkait masalah yang dihadapi.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan *website* meliputi perancangan antarmuka seperti, *Flowchart*, *Data Flow Diagram* (DFD), dan perancangan *database* menggunakan *Entity Relation Diagram* (ERD).

1.6.4 Metode Testing

Metode testing yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *white box testing* dan metode *black box testing*. Tahapannya adalah peneliti melakukan pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, serta menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak. setelah itu pengujian dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati hasil dari unit itu sesuai dengan proses yang diinginkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini sesuai dengan ketentuan penulisan, dimana penulisan dibagi kedalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah dari penelitian yang dilakukan, rumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian yang membahas mulai dari metode pengumpulan data, analisis, perancangan, testing, serta sistematika penelitian dibagian akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang tinjauan pustaka dan teori-teori dari berbagai referensi jurnal, skripsi, maupun buku yang mendasari tentang penelitian yang dilakukan. Dasar teori yang ditulis adalah yang terkait langsung dengan model analisis, perancangan, dan pengembangan sistem yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang deskripsi singkat mengenai gambaran umum dari objek penelitian, serta analisis masalah yang mendasari pengerjaan proyek penelitian. Analisis masalah dalam bab ini meliputi analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, solusi-solusi yang dapat diterapkan, solusi yang dipilih, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, analisis kelayakan sistem yang diusulkan dan perancangan *website*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang paparan dari hasil-hasil tahapan penelitian mulai dari analisis, desain, hasil testing, sampai implementasi. Paparan tersebut berupa laporan pembahasan setiap fungsi-fungsi yang terdapat dalam aplikasi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari proses pembuatan *website* sehingga diharapkan dapat bermanfaat bagi orang lain untuk dikembangkan oleh peneliti yang akan datang.

