

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada setiap detik teknologi selalu berubah dengan pesat. Seiring waktu berjalan teknologi pun telah menjadi salah satu kebutuhan pokok khususnya pengguna internet yang semakin lama semakin meningkat. Pada zaman yang serba maju ini, mayoritas masyarakat khususnya Negara Indonesia memakai *smartphone* yang telah terhubung dengan internet sehingga memudahkan kegiatan dalam berbagai hal seperti komunikasi, pengetahuan, sosial media serta yang diminati sekarang yaitu toko *online*. Salah satu barang yang dominan diminati pada kalangan tertentu seperti mahasiswa, pekerja kantor, guru dan sebagainya adalah komputer.

Ketika orang-orang ingin melakukan pembelian dengan jarak dan waktu yang tak terbatas, maka solusi yang tepat adalah belanja *online*. Masyarakat tak perlu lagi repot untuk datang ke toko atau takut barang yang dicari sudah habis dan tak perlu khawatir akan waktu yang sibuk. Tingkat nilai transaksi *e-commerce* pada tahun 2016 menurut data dari Menkominfo mencapai angka 25 miliar dollar AS.[1] Ini membuktikan bahwa bisnis *online* di Indonesia sedang berkembang. Hal ini dapat didukung dengan perkiraan lembaga riset *digital marketing Emarketer* pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang sedangkan jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa.[2]

Well's Komputer merupakan toko yang menjual komputer dan perangkatnya. Keuntungan yang telah didapatkan perbulan dapat mencapai 120

juta. Toko ini telah berdiri sejak tahun 2010 dan walaupun menjual komputer tetapi masih menjual barang secara manual dan toko masih belum terhubung dengan jaringan komputer. Sedangkan pengguna internet telah meningkat hal ini dapat dibuktikan melalui *website* kementerian komunikasi bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai 112 juta pada tahun 2017,[3]

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini membangun sistem penjualan komputer Well's Komputer Pangkal Pinang berbasis *website* sehingga memudahkan konsumen untuk membeli barang serta dapat membawa keuntungan pada toko tersebut dan agar dapat meningkatkan tingkat penjualan yang akan berdampak pada kualitas layanan, kepercayaan, dan kepuasan konsumen terhadap toko tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang diatas, maka rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah bagaimana agar masyarakat Bangka Belitung ingin membeli barang tanpa harus mendatangi Toko Wells Komputer di Kota Pangkal Pinang?

1.3 Batasan Masalah

Dalam membangun sistem penjualan pada toko Well's Komputer yang berbasis internet maka diperlukan batasan agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas dari pembahasan.

Dan batasan permasalahan sebagai berikut :

1. Aplikasi sistem informasi yang akan di buat berbasis *website*.
2. Aplikasi yang digunakan untuk membuat sistem informasi penjualan komputer antara lain: XAMPP, Sublime, dan *Web Browser* Chrome.
3. Wilayah pemasaran produk terbatas hanya di Bangka Belitung saja.
4. Sistem pengecekan pembayaran yang dilakukan konsumen masih manual oleh *admin*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Toko dapat dikenal oleh masyarakat Bangka Belitung.
2. Meningkatkan jumlah penjualan barang.
3. Sebagai salah satu media promosi barang yang dijual oleh toko.
4. Memudahkan konsumen untuk memesan atau membeli barang agar tidak perlu bersusah payah datang ke toko hanya untuk meihat-lihat ataupun membeli barang khususnya konsumen yang berlokasi jauh dari toko.

1.5 Manfaat Penelitian

Tentunya sebuah penelitian harus memiliki manfaat dan memberi hal yang baik kepada berbagai pihak. Adapun manfaat dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Toko Well's Komputer

Dengan dibangunnya sistem informasi penjualan pada toko yang berbasis internet ini dapat memberi manfaat baik kepada toko sendiri supaya dapat membuat jual beli di toko menjadi lancar sehingga meningkat jumlah penjualan menjadi lebih tinggi.

1.5.2 Bagi Ilmu Pengetahuan

Sistem yang dibangun ini merupakan salah satu bentuk perwujudan ilmu yang telah didapatkan selama belajar di kampus. Dan menjadi salah satu media pembelajaran untuk menjalin sebuah hubungan dengan toko atau perusahaan.

1.5.3 Manfaat bagi peniliti

Peniliti dapat belajar cara meniliti dengan cara yang benar dan dapat mendapatkan ilmu tambahan yang belum tentu didapat dari akademi.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk mendapatkan data yang akan digunakan dalam keperluan penelitian maka dibutuhkan sebuah cara atau metode. Adapun metode yang akan digunakan sebagai berikut:

1.6.1 Metode pengumpulan Data

Dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian maka, perlu dilakukan pengumpulan data agar hasil dan kesimpulan yang didapatkan benar. Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain:

1.6.1.1 Wawancara

Data dikumpulkan dengan cara mewawancarai pemilik toko Well's Komputer dan informasi yang didapat adalah bagaimana sistem lama berjalan agar mengetahui kelebihan dan kelemahan sistem yang ada. Informasi tersebut digunakan untuk keperluan dalam membuat sistem baru yang akan diterapkan.

1.6.1.2 Observasi

Data dikumpulkan dengan cara mengamati kegiatan objek penelitian dan mendatangi langsung objek penelitian di Pangkal Pinang sehingga data yang akan diperlukan akurat.

1.6.1.3 Studi Pustaka

Data dikumpulkan dengan cara membaca referensi seperti panduan teknis pembuatan proposal dan laporan skripsi yang berasal dari file yang diunduh di *website* resmi Universitas Amikom Yogyakarta dan didukung dari skripsi terdahulu yang ada di perpustakaan Universitas Amikom.

1.6.1.4 Kuesioner

Data dikumpulkan dengan menggunakan sekumpulan daftar pertanyaan kepada *admin*, pemilik, dan pelanggan. Metode yang akan digunakan yaitu kuesioner skala *likert*. Metode digunakan dalam mengumpulkan data dengan cara memberikan pernyataan kepada responden dan diminta memilih apakah ia sangat

setuju, setuju, netral, tidak setuju, atau sangat tidak setuju terhadap sistem yang akan diusulkan.

1.6.2 Metode Analisis

Data yang telah terkumpul akan dianalisis dan Hasil Analisis tersebut dipaparkan dalam bentuk sebagai berikut :

1. Analisis kelemahan sistem dengan mengidentifikasi masalah dan analisis PIECES dengan menganalisis kinerja, informasi, ekonomi, kontrol, efisiensi dan pelayanan.
2. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari analisis fungsional dan non fungsional.
3. Analisis kelayakan sistem terdiri dari analisis kelayakan teknologi, analisis kelayakan operasional dan analisis kelayakan ekonomi.

1.6.3 Metode Pemodelan

Dalam metode ini data akan digambarkan menjadi gambaran umum sistem dalam bentuk sebagai berikut :

1. Menggambar *Flowchart* dengan gambaran alur sistem yang berjalan.
2. Melakukan Normalisasi data dengan struktur table data yang ideal.
3. Membuat DFD (*Data Flow Diagram*) dengan gambaran sistem dan *database*.
4. Membuat Relasi antar table sebelum membuat *database*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Dalam metode ini akan menjelaskan urutan langkah-langkah pengembangan yang digunakan sebagai berikut :

1. Pembuatan *database*
2. Membuat *interface*
3. Membuat koneksi antara *database* dan *interface*

1.6.5 Metode Testing

Metode pengujian yang di gunakan terhadap sistem antara lain :

1. *white-box testing* dengan mengecek detail perancangan menggunakan struktur kontrol dari sistem desain program.
2. *black-box testing* dengan mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini berisikan 5 bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan tentang dasar-dasar teori yang akan digunakan dan tinjauan pustaka yang akan membantu dalam pembuatan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang gambaran umum objek penelitian, analisis masalah, analisis kebutuhan dan perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang penerapan aplikasi , testing aplikasi dan membahas program aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi saran dan kesimpulan yang di dapat dari pembahasan bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA