

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi yang pesat sesuai dengan kebutuhan hampir disetiap aspek sangat penting bagi kehidupan kita. Saat ini sudah menjadi kebutuhan bahwa teknologi informasi dapat memberi kemudahan dalam mencari informasi yang diinginkan, mengurangi terjadinya kesalahan yang disebabkan oleh kelalaian manusia dan penggunaan data yang lebih efisien, penggunaan teknologi informasi yang optimal dalam sebuah perusahaan akan menunjang efisiensi dan efektifitas kerja dalam mengolah data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Kebutuhan akan pemanfaatan informasi melalui internet, membuat perusahaan lokal hingga multinasional telah menggunakan *website* sebagai media promosi serta menyediakan informasi dalam pemasaran produk. Beberapa manfaatnya seperti memperluas *marketplace*, mengurangi biaya promosi, meningkatkan pelayan, dan memberikan lebih banyak kemudahan lainnya kepada pelanggan.

Apalagi saat ini kemajuan teknologi informasi itu sendiri di dukung oleh hadirnya internet yang dalam perkembangannya berkembang sangat pesat, karena hampir semua orang di seluruh dunia menggunakan internet. Internet merupakan tempat terhubungnya berbagai mesin computer yang mengolah informasi di dunia ini, dengan internet maka kita akan mendapat jutaan informasi, mulai dari informasi kota-kota dunia, pemerintahan, budaya, teknologi, berita majalah dan

koran dari seluruh dunia, bahkan kita dapat berbisnis melalui internet, jadi singkatnya internet adalah sumber informasi dan alat komunikasi serta dapat digunakan untuk berbisnis yang dapat diakses dimanapun kita berada.

Aftersick Store (dulu Block 1277) Klaten, merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi dan penjualan pakaian seperti penjualan baju, jaket, topi, dan aksesoris lainnya. Namun dalam hal proses penjualan pada distro ini masih dilakukan secara manual, seperti dalam pembuatan data barang, transaksi penjualan, dan laporan penjualan masih dilakukan dengan mencatat secara manual pada faktur penjualan buku kas, hal ini terjadi karena pada Aftersick Store ini belum mempunyai sebuah sistem informasi yang mendukung dalam proses penjualan barang sehingga menyebabkan tidak efektif dan efisiennya kinerja perusahaan, serta dalam memasarkan dan memperkenalkan produknya ke masyarakat luas belum mempunyai media promosi yang dapat mencakup pasar yang luas.

Maka dari itu berdasar permasalahan diatas, untuk dapat meningkatkan kinerja perusahaan dan memperkenalkan informasi produk kepada masyarakat luas diperlukan suatu media penyampai informasi, maka dari itu penulis mengambil objek penelitian tentang "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Aftersick Store Klaten" yang berada di Klaten, Jawa Tengah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sabagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah *website* sistem informasi penjualan pada Aftersick Store

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan, untuk mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkandan karena keterbatasan penelitian maka masalah dibatasi, adapun batasan masalah yang akan dibahas adalah:

1. Penelitian terbatas pada Aftersick Store.
Website ini dibuat sebagai media promosi dan penjualan seputar produk Aftersick Store.
2. Dalam website ini menampilkan berbagai produk Aftersick Store yang sudah dibagi berdasarkan kategori nama produknya.
3. Hak Akses dibagi 3, yaitu :
 - a. Admin, memiliki hak akses penuh, yaitu untuk merubah, memasukkan, menghapus dan mengolah semua data.
 - b. Member hanya dapat melihat dan memesan produk, membatalkan pemesanan tanpa merubah data yang ada yang ada.
 - c. User atau pengunjung hanya dapat melihat produk dan mendaftar sebagai member.

4. Pembayaran dilakukan dengan cara mentransfer sejumlah uang tunai sesuai dengan jumlah harga melalui rekening yang sudah ditunjuk oleh Aftersick Store.
5. Software yang digunakan untuk mendukung dalam pembuatan web Aftersick store adalah :

- a. Xampp v3.2.1
- b. Sublime Text 3
- c. Google Chrome
- d. Windows 7 Ultimate
- e. Corel Draw & Adobe Photoshop CC
- f. Bootstrap

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan skripsi "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Aftersick Store" diantaranya sebagai berikut:

1. Merancang suatu Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Aftersick Store sebagai media promosi serta informasi dengan tujuan memperluas *marketplace* dan meningkatkan layanan penjualan.
2. Untuk menghasilkan sistem penjualan yang berbasis *website*, yang dapat mempercepat proses layanan pemesanan/pembelian. Dengan demikian, bagian Admin tidak terlalu lama dalam melayani keinginan pelanggan.

1.5 Manfaat Penelitian

Pentingnya nilai manfaat untuk kemajuan dalam bidang teknologi informasi yang memberikan nilai tersendiri sehingga dapat digunakan sebaik mungkin. Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, memperoleh ilmu pengetahuan teori maupun teknis dan mempunyai gambaran tentang berbisnis online dari teknologi yang digunakan dalam penelitian.
2. Bagi pembaca, Skripsi "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Aftersick Store" dapat dijadikan bahan penelitian lebih lanjut oleh pembaca di bidang yang berkaitan.
3. Bagi masyarakat umum, *website* yang telah dibuat diharapkan dapat membantu dalam pembelian produk Aftersick Store.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi dan pembuatan penyusunan skripsi "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada *Aftersick Store*" adalah:

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

a. Metode Kepustakaan

Adalah metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku, laporan tugas akhir / skripsi, catatan kuliah dan lain-lain untuk mendapatkan dasar-dasar teori yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.

b. Metode Observasi

Adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung di tempat penelitian tentang data-data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi.

c. Metode Literatur

Adalah metode pengumpulan data dengan cara mencari literatur-literatur yang ada ditempat penelitian, baik berupa brosur, foto-foto dan lain-lain.

1.6.2 Analisis

Merupakan tahapan menganalisis sistem yang dibangun. Adapun analisis yang dimaksud sebagai berikut:

- a. Analisis PIECES yang terdiri dari *Performance* (Kinerja), *Information* (Informasi), *Economics* (Ekonomi), *Control* (Pengendalian), *Efficiency* (Efisiensi) dan *Service* (Layanan).
- b. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.
- c. Analisis kelayakan sistem terdiri dari analisis kelayakan teknologi, analisis kelayakan operasional, analisis kelayakan ekonomi dan analisis kelayakan hukum.

1.6.3. Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem, yang dilakukan adalah merancang database dan merancang DFD (*Data Flow Diagram*) untuk memvisualisasikan sistem yang akan dibuat. Selain itu, yang dilakukan pada tahap ini adalah merancang *interface*.

1.6.4. Pembuatan Sistem

Pada tahap pembuatan aplikasi, yang dilakukan adalah menerjemahkan perancangan *database*, DFD dan *interface* ke dalam bahasa pemrograman.

1.6.5. Pengujian Sistem

Ada dua pengujian yang dilakukan, yaitu pengujian permodul (*white box*) dan pengujian sistem secara terintegrasi (*black box*).

1.7. Sistematika Penulisan

Metode penulisan laporan dan sistematika laporan didasarkan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan. Adapun sistematika penulisan pada laporan "*Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Aftersick Store*" adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi tentang tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode serta sistematika penulisan laporan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menjelaskan dasar-dasar teori dalam pembuatan skripsi "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Aftersick Store" beserta pengembang (pembahasan) dan menjelaskan definisi secara keilmuan yang dibahas mendetail. Berupa bahasan dari referensi yang dijadikan rujukan, definisi-definisi atau model yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab analisis dan perancangan sistem berisi tinjauan umum serta menguraikan tentang gambaran umum produk. Selanjutnya dalam bab ini juga diuraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti, analisi kebutuhan sistem, perancangan sistem dan pengembangan sistem.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab implementasi dan pembahasan berisi paparan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

5. BAB V PENUTUP

Bab penutup berisi kesimpulan dan saran. Menyimpulkan apa yang telah diperoleh dari kasus penelitian. Sedangkan saran mengemukakan penggunaan dan pengembangan terhadap obyek penelitian yang dibuat agar dapat disempurkan dan bermanfaat.