

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer berkembang sangat pesat dengan munculnya internet, dimana komputer-komputer dapat saling terhubung untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan, informasi apapun dapat dengan mudah diakses melalui internet, salah satunya kegiatan jual beli, baik produk maupun jasa melalui jaringan komputer yang disebut dengan Internet Marketing.

WWW atau (*World Wide Web*) adalah sebuah metode untuk berjalan di dunia internet, sebagai media penyampaian berbagai macam informasi dan media promosi online. Banyak perusahaan lokal hingga perusahaan multinasional telah menggunakan *website* untuk mempromosikan produk dan jasa mereka. Kegiatan jual beli melalui internet mempunyai beberapa manfaat, seperti memperluas *market place*, mengurangi biaya promosi, meningkatkan citra perusahaan, dan memberikan lebih banyak pilihan kepada pelanggan.

ADS Decals adalah sebuah perusahaan yang bergerak pada jasa pembuatan stiker sepeda motor, ponsel dan laptop yang masih menggunakan cara pemesanan yang masih manual melalui toko fisik. Pelanggan mengeluhkan saat pemesanan dengan gambar yang diinginkan harus kembali ke toko tersebut dalam jarak waktu yang cukup lama dan terkadang harus merevisi gambar dan memakan waktu yang lebih lama. Banyak keluhan juga karena pelanggan mempunyai sepeda motor dan perangkat baru yang ingin memesan stiker harus kecewa saat model stiker untuk sepeda motor dan perangkat baru mereka belum tersedia.

Pelayanan tersebut dapat menyebabkan pelanggan merasa malas terlebih dahulu sebelum memesan pesannya dan merasa tidak nyaman dan akhirnya menjadi tidak percaya karena tidak profesionalnya penanganan hal ini akan mengurangi jumlah pelanggan di ADS Decals, dan proses pendataan pemesanan yang masih manual dirasa sangat riskan terjadi kesalahan di bagian produksi.

Untuk menyelesaikan semua masalah yang di jabarkan diatas maka dibuatlah sebuah sistem informasi penjualan produk merchandise di ADS Decals berbasis *website*.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diambil rumusan masalah "*Bagaimana Membuat dan Merancang Sistem Informasi Penjualan Merchandise di ADS Decals Berbasis Website sebagai media promosi, pemesanan dan pengelola data penjualan*".

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menjaga agar pembahasan tidak meluas dan tidak menyimpang dari pokok pembahasan, maka pembahasan akan dibatasi pada:

1. Sistem Informasi ini berbasis web.
2. Sistem Informasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman PHP, webserver Apache dan MySQL sebagai databasanya.
3. Sistem Informasi ini tidak membahas masalah keamanan secara detail hanya sebatas username dan password.
4. Sistem Informasi ini hanya terbatas di pemesanan tiga item merchandise yaitu stiker sepeda motor, laptop, dan ponsel.

5. Level hak akses yang diberikan hanya ada dua yaitu admin dan pelanggan/user.
6. Tipe pengguna user/pelanggan hanya dapat melihat pesanan yang sudah pernah dipesan dan dapat melihat serta mengedit pesanan yang baru saja dipesan.
7. Laporan yang dibuat hanya diperuntukan oleh admin selaku manajer dari ADS Decals
8. Produk yang ditampilkan saat akan memesan hanya tiga jenis, stiker sepeda motor, laptop, dan ponsel dan setiap jenis memiliki berbagai jenis lagi dengan harga yang berbeda.
9. Sistem ini tidak bisa menambah produk baru.
10. Tidak semua fitur di website ini dinamis.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Dari latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat sistem informasi yang berfungsi sebagai media promosi yang menarik dan memudahkan pelanggan dalam mencari informasi ketika akan memesan produk ADS Decals.
2. Membuat sebuah sistem informasi yang dapat memudahkan mengelola data transaksi penjualan. Dari data penjualan yang didapat secara jelas maka pemilik ADS Decals dapat membuat rencana kedepan untuk pengembangan perusahaan lebih terarah.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini bagi ADS Decals adalah sebagai berikut :

- a. Mempermudah proses transaksi penjualan.
- b. Memperluas jangkauan daerah pemasaran.
- c. Meningkatkan efisiensi waktu dan biaya.
- d. Menyediakan informasi yang cepat dan akurat dalam memperlancar proses penjualan dan promosi.
- e. Mempermudah bagian produksi dalam mendesain *merchandise* keinginan pelanggan.
- f. Mempermudah penghitungan pesanan tiap bulannya.

### 1.6 Metode Penelitian.

Untuk mempermudah dalam proses penelitian penulis membagi Metode Penelitian menjadi beberapa bagian dalam pengolahan data dan informasi yang digunakan untuk penyusunan skripsi ini antara lain :

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode-metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

- a. Observasi

Pada metode pengumpulan data ini, penulis melakukan Observasi pada pemilik ADS Decals guna mengetahui bagaimana cara menerima pesanan dan cara penjualan.

- b. Studi Literatur

Metode Pengumpulan data dengan membaca buku-buku referensi, artikel dari internet dan jurnal yang berkaitan dengan tema penelitian yang diambil.

c. Konsultasi

Melakukan diskusi dengan dosen pembimbing mengenai topik dan permasalahan yang terdapat dalam penelitian.

### 1.6.2 Metode Analisis

Analisis yang digunakan adalah analisis SWOT dimana ADS Decals belum memiliki sistem informasi penjualan, serta penjualan masih menggunakan cara manual melalui toko fisik dan ingin membuat sistem yang terpusat dan lebih terorganisir.

Metode analisis lainnya adalah analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional dimana saat ini ADS Decals masih memerlukan fasilitas untuk menunjang penjualan, dengan kebutuhan fungsional yang diberikan maka sistem penjualan ini semakin terorganisir.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penulisan laporan penelitian ini adalah :

1. Perancangan basis data dibuat dengan menggunakan diagram ERD (*Entity Relationship Diagram*).
2. Perancangan sistem informasi dibuat dengan diagram DFD (*Data Flow Diagram*)
3. Membuat rancangan tampilan.

#### 1.6.4 Implementasi

Metode ini adalah metode dimana implementasi dari perancangan yang sudah dilakukan kedalam aplikasi, dan menampilkan form aplikasi yang sudah jadi.

#### 1.6.5 Metode Testing

Metode testing yang dipakai untuk pembuatan sistem informasi penjualan merchandise ADS Decals adalah dengan metode Web Testing. Web Testing merupakan cara pengujian yang dilakukan untuk pengujian aplikasi berbasis web dengan melihat aspek kebergunaan (*usability*) dengan penilaian yang meliputi mudah dipelajari (*learnability*), Efisiensi (*efficiency*), mudah diingat (*memorability*), kesalahan dan keamanan (*errors*) dan kepuasan (*satisfaction*). Pengujian kebergunaan (*usability testing*) merupakan salah satu evaluasi terhadap suatu perangkat lunak aplikasi untuk mengetahui seberapa besar kemudahan suatu antarmuka (*interface*) dapat digunakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan sistem.

#### 1.7 Sistematika Penelitian

Adapun Sistematika penulisan yang dibuat agar dapat memberikan penyajian laporan yang mudah dimengerti dan terstruktur. Berikut adalah uraian singkat berbagai sistematika penulisan laporan :

### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai pengenalan teori-teori yang mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung, dalam hal ini perancangan dan pembuatan laporan.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan bagaimana analisis terhadap permasalahan yang muncul dan perancangan aplikasi

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan bab yang memaparkan implementasi dan hasil uji coba dalam bentuk laporan pembahasan serta tiap-tiap fungsi dari aplikasi yang dibuat.

**BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang merupakan rumusan dari analisa dan pembahasan bab-bab sebelum