

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam sejarah peradaban manusia, hanya sedikit inovasi yang memiliki banyak keuntungan potensial sebagaimana *E Commerce*. sifat global teknologi tersebut, biaya rendah, peluang menjangkau ratusan juta orang, sifat interaktif, keragaman kemungkinan dan berbagai kemungkinan serta perkembangan pesat infrastruktur pendukungnya (khususnya *web*) telah banyak menghasilkan keuntungan potensial bagi organisasi, perorangan dan masyarakat. Ini hanya beberapa manfaat yang bisa disebutkan dan akan meningkat secara signifikan seiring dengan perkembangan *E Commerce*. Maka tidaklah mengejutkan kalau ada yang berpendapat bahwa revolusi *E Commerce* sama besarnya dengan perubahan yang dibawa oleh revolusi industri. [9, 2003]

Serayu Butik adalah sebuah toko yang bergerak dalam bidang penjualan bermacam-macam pakaian dan celana. Pemilik Serayu Butik yang sudah berkecimpung di dunia butik ini sejak duduk di bangku kuliah belum pernah mencoba melakukan media promosi melalui web. Kemajuan teknologi membuat usaha ini harus dapat mengikuti perkembangan di jaman sekarang oleh karena itu perlu dibuatkan situs untuk Serayu Butik agar mampu bersaing dengan usaha butik lainnya yang mungkin telah lebih dikenal dimasyarakat, selain itu juga untuk menunjukkan bahwa produk dari Serayu Butik ini mutunya juga bagus

sehingga berguna mengembangkan lagi usaha butik dan dapat melayani pembeli dari luar daerah bahkan luar negeri.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka hal tersebut memicu dilakukan penelitian untuk membangun media informasi penjualan Serayu Butik. Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan ini diharapkan Penjualan di Serayu Butik akan semakin meningkatkan kualitas dan kuantitas penjualan pada Serayu Butik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini ingin merumuskan masalah: Bagaimana langkah merancang dan menganalisis Sistem Informasi Penjualan pada Serayu Butik?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* pada Serayu Butik, diantaranya:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di Serayu Butik Bengkulu
2. Penelitian ini hanya sebatas tahap pembuatan website Serayu Butik
3. *Software* yang digunakan yaitu Xampp, Adobe dreamweaver dan Photoshop

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk membuat website pada Serayu Butik Bengkulu
2. Membantu Serayu Butik Bengkulu, Mengurangi terjadinya kesalahan yang disebabkan oleh manusia (*Human Error*) karena selama ini pihak Serayu Butik Bengkulu masih bersifat konvensional yakni menggunakan sistem pembukuan
3. Panduan bagi peneliti lain tentang pembuatan Pembuatan Aplikasi penjualan berbasis web dan diharapkan dapat mengembangkan dan memperbaiki kekurangan yang ada pada skripsi ini.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat Antara Lain:

- a. Dapat mengelola data transaksi penjualan dengan terorganisir
- b. Sebagai salah satu alternatif dalam menyampaikan dan memberikan informasi produk Pelangi Shop kepada konsumen.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang dipergunakan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penulisan Skripsi ini adalah :

1. Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, catatan-catatan dan dokumentasi tertulis lainnya yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

2. Studi Lapangan

Yaitu metode pengumpulan data melalui tinjauan langsung ke obyek penelitian, dengan cara :

a. Observasi

Yaitu dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke sumbernya yaitu Serayu Butik Bengkulu.

b. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini. Dalam hal ini yang diwawancara adalah pemilik Serayu Butik Bengkulu

c. Perancangan Perangkat Lunak

Yaitu metode rekayasa perangkat lunak yang dilakukan dengan cara :

1) Analisis Permasalahan

Menganalisa permasalahan - permasalahan yang ada, sebagai dasar dalam membangun sistem informasi berbasis web.

2) Perancangan

Dari permasalahan yang ada, kemudian dirancang sebuah Sistem informasi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

3) Implementasi

Setelah dirancang, maka rancangan ini diimplementasikan ke dalam media informasi berbasis web yang dapat menghasilkan

sebuah aplikasi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

4) Pengujian terhadap Sistem Informasi yang dibuat.

Sistem informasi yang sudah jadi harus diuji terlebih dahulu apakah layak digunakan atau tidak. Jika tidak terdapat kesalahan pada perangkat lunak tersebut dan dapat berjalan sesuai dengan perancangan sistem yang ada, maka perangkat lunak yang dibuat sudah berhasil dengan baik dan layak untuk digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Skripsi ini secara garis besar dibagi menjadi 5 bab yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian, hingga jadwal rencana kegiatan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan perancangan *website e-commerce*, berupa pengertian internet secara umum, definisi – definisi tentang *e-commerce*, database MySQL, HTML, PHP, jQuery, dan AJAX.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan perancangan system baru yang akan dibangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini mengulas tentang pengujian-pengujian sistem, implementasi, cara penggunaan sistem, dan sedikit mengenai kode program.

BAB V : PENUTUP

BAB V ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang dapat dijadikan sebagai acuan pengembangan.

