

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Didalam dunia usaha dan kerja, informasi merupakan bagian yang penting dan berharga. Informasi yang akurat akan membantu pelaku usaha dalam mengambil keputusan dan menentukan langkah-langkah dalam mempertahankan dan mengembangkan usahanya. Informasi menjadi sesuatu yang dibutuhkan bagi semua pihak, informasi sudah menjadi kebutuhan yang sangat pokok. Informasi tidak terlepas dari penggunaan komputer sebagai pendukung manajemen dan pengolahan data dengan mempertimbangkan kuantitas dan kualitas data.

Informasi berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi internet. Perkembangan tersebut dapat dilihat dengan semakin banyak pengguna internet. Internet tidak hanya digunakan untuk mendapatkan berita-berita terbaru, informasi yang dibutuhkan, media untuk berhubungan dengan orang lain didunia maya, tetapi internet juga dapat digunakan sebagai media perdagangan antara perusahaan atau badan usaha dengan konsumen.

Tidak dapat dihindari bahwa penggunaan teknologi informasi berbasis web bagi kalangan pelaku usaha cukup berperan aktif dalam meningkatkan jumlah penjualan dan keuntungan bagi pelaku usaha. Saat ini, banyak pelaku usaha memanfaatkan internet untuk media penjualan dan pemasaran mereka, mengingat internet tidak mengenal batasan ruang. Dalam hal ini, keuntungan juga bisa dirasakan oleh konsumen, tidak hanya oleh pelaku usaha.

Sanggar Arjuna merupakan Industri yang bergerak di Batik Kayu, terletak di Yogyakarta. Produk yang ditawarkan beragam dari berbagai kayu yang dibatik, diantaranya mulai dari wayang batik, topeng batik, sandal batik, gantungan kunci batik, dan berbagai produk batik varian lainnya. Sanggar Arjuna terletak berada jauh dari pusat kota Yogyakarta. Sanggar Arjuna berada dalam suatu daerah dataran tinggi di Bantul yang selama ini tergantung oleh pemesanan atau *pre-order* dan penitipan pada toko tertentu yang berada dipusat kota, jarak tempuh tergolong jauh dari pusat kota dan belum adanya media internet atau semacamnya yang dapat digunakan untuk menjual produknya. Keberadaan daerah produksi Sanggar Arjuna mempengaruhi penjualan dan promosi yang dilakukan.

Sanggar Arjuna dalam produksi produk lebih mengarah ke pemesanan atau *pre-order* yang diminta oleh pelanggan. Produk yang dipesan atau *pre-order* oleh pelanggan sesuai dengan daftar produk yang diproduksi. Akan tetapi, terkadang produk yang dipesan belum ada didalam daftar produk Sanggar Arjuna, sehingga pelanggan akan melampirkan contoh gambar yang ingin dipesan. Adanya pemesanan atau *pre-order* tersebut, pendataan produk pemesanan maupun laporan pemesanan belum ada. Permasalahan lain yang ada dalam Sanggar Arjuna, yaitu catatan pembayaran yang dilakukan konsumen, informasi produk, dan laporan data pemesanan.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, Sanggar Arjuna mengungkapkan membutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu dalam penjualan dan perekapan data pemesanan dari berbagai target pasar di Indonesia yang dapat memudahkan konsumen dalam mendapatkan informasi, melakukan pemesanan, dan

menghasilkan laporan data pemesanan. Hal tersebut yang membuat penulis untuk melakukan analisis penelitian permasalahan yang berjudul Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Industri Batik Kayu Sanggar Arjuna Yogyakarta, diharapkan dapat membantu proses bisnis penjualan Sanggar Arjuna dan manajemen penjualan pemesanan yang baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dalam penelitian ini dapat diambil rumusan masalah adalah bagaimana merancang sistem informasi berbasis web yang dapat membantu konsumen untuk melihat daftar produk yang dijual pada Industri Batik Kayu Sanggar Arjuna Yogyakarta dan melakukan pemesanan atau *pre-order* terhadap suatu produk.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari cakupan bahasan yang tidak meluas, maka diperlukan batasan-batasan masalah sehingga hasil analisis dapat lebih terarah sesuai dengan tujuan. Ada beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Sistem informasi yang dibuat berbasis web.
2. Aplikasi ini dapat digunakan untuk melakukan pemesanan atau *pre-order* berdasarkan produk yang sudah ada maupun produk yang belum ada dalam daftar produk yang melalui kesanggupan oleh Sanggar

Arjuna oleh pelanggan yang sudah terdaftar menjadi member dari sistem Sanggar Arjuna.

3. Aplikasi ini memberikan deskripsi produk, pencarian produk, pembagian produk berdasarkan kategori, dan menyediakan fasilitas konfirmasi pembayaran.
4. Terdapat dua aktor pengguna aplikasi meliputi admin dan pengguna.
5. Data yang diolah meliputi data produk, data member, dan data pemesanan atau *pre-order*.
6. Informasi yang dihasilkan meliputi laporan informasi produk, laporan informasi pemesanan atau *pre-order*, dan laporan informasi penjualan.
7. Pembayaran menggunakan metode transfer antar rekening bank, sehingga tidak termasuk dalam sistem.
8. Dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP (Framework Codeigniter v3.0.6), CSS (Framework Bootstrap v.3.3.4), dan javascript. Software menggunakan Adobe Photoshop CS 6, Sublime Text 3, XAMPP v3.2.2 (MySQL), dan Google Chrome v55.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari pelaksanaan penelitian, sebagai berikut:

1. Membangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web yang dapat digunakan untuk melakukan pemesanan atau *pre-order* produk yang disesuaikan dengan kebutuhan.

2. Mempermudah pemilik usaha Sanggar Arjuna untuk melakukan *update* informasi produk, dan memberikan kemudahan kepada konsumen dalam melihat informasi produk maupun pembelian produk Sanggar Arjuna, baik lewat pemesanan berdasarkan daftar produk yang ada maupun pemesanan produk tanpa adanya di daftar produk produksi Sanggar Arjuna.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada penjualan Sanggar Arjuna, manfaat bagi pelanggan, dan manfaat bagi penulis.

1. Manfaat Industri Batik Kayu Sanggar Arjuna

Memudahkan dalam memperbarui informasi produk-produk yang ada di Sanggar Arjuna, media promosi dan transaksi penjualan yang lebih meluas dalam target Indonesia dengan menggunakan sistem informasi penjualan berbasis web.

2. Manfaat Pelanggan

Memudahkan pelanggan dalam mencari informasi produk pada Sanggar Arjuna dan melakukan pemesanan produk yang dapat dilakukan dimanapun berada dalam jangkauan target Indonesia.

3. Manfaat Penulis

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan penulis dalam memberikan suatu solusi peluang dari permasalahan konkrit dilapangan dengan menerapkan ilmu yang sudah diserap dari pendidikan formal

maupun diluar pendidikan non-formal yang disesuaikan kebutuhan permasalahan dilapangan yang dihadapi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan penulisan dalam analisis dan perancangan sistem informasi penjualan ini, sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode ini digunakan untuk mengamati secara langsung dalam proses bisnis yang ada pada Industri Batik Kayu Sanggar Arjuna.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Proses memperoleh informasi dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak terkait, dalam hal ini adalah pemimpin Sanggar Arjuna dan pelanggan. Dalam proses tanya jawab yang diajukan seputar proses penjualan produk dan proses pemesanan yang berjalan.

1.6.2 Metode Analisis

1.6.2.1 Analisis PIECES

Proses mengidentifikasi permasalahan dari sistem yang sedang berjalan, mulai dari kinerja (*performance*), informasi (*information*), ekonomi (*economic*), pengendalian (*control*), efisiensi (*efficiency*), dan pelayanan (*service*), kemudian merumuskan usulan peluang solusi sebagai dasar untuk memperbaiki sistem yang berjalan.

1.6.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Proses menentukan proses sistem yang bisa dilakukan, informasi yang ada, apa yang akan dihasilkan, dan menentukan batasan layanan yang ditawarkan oleh sistem.

1.6.2.3 Analisis Kelayakan

Proses untuk mengetahui apakah proyek sistem informasi yang digunakan layak atau tidak. Analisis kelayakan terdiri dari berbagai sisi kelayakan, yaitu kelayakan teknologi, kelayakan operasional, kelayakan hukum, dan kelayakan ekonomi / biaya manfaat.

1.6.3 Metode Perancangan

1.6.3.1 Unified Modeling Language (UML)

Proses pemodelan visual yang digunakan untuk perancangan sistem di Sanggar Arjuna dengan menggunakan diagram *use case*, diagram kelas (*class diagram*), diagram sekuensial (*sequence diagram*), dan diagram aktivitas (*activity diagram*) yang berdasarkan hasil analisis sistem.

1.6.4 Metode Pengujian

1.6.5.1 Black Box Testing

Proses pengujian yang dilakukan dengan menjalankan unit program yang dibuat, apakah sesuai dengan kebutuhan atau belum.

1.6.5.2 *White Box Testing*

Proses pengujian yang dilakukan dengan melihat kode-kode program yang telah disusun, apakah berjalan atau tidak.

1.6.5 Metode Pengembangan

1.6.4.1 *Systems Development Life Cycle (SDLC)*

Proses untuk mengembangkan dan memelihara sebagai keseluruhan sistem yang menggunakan beberapa tahap yang berurutan dengan menggunakan metode *waterfall*.

1.7 Sistematika Penulisan

Gambaran umum sistematika Penulisan Laporan Skripsi yang akan digunakan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua akan menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian, meliputi teori umum konsep sistem informasi, konsep arsitektur sistem, konsep penjualan Sanggar Arjuna, konsep pemodelan

sistem, dan teknologi yang digunakan dalam proses perancangan sistem informasi penjualan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ketiga akan membahas tentang gambaran umum Sanggar Arjuna, proses analisis penjualan pada Sanggar Arjuna yang meliputi analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem, kemudian akan menimbulkan suatu perancangan proses, perancangan basis data, dan perancangan antar muka berdasarkan hasil analisis peluang solusi yang dibutuhkan oleh Sanggar Arjuna dalam permasalahan penjualan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat akan menjelaskan tentang implementasi, pembahasan rancangan sistem terhadap prosedur pembuatan program, dan pengujian terhadap peluang sistem yang baru.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir berisi tentang kesimpulan dan saran yang digunakan dalam pengembangan yang akan datang.