

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, kebutuhan manusia dalam bidang komputer semakin meningkat drastis, terlebih dengan diiringi pesatnya perkembangan teknologi. Bahkan, penduduk yang berada di daerah terpencil pun kini sudah dapat merasakan layanan teknologi informasi secara *online* diberbagai media melalui internet. Internet telah mempermudah berbagai kegiatan dalam kehidupan manusia, salah satunya adalah kegiatan berbisnis dalam hal promosi dan jual beli melalui jaringan komputer yang sering disebut *internet marketing*.

Saat ini sebagian besar perusahaan di dunia, baik lokal maupun multinasional, telah memanfaatkan internet sebagai media promosi maupun jual beli dengan menggunakan *website*. Namun, Djawir Vintage Gallery, sebuah perusahaan yang bergerak dibidang produksi barang antik, masih belum memanfaatkan teknologi tersebut sebagai media promosi dan jual beli produknya. Sehingga, perusahaan hanya melakukan promosi dan transaksi jual beli melalui komunikasi sehari-hari secara langsung saja.

Hal tersebut tentu dinilai masih kurang efektif dan produktif untuk dapat bersaing di era pesatnya perkembangan teknologi seperti saat ini. Padahal hingga sekarang barang antik memiliki banyak peminat yang tersebar diberbagai tempat, khususnya di Indonesia. Selain harus rela meluangkan waktu dan tenaganya, sulitnya menemukan lokasi toko pun menjadi penyebab utama menurunnya minat calon pembeli untuk berkunjung ke Djawir Vintage Gallery.

Maka dari itu, untuk menyelesaikan masalah tersebut perlu dibuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis web yang dapat memperluas *market place* melalui jaringan komputer di Djawir Vintage Gallery. Dengan begitu perusahaan dapat meningkatkan efisiensi waktu dan biaya dari promosi hingga transaksi, meningkatkan citra perusahaan, serta mempermudah calon pembeli untuk melakukan transaksi jual beli.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, akan didapat sebuah rumusan masalah dalam penelitian, yaitu “Bagaimana Djawir Vintage Gallery dapat terbantu dalam hal promosi dan penjualan dengan memanfaatkan sistem informasi penjualan barang antik berbasis web ?”

1.3 Batasan Masalah

Untuk mencapai tujuan dari penelitian ini, diperlukan batasan masalah agar penelitian lebih terarah. Beberapa batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini berbasis web
2. Sistem ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan sistem ini meliputi :

- a. MySQL sebagai *database*.
- b. Apache sebagai *web server* dan *database server*.
- c. Sublime Text 3 sebagai *web editor*.
- d. Adobe Photoshop dan CorelDRAW sebagai *web design*.
- e. Google Chrome sebagai *web browser*.

3. Pembangunan sistem lebih kepada pembuatan interface website sebagai media promosi dan penjualan yang memberikan informasi produk dan pemasaran produk secara online sehingga konsumen dapat memesan produk melalui website
4. Sistem ini tidak membahas masalah keamanan secara detail, hanya sebatas *username* dan *password*.
5. Tidak semua fitur di *website* ini dinamis.
6. Pembahasan promosi hanya sebatas menampilkan gambar dan teks ke dalam *website*. Selibhnya, sistem ini difokuskan kepada fungsi transaksi jual beli.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelittan

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk membuat sistem informasi penjualan berbasis web pada Djawir Vintage Gallery agar proses penyampaian informasi mengenai produk dan transaksi jual beli menjadi lebih mudah.

1.5 Metode Penelittan

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

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan seorang narasumber yang merupakan pemilik dari perusahaan Djawir Vintage

Gallery guna mendapatkan informasi mengenai sistem yang berjalan di perusahaannya saat ini.

1.5.1.2 Observasi

Menganalisis dan mengamati langsung proses berjalannya sistem secara detail di Djawir Vintage Gallery guna mengetahui kekurangan dari sistem yang ada.

1.5.1.3 Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi dari referensi-referensi berupa artikel maupun jurnal yang berkaitan dengan tema penelitian yang diambil.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah metode analisis PIECES, dimana pada saat ini Djawir Vintage Gallery belum memiliki sistem informasi penjualan dan ingin membuat sistem informasi penjualan tersebut agar lebih efektif dan terorganisir.

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan metode analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional dimana saat ini Djawir Vintage Gallery masih perlu melakukan pemahaman terhadap sistem, serta melakukan pengadaan fasilitas untuk menunjang sistem informasi penjualan tersebut agar dapat berjalan dengan efektif.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Diagram ERD (*Entity Relationship Diagram*) sebagai perancang basis data.

2. Diagram DFD (*Data Flow Diagram*) sebagai pemodelan sistem.
3. Membuat rancangan tampilan (*Interface*).
4. Membuat program sistem (*coding*).

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini melalui beberapa tahap, yaitu perancangan *database*, kemudian perancangan *interface*, dan tahap terakhir adalah *coding* program sebagai penerapan rancangan sistem yang telah dibuat.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Black Box Testing, dimana pengujian hanya dilakukan dengan mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari aplikasi tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang dibuat guna memberikan penyajian laporan yang terstruktur dan mudah dimengerti. Penulisan dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub-sub tertentu yang saling berkaitan, sehingga setiap bab saling melengkapi dan berhubungan satu sama lain. Berikut adalah uraian singkat dari sistematika penulisan ini :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah dari penelitian yang dilakukan, rumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian yang membahas mulai dari

metode pengumpulan data, analisis, perancangan, hingga testing, serta sistematika penelitian dibagian akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang tinjauan pustaka dan teori-teori dari berbagai referensi jurnal, skripsi, maupun buku yang mendasari tentang penelitian yang dilakukan. Dasar teori yang ditulis adalah yang terkait langsung dengan model analisis, perancangan, dan pengembangan sistem yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang deskripsi singkat mengenai gambaran umum dari objek penelitian, serta analisis masalah yang mendasari pengerjaan proyek penelitian. Analisis masalah dalam bab ini meliputi analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, solusi-solusi yang dapat diterapkan, solusi yang dipilih, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, analisis kelayakan sistem yang diusulkan, perancangan, hingga pengembangan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang paparan dari hasil-hasil tahapan penelitian mulai dari analisis, desain, hasil testing, sampai implementasi. Paparan tersebut berupa laporan pembahasan setiap fungsi-fungsi yang terdapat dalam aplikasi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran terhadap penelitian yang dilakukan. Kesimpulan tersebut berisi jawaban dari rumusan masalah, bukti yang diperoleh dari pengujian, dan hasil dari penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber dari referensi yang telah menjadi landasan teori dalam penelitian.

