

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, perusahaan-perusahaan di Indonesia dituntut untuk lebih meningkatkan pendayagunaan teknologi di dalam perkembangannya. Pada saat ini di Indonesia salah satu ciri berkembangnya teknologi adalah dengan maraknya perkembangan dan pertumbuhan internet dikalangan masyarakat Indonesia. Sudah jarang sekali masyarakat yang tidak mengenal internet. Bahkan sudah banyak pihak yang memanfaatkan internet seperti website maupun jejaring sosial untuk memasarkan produk – produk mereka. Oleh karena itu dapat kita lihat bahwa betapa pentingnya pemanfaatan internet didalam setiap usaha - usaha yang dilakukan oleh perusahaan.

Demikian halnya dengan distro Rouster division Yogyakarta yang mana membutuhkan suatu website yang interaktif untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan kepada konsumen maupun dari pihak distro Rouster sendiri dalam melakukan proses jual-beli/ transaksi. Distro Rouster selama ini menangani pemasaran produk dengan cara pemasaran secara tradisional, yaitu dengan menawarkan barang langsung kepada calon pembeli serta melalui penyebaran brosur. Dimana dengan cara ini *market place* yang dapat dijangkau sangat terbatas serta menghabiskan biaya pemasaran dan promosi yang cukup banyak.

Untuk itu pada penelitian ini dikembangkan suatu “Analisis dan Desain Sistem Informasi Penjualan pada Distro Rouster Division Yogyakarta” yang dapat memasarkan penjualan produk secara online dan mengatur data pembayaran

customer. Fungsi utama *website* ini adalah untuk memperluas pemasaran dan meningkatkan penjualan produk. *Customer* dapat memperoleh informasi mengenai detail produk yang diinginkan dengan budget yang dimilikinya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu Bagaimana cara membangun sebuah *website e-commerce* untuk meningkatkan penjualan produk dan sebagai media promosi yang berbasis web secara online ?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan informasi yang diperlukan, maka penulis memberikan batasan masalah agar tidak menyimpang dari permasalahan yang dimaksud dan dapat mencapai sasaran yang diharapkan, yaitu pada beberapa hal sebagai berikut:

1. Web *E-commerce* akan berisi data deskripsi, harga, cara pemesanan *online*.
2. Sistem pembayaran dilakukan secara tunai, transfer lewat rekening bank, atau cara lain yang tidak melalui *website* yang dibuat.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan *website* ini adalah PHP dan MySQL
4. *Software* yang digunakan adalah Xampp, Notepad++, Photoshop dan Macromedia Dreamweaver.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah Membuat sebuah website *e-commerce* berbasis web pada distro Rouster Division Yogyakarta untuk memperluas pemasaran dan meningkatkan penjualan produk.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Mempermudah dalam pengelolaan data penjualan
2. Dapat memperluas pemasaran.
3. Mempermudah calon pembeli dalam melakukan transaksi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penulisan laporan analisis dan desain sistem informasi penjualan pada distro Rouster Division Yogyakarta adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data
 - a. Kepustakaan

Teknik pengumpulan data yang dikumpulkan bersumber dari literatur (buku-buku yang mendukung) untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.

- b. Observasi

Teknik pengumpulan data dimana penulis mengadakan pengamatan langsung dan menganalisa sistem informasi yang

sedang berjalan pada objek yang diteliti untuk memperoleh informasi tambahan yang dijadikan bahan penelitian.

c. Wawancara

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak yang diberikan wewenang untuk menjawab suatu pertanyaan dan memperoleh keterangan yang dibutuhkan.

2. Analisis Sistem

Dalam tahapan ini dibuat analisa kebutuhan fungsional dan non fungsional untuk web yang akan dibangun.

3. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan dengan membuat *flowchart* sistem, DFD (*Data Flow Diagram*) untuk menggambarkan aliran data dalam sistem dan normalisasi untuk menggambarkan keterhubungan antar entitasnya.

4. Pemodelan Sistem

Pemodelan Sistem yang dipakai pada penelitian adalah SDLC.

5. Pengkodean

Koding program dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.

6. Pengujian

Metode yang dipakai dalam pengujian adalah *black box test* yang digunakan untuk menguji fungsionalitas dari fitur-fitur aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi yang berjudul “Analisis dan Desain Sistem Informasi Penjualan pada Distro Rouster Division Yogyakarta” mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan hal-hal mendasar dari penulisan skripsi. Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, objek penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan sistem atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, uraian sistem manual dari sistem yang diteliti pada objek penelitian serta menjelaskan konsep kegiatan analisis dan tujuan langkah analisis yang dilakukan terhadap sistem yang diteliti.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang hasil uji coba sistem, uji coba program, cara menggunakan program yang telah dibuat, memelihara sistem dan menguraikan pembahasan program dan analisis dari program yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan pembahasan pada bab-bab sebelumnya. Kesimpulan yang diperoleh merupakan jawaban-jawaban yang menjadi pokok permasalahan dalam rumusan masalah. Saran yang diberikan merupakan manifestasi dari penulis yang tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian.

