

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Perkembangan sistem informasi saat ini mengalami peningkatan yang pesat seiring dengan perkembangan ekonomi Indonesia. Manusia mengkombinasi ekonomi dan Internet sehingga dapat menciptakan suatu pola yang dapat membangun ekonomi menjadi sangat mudah. Hal ini dilakukan sebagai alternatif dalam menyelesaikan masalah jarak dan waktu pada sistem perekonomian di Indonesia yang sebelumnya terbatas. Banyak perusahaan di Indonesia yang berlomba meningkatkan pelayanan mereka agar mempermudah konsumen dalam mengakses *e-commerce* dari perusahaan tersebut[1]. Sistem penjualan produk melalui internet menjadi tren baru dalam dunia bisnis. Perusahaan dengan sistem promosi dan penjualan yang baik akan mendapatkan banyak pelanggan.

Teknologi berbasis *web* atau *e-commerce* dimanfaatkan oleh perusahaan untuk secara bebas menawarkan produk kepada konsumen tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu[2]. Tren ini dilakukan oleh perusahaan besar hingga toko kecil. Beberapa toko kecil mulai memasarkan produk mereka melalui media internet seperti kerajinan tangan sampai berjualan pakaian *trend fashion* saat ini. Trend tersebut juga dilakukan oleh Sarmini Store.

Sarmini Store adalah toko *fashion* yang menjual pakaian muslim, sepatu, dan sandal. Sarmini Store masih mengalami kesulitan dalam penjualan produk dan proses transaksinya sehingga perlu untuk perluasan bisnis. Sarmini Store hanya memperkenalkan produknya melalui sosial media seperti *Facebook* dan *WhatsApp*. Permasalahan yang terjadi yaitu promosi penjualan produk yang belum dikenal oleh masyarakat luas. Selain itu, Sarmini Store belum menggunakan teknologi dalam proses transaksi seperti pembukuan dan penjualan produk yang masih dilakukan secara manual. Permasalahan yang terjadi di Sarmini Store dapat diselesaikan dengan sistem yang akan dibuat untuk menjual produk secara online agar dapat dilihat dan memikat konsumen. Selain itu aplikasi yang akan dibuat akan membantu dalam proses pencatatan hasil penjualan. Bila ada yang tertarik dan ingin membeli produk dari Sarmini Store maka pembeli bisa memesan melalui *web* dan tidak perlu

datang langsung ke tokonya. *Web* yang akan dibuat juga di desain sederhana dan semenarik mungkin agar pembeli dipermudah dalam mengakses *web* Sarmini Store. Dengan adanya *web* ini maka proses transaksi dan laporan dari hasil penjualan menjadi tepat dan pencatatan buku menjadi akurat.

1.2. Perumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan sistem pada toko Sarmini Store agar proses transaksi dapat berjalan lebih efisien dan pencatatan laporan hasil penjualan menjadi lebih baik serta informasi mengenai toko dapat diketahui oleh banyak orang?

1.3. Batasan Masalah

Dengan banyaknya aspek dalam aplikasi yang akan dibangun maka diperlukan batasan masalah yang jelas untuk menghindari kesalahpahaman dan ketidakjelasan dalam pembahasan. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

- a. Sistem Informasi Sarmini Store hanya dikembangkan pada platform *website*.
- b. Laporan pada *website* ini belum dapat menampilkan secara baik dan spesifik data-data pengeluaran, pendapatan dan pembeli yang sering melakukan transaksi.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Membantu mengatasi masalah pada proses transaksi penjualan yang dihadapi oleh Sarmini Store dengan bantuan aplikasi berbasis web. Aplikasi membantu pemilik toko dalam proses pembukuan hasil penjualan.
- b. Memudahkan seseorang dalam mengecek ataupun melihat produk ataupun informasi kapanpun dan dimanapun.
- c. Membantu mempromosikan Sarmini Store, agar pelanggan dapat mengetahui produk-produk terbaru dari Sarmini store.

1.5. Metode Penelitian

Berikut ini adalah beberapa metode yang digunakan :

1. Observasi
Pada tahap observasi penulis melakukan pengamatan untuk mengumpulkan berbagai data dan mencatat bukti yang akan digunakan untuk membangun sistem ini.
2. Analisis dan Desain Perancangan perangkat lunak
Tahap selanjutnya yaitu desain perangkat lunak, penulis akan merancang *mock-up* atau tampilan visualisasi dari sebuah konsep program. *Mock-up* ini akan menggambarkan konsep tampilan dari program yang sudah selesai dibuat nantinya. Selanjutnya, pada tahap analisis penulis akan menuliskan dokumentasi analisis program yaitu SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak) dan perancangan akan dituliskan dalam dokumen DPPL (Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak).
3. Pengkodean
Tahap pengkodean adalah tahap pembuatan *coding* perangkat lunak yang di dalamnya terdapat kode program berbasis web dan juga pengkodean basis data.
4. Pengujian

Pada tahap ini fungsi aplikasi sistem yang sudah dirancang akan diuji untuk mengecek bagian yang masih *error* maupun *bug* yang ada dalam program.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah proses pemahaman pada laporan tugas akhir ini, maka penulisan dalam laporan ini dikelompokkan dalam beberapa bagian sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan isi laporan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang dasar-dasar teori yang akan digunakan sebagai dasar kajian dalam membahas penulisan skripsi ini.

Bab III Tinjauan Pustaka

Bab ini penulis melakukan eksplorasi terhadap penelitian terdahulu yang memiliki topik serupa, agar penulis mendapatkan wawasan dan gambaran melakukan penelitian ini.

Bab IV Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang cara penerapan konsep dasar yang telah diuraikan pada bab sebelumnya untuk menganalisis dan merancang sebuah aplikasi yang berbasis website, baik berupa perancangan basis data, perancangan input, perancangan output, maupun perancangan user interface.

Bab V Implementasi dan Pengujian Sistem

Bab ini berisi tentang implementasi dari perancangan yang telah dibuat meliputi cara kerja program yaitu berupa hasil input program maupun hasil output program.