

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam beberapa dekade terakhir telah mengalami kemajuan yang sangat signifikan. Teknologi menjadi kekuatan pendorong utama dalam transformasi global, mengubah secara fundamental cara manusia berinteraksi dan menjalani kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi didorong oleh penggunaan internet yang telah menjadi tulang punggung bagi transformasi digital di berbagai sektor kehidupan manusia. Sebanyak kurang lebih 73,7% dari total populasi di Indonesia telah menggunakan internet, demikian hasil survei yang dilaksanakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada periode 2019-2020 [1]. Pemanfaatan internet dan teknologi, terutama untuk sektor perekonomian menunjukkan dampak yang positif yang luar biasa pada perkembangan digital. Dilihat dari adanya *platform* untuk perdagangan elektronik yang sudah dikenal masyarakat luas.

Tingkat signifikan keberadaan UMKM di Indonesia dapat dilihat dari fakta bahwa 99,98% dari total pelaku usaha di negara Indonesia merupakan para pemilik UMKM [2]. Meskipun demikian, masih banyak UMKM yang sepenuhnya belum mengenal dan memanfaatkan potensi teknologi *modern* untuk proses penjualan produk mereka. Salah satu UMKM di Bali yang belum memanfaatkan teknologi dalam operasional mereka adalah Matahari Songket Bali. Matahari Songket Bali merupakan sebuah UMKM yang beroperasi di Bali, Indonesia. Bisnis ini memiliki fokus utama pada industri kerajinan tekstil, dengan spesialisasi dalam penjualan produk kain songket khas Bali.

UMKM Matahari Songket Bali menghadapi beberapa tantangan signifikan dalam operasionalnya. Penjualan produk Matahari Songket Bali masih dilakukan secara langsung dan manual, yang dimana dapat membatasi potensi penjualan. Proses pembayaran transaksi masih dilakukan secara manual, sehingga ingin beralih ke sistem pembayaran *online* seperti yang ada di *platform e-commerce*.

Pengelolaan status pengiriman yang masih dilakukan secara manual dengan bertanya langsung ke karyawan, sehingga tidak efisien. Selain itu, tidak memiliki *company branding* yang memanfaatkan teknologi, sehingga ingin memiliki satu *platform* yang tidak hanya digunakan untuk penjualan, tetapi juga dapat dijadikan identitas yang kuat. Terakhir, pencatatan data terdiri dari produksi, produk, bahan modal, keuntungan, dan kerugian masih dilakukan secara manual, yang sering kali menyebabkan kehilangan data dan dokumen penting.

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi, penulis membangun sistem informasi penjualan produk Matahari Songket Bali berbasis *website*. *Website* dipilih karena merupakan *platform* yang cocok untuk proses penjualan, pembayaran, pencatatan laporan, pengelolaan status pengiriman, dan juga dapat dijadikan *platform company branding* mengingat setiap produk Matahari Songket Bali memiliki ciri khas yang unik. Fitur *website* sesuai dari permasalahan terdiri dari informasi produk bagi pengguna, informasi *company branding* website, pembayaran online dengan *payment gateway*, pengelolaan status pengiriman untuk proses *tracking order*, dan pengelolaan laporan digital melalui *dashboard website*. Penulis menggunakan *platform website* karena akses pengguna lebih cepat dan mudah. Proses pembangunan sistem informasi juga lebih mudah dan cepat jika menggunakan *platform website*. Penulis menggunakan *framework Laravel* untuk pembangunan sistem informasi karena proses dalam membangun sistem yang fleksibel, dan cepat.

Dengan adanya *website* Matahari Songket Bali akan memudahkan pengelolaan penjualan dan operasional bisnis digital terdiri dari penjualan yang dilakukan secara digital, serta menyediakan metode pembayaran online yang serupa dengan *platform e-commerce* yang sudah ada untuk mempermudah dan mempercepat transaksi. Terdapat sistem *tracking order* yang dapat memudahkan pengguna bisa mencari informasi status pengiriman. Selain itu, pengelolaan laporan digital juga sangat jelas dan terhindar dari adanya kehilangan data.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada dan telah dijabarkan sebelumnya pada latar belakang, maka rumusan masalah yang bisa diidentifikasi dalam penelitian yaitu:

1. Bagaimana membangun sistem informasi penjualan produk Songket Bali berbasis *website* sebagai *company branding* dengan menyediakan informasi seputar Matahari Songket Bali?
2. Bagaimana membangun sistem informasi penjualan produk Songket Bali berbasis *website* yang mengintegrasikan proses penjualan produk Matahari Songket Bali dengan pembayaran secara *online*, sistem *tracking order* oleh pengguna, serta pencatatan data untuk pemantauan operasional?

C. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang ada di dalam penelitian ini, terdapat beberapa batasan agar penelitian yang dilakukan dapat terarah. Batasan-batasan yang diterapkan antara lain:

1. Hanya mencakup satu UMKM yaitu Matahari Songket Bali.
2. Penelitian terbatas hanya tiga jasa pengiriman yang bisa dipilih oleh pengguna yaitu Jalur Nugraha Ekakurir (JNE), Jet & Tony (J&T), dan SiCepat.
3. Penelitian ini terbatas hanya beberapa metode pembayaran saja yaitu QRIS, Bank Transfer, *Virtual Account*, ShopeePay.
4. Penelitian ini belum mencakup *payment gateway* Midtrans untuk *production*, masih menggunakan *sandbox*.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membangun sistem informasi penjualan produk Songket Bali berbasis *website* sebagai *company branding* dengan menyediakan informasi seputar produk Songket.

2. Membangun sistem informasi penjualan produk Bali berbasis *website* yang mengintegrasikan proses penjualan produk Matahari Songket Bali dengan pembayaran secara *online*, sistem *tracking order* oleh pengguna, serta pencatatan data untuk pemantauan operasional.

E. Metode Penelitian

Selama menjalani proses penelitian, penulis akan melewati banyak alur untuk mencapai tujuan akhir penelitian. Tahapan pengembangan *Waterfall* dalam sistem informasi penjualan produk Matahari Songket Bali terdiri dari lima yaitu analisis kebutuhan perangkat lunak, desain, *code generation*, *testing*, dan *maintenance* [3]. Berikut merupakan tahapan pengembangan yang akan dijalani:

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Pada tahapan ini dilakukan analisis intensif tentang sistem informasi penjualan produk Matahari Songket Bali yang mencakup kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi dan dipertimbangkan.

2. Desain

Pada tahapan ini dilakukan perancangan antarmuka, Entity Relationship Diagram (ERD), *Use Case*, dan *Class Diagram* terkait sistem informasi penjualan produk Matahari Songket Bali.

3. *Code Generation*

Pada tahapan ini dilakukan implemmentasi perancangan dengan membuat program menggunakan kode (pengkodean) agar sistem informasi bisa berjalan.

4. *Testing*

Pada tahapan ini dilakukan pengujian fokus kepada perangkat lunak dari segi logic. Pengujian menggunakan metode *Black Box Testing*.

5. *Maintenance*

Pada tahapan ini terjadi pemeliharaan sistem informasi yang bertujuan untuk menjaga kelancaran sistem agar berfungsi secara maksimal.

F. Sistematis Penulisan

Pada penyusunan penulisan tugas akhir mengenai pembangunan aplikasi penjualan berbasis *website* ini disusun dengan sistematika berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan penelitian untuk membatasi cakupan dalam melakukan penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan dalam menyusun laporan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas mengenai ringkasan dari penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang diangkat dalam penelitian ini mengenai pembangunan aplikasi penjualan berbasis *website*.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai teori-teori yang memiliki keterkaitan dengan topik yang dibahas pada penelitian ini. Menjadi bahan acuan dan dasar dalam pembahasan masalah. Teori diperoleh dari jurnal, buku, dan sumber lainnya.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas mengenai analisis sistem, lingkup masalah, perspektif produk, fungsi produk, kebutuhan antar muka, dan perancangan.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang implementasi sistem, implementasi antarmuka, pengujian fungsionalitas perangkat lunak, hasil pengujian terhadap pengguna dan analisis kelebihan dan kekurangan sistem.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, disertai beberapa saran yang dapat membangun penelitian selanjutnya yang serupa agar lebih baik.

