

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG MASALAH**

Dengan berkembang Teknologi informasi, kini internet sudah menjadi kebutuhan umum sama halnya dengan telepon, internet memang telah diuji sebagai fasilitas yang cukup efektif. melalui internet berbagai macam informasi terbaru atau terupdate dari berbagai macam bidang dapat diperoleh secara cepat, tak terkecuali hal yang bersifat sebagai media promosi dan pengenalan suatu organisasi bersifat online pun bisa dilakukan di jaringan internet ini. Melihat banyaknya keuntungan yang didapat dari penggunaan teknologi ini, mendorong semua organisasi baik yang berskala internasional maupun nasional untuk berlomba-lomba agar dapat menggunakan fasilitas teknologi atau internet tersebut. Dengan kata lain, internet menjadi bagian yang sangat penting sebagai wadah atau sarana promosi.

Salah satu fasilitas teknologi yang banyak digunakan oleh workshop pada saat ini adalah penerapan sistem informasi, karena selain bermanfaat untuk proses pengolahan data transaksi, teknologi sistem informasi pun bisa lebih menjamin keamanan data dan membuat data yang dihasilkan bisa lebih akurat. Tapi saat ini tidak jarang juga banyak organisasi terbatas dalam media promosi di organisasi tersebut, yang masih kurangnya pusat informasi terhadap masyarakat untuk hanya bisa mengetahui dan mengikuti organisasi yang mereka inginkan. Salah satu cara meningkatkan media informasi adalah dengan menggunakan internet. Pemakaian

teknologi internet pada saat ini telah sangat meluas dan memasyarakat. Teknologi internet yang berkembang dengan pesat dirasakan sangat dibutuhkan di berbagai usaha kesenian.

RUPAKARA WOOD yang beralamat di Jln Rawasari Tehok kota Jambi yang didirikan pada awal tahun 2019, yang bergerak di bidang pengrajin kayu. RUPAKARA WOOD ini telah banyak membuat berbagai kerajinan dari kayu. Setelah saya melakukan observasi dan wawancara kepada pemilik RUPAKARA WOOD saya dapat menyimpulkan bahwa sistem di RUPAKARA WOOD belum terkomputerisasi atau masih secara manual semua konsumen jika ingin memesan suatu barang atau aksesoris harus langsung datang ke workshop dan pemilik toko menunjukkan barang hasil ke pelanggan melalui media cetak foto, dan untuk menghitung berapa jumlah kayu dan perlengkapan lainnya masih di hitung dengan secara manual. Maka dari itu RUPAKARA WOOD sangat membutuhkan sistem yang sudah terkomputerisasi. Selain itu, demi meningkatkan kemudahan pelanggan, maka diperlukan suatu media yang langsung memperlihatkan informasi-informasi kepada masyarakat tentang RUPAKARA WOOD di kota jambi.

Melihat permasalahan tersebut maka penulis memberikan solusi dengan merancang dan membangun sebuah website yang sesuai dengan permasalahan yang di jelaskan dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA RUPAKARA WOOD KOTA JAMBI BERBASIS WEB”**.

## 1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penulis dapat merumuskan masalah yang menyangkut dengan penelitian ini, yaitu : “Bagaimana merancang suatu sistem berbasis *web* sebagai media penjualan dan informasi di RUPAKARA WOOD?”

## 1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah, maka dibuatlah batasan terhadap ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang hal-hal yang berkaitan dengan Sistem Informasi Penjualan yang ada di RUPAKARA WOOD seperti informasi penjualan, pembelian, dan hal hal tentang RUPAKARA WOOD.
2. Perancangan website menggunakan bahasa pemograman PHP dan database MYSQL.
3. Metode permodelan sistem yang dibuat menggunakan UML (*Unified Modeling Lenguage*) yaitu : *use case diagram, class diagram, activity diagram.*

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Menganalisa sistem informasi penjualan yang sedang berjalan pada RUPAKARA WOOD di Kota Jambi.
2. Merancang sistem informasi penjualan berbasis web pada RUPAKARA WOOD di Kota Jambi.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Serta manfaat yang didapat dari penelitian, yaitu :

- 1) Dapat mengetahui apa saja masalah yang ada pada RUPAKARA WOOD yang ada di Kota Jambi.
- 2) Mempermudah pelanggan untuk memperoleh informasi dan melakukan transaksi secara *online* dengan menggunakan website.
- 3) Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan bagi penulis dalam mengembangkan sebuah sistem informasi penjualan dengan menggunakan PHP dan MySQL.

Pengguna atau *user* bisa memperoleh informasi dan melakukan transaksi penjualan di RUPAKARA WOOD

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini penulis membahas tentang teori-teori yang digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk menjawab masalah seperti teori tentang perancangan, sistem informasi, penjualan, web, Pembahasan pada bagian ini difokuskan pada literature-literatur yang membahas konsep teoritis dengan rumusan masalah dan tujuan masalah.

## **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi uraian secara rinci metode atau pendekatan yang akan digunakan dalam menjawab permasalahan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Uraian dapat meliputi teknik-teknik pengumpulan data dan model pendekatan yang digunakan dalam penelitian.

## **BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini membahas tentang hasil penelitian dan analisa dalam bentuk rancangan program yang terdiri dari gambaran umum pada RUPAKARA WOOD, analisa sistem yang sedang berjalan, analisa kebutuhan sistem, analisa kebutuhan data, analisa kebutuhan fungsional sistem serta membahas tentang rancangan sistem baru yang terdiri dari perancangan *file*, perancangan *database*, *Use Case diagram*, *Class diagram*, *Activity diagram* perancangan menu utama, rancangan *input* maupun rancangan *output* program, struktur program dan *flowchart*.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini membahas tentang kegiatan implementasi dari rancangan yang dibuat menjadi program yang baru dan menjelaskan tentang tahapan pengujian yang dilakukan pada setiap bagian program.

**BAB VI : PENUTUP**

Bab terakhir ini berisikan kesimpulan dan saran-saran yang merupakan bab penutup agar dapat bermanfaat untuk para pembaca.