

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pengaruh teknologi pada kehidupan manusia sehari-hari pada saat ini memberi dampak yang sangat besar. Salah satu teknologi informasi yang ramai dibicarakan saat ini adalah internet. Sejatinya internet menghubungkan berbagai komputer di seluruh belahan dunia dan di hubungkan melalui jalur internet.

Internet merupakan suatu teknologi yang dapat memfasilitasi setiap manusia di penjuru dunia untuk berhubungan satu sama lain tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini internet sudah menjadi suatu kebutuhan bagi masyarakat yang banyak digunakan oleh perusahaan ataupun toko dalam melakukan pemasaran maupun pengolahan data.

Pemasaran dengan menggunakan media internet adalah salah satu strategi bisnis, yang mana dapat meningkatkan mutu, baik dalam kualitas, kenyamanan bertransaksi, dan lebih terasa dekat dengan konsumen.

Ryan Mini Petshop adalah sebuah usaha bisnis yang bergerak di bidang penjualan hewan-hewan peliharaan dan perlengkapan hewan seperti kucing, landak mini, hamster, ikan dan lainnya, beserta semua kebutuhannya seperti makanan, kandang, maupun aksesoris-aksesoris yang berhubungan dengan hewan-hewan peliharaan tersebut. Ryan Mini Petshop terletak di Jl.Sunan Giri, Simpang III Sipin, Kota Baru Kota Jambi.

Seiring berkembangnya Ryan Mini Petshop, permintaan konsumen tentang hewan peliharaan, makanan hewan, dan perlengkapan hewan pun semakin meningkat, akan tetapi saat ini sistem yang ada di Ryan Mini Petshop masih manual, seperti tidak adanya penyimpanan pengolahan data yang terstruktur, sehingga karyawan di bagian kasir harus menulis laporan penjualan dalam buku penjualan atas produk yang terjual setiap hari nya, dan promosi pun masih menggunakan banner. Tidak adanya sarana penjualan jarak jauh yang bisa mempermudah perusahaan dalam memperluas wilayah pemasaran. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem pengolahan data dengan menggunakan komputerisasi untuk mempermudah dalam melakukan transaksi penjualan pada Ryan Mini Petshop.

Dari uraian permasalahan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul “ Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Ryan Mini Petshop ”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka Penulis dapat merumuskan rumusan masalah yaitu Bagaimana merancang suatu sistem informasi penjualan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL di RYAN MINI PETSHOP Kota Jambi sehingga memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi pembelian dan memudahkan pihak RYAN MINI PETSHOP dalam pembuatan laporan transaksi penjualan.

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 RYAN MINI PETSHOP di Kota Jambi.
2. Pengembangan sistem menggunakan metode waterfall.
3. Perancangan website menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MYSQL.
4. Metode permodelan sistem yang dibuat menggunakan UML (Unified Modeling Language) yaitu : *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisa sistem penyampaian informasi, promosi, dan transaksi penjualan yang sedang berjalan pada Ryan Mini Petshop.
2. Merancang sebuah sistem informasi penjualan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL di RYAN MINI PETSHOP Kota Jambi.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Dari tujuan yang telah dipaparkan diatas, maka penulis dapat menyimpulkan manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya pembuatan Sistem Informasi penjualan Pada Ryan Mini Petshop, adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui permasalahan yang terjadi pada sistem promosi dan transaksi penjualan yang sedang berjalan pada Ryan Mini Petshop.
2. Memberikan kemudahan bagi konsumen untuk mendapatkan informasi dan melakukan pembelian produk secara online.
3. Meningkatkan dan memperluas serta memanfaatkan sumber daya serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai pegangan untuk memasuki dunia usaha yang globalisasi.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini guna memberikan gambaran secara umum mengenai keseluruhan bab yang saling berhubungan satu sama lainnya dan sesuai dengan ruang lingkup judul serta menghindari terjadinya pembahasan diluar dari tema dan judul penelitian, sistematika penulisan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini terdiri atas latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini membuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan. Berupa teori-teori mengenai *website*, promosi, penjualan, alat bantu pengembangan sistem antara lain *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan alat bantu perancangan perangkat lunak antara lain HTML, PHP, MySQL, Sublime Text dan XAMPP.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai kerangka kerja penelitian, metode penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data penelitian, metode pengembangan sistem dan alat pembuatan perangkat lunak.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab analisis dan perancangan berisi mengenai gambaran umum Ryan Mini Petshop, analisis sistem yang telah ada, analisis kebutuhan perangkat lunak, pengembangan sistem menggunakan use case diagram, activity diagram, class diagram, serta perancangan input dan output sistem yang dirancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Dalam bab implementasi dan pengujian ini, berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah jadi, pengujian perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.