

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi dapat merubah gaya hidup dengan cara pandang masyarakat yang terbiasa dan berada di lingkungan teknologi. Mereka ingin dimudahkan dalam segala hal, salah satunya dalam bisnis perdagangan atau penjualan. “Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran” [1] . Bentuk dari perkembangan yang terjadi dalam hal penjualan ialah aplikasi yang digunakan untuk membantu perusahaan atau organisasi dalam skala kecil, sedang ataupun besar adalah website. Salah satu dampak dari perkembangan teknologi adalah munculnya penjualan online atau yang dikenal dengan *E-Commerce*.

E-Commerce merupakan proses pembelian dan penjualan melalui internet atau setiap transaksi bisnis yang melibatkan perpindahan kepemilikan atas barang atau jasa melalui jaringan komputer. Meskipun populer, definisi tersebut tidak cukup komperhensif untuk dapat mendeskripsikan perkembangan dalam fenomena bisnis tersebut.

Hacker Store didirikan pada Maret 2019 yang beralokasi di Jl. Sunan Giri Arizona Mayang. Hacker Store merupakan suatu usaha perorang yang bergerak di bidang penjualan pakaian dan Sepatu dll. Proses penjualan pakaian dan sepatu di Hacker Store masih konvensional atau menggunakan buku besar. Selain itu, proses promosi yang digunakan yaitu dengan media sosial seperti instagram ataupun dari

mulut ke mulut. Sehingga proses pembelian produk konsumen masih harus datang ke lokasi.

Pada saat ini Hacker Store belum memiliki teknologi informasi website untuk pengolahan data produk, pemasaran dan transaksi online. Untuk memperluas produknya saat ini Hacker Store melakukan proses promosi dengan media sosial seperti instagram. Selain itu transaksi penjualannya masih berupa nota yang diberikan kepada *customer* dan laporan penjualannya diarsipkan di dalam buku penjualan. Jika terjadi transaksi maka pegawai atau pemilik harus menulis nota penjualan untuk diberikan kepada pelanggan dan harus menuliskan laporan penjualannya ke dalam buku penjualan. Hal ini menyebabkan kesalahan – kesalahan seperti hilangnya lembar rangkap nota penjualan dan kesalahan perhitungan saat dilakukan rangkap laporan penjualan, sehingga mengakibatkan lamanya proses pembuatan laporan transaksi dan informasi yang didapat oleh pemilik store menjadi kurang akurat.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul “ **Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Hacker Store Jambi Berbasis Website** “

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis dapat merumuskan rumusan masalah dari pembahasan tersebut, yaitu : Bagaimana merancang sebuah Sistem Informasi Penjualan Pada Hacker Store Jambi ?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik, maka diperlukan batasan – batasan yang membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas yaitu :

1. Hanya membahas pada permasalahan kegiatan transaksi penjualan dan laporan produk Hacker Store.
2. Sistem informasi yang dirancang pada Hacker Store akan menampilkan informasi mengenai jenis produk yang dijual, profil, harga, cara pemesanan, dan transaksi dengan konsep *E-Commerce* B2C.
3. Sistem tidak sampai pada pembatalan pemesanan.
4. Pengembangan sistem ini menggunakan metode *Waterfall*.
5. Perancangan sistem informasi pada Hacker Store Jambi dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek dengan tool UML (*Unified Modelling Language*). Yaitu terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Flowchart*.
6. Perancangan sistem informasi pada Hacker Store menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisa sistem yang sedang berjalan dan mengidentifikasi kelemahan yang ada pada Hacker Store yang dapat digunakan sebagai acuan untuk solusi pemecahan permasalahan yang ada.

2. Untuk merancang sebuah sistem informasi penjualan pada Hacker Store Jambi.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian adalah :

1. Bagi Pemilik untuk mempermudah pihak Hacker Store dalam meningkatkan penjualan yang sebelumnya diolah secara manual menjadi sistem yang terkomputerisasi.
2. Bagi Admin untuk mempermudah dalam pelayanan terhadap pelanggan dalam melakukan pemesanan online.
3. Bagi Customer yaitu mudah dalam mendapatkan informasi secara lengkap mengenai produk yang ditawarkan dan pembelian produk melalui *website* tanpa harus datang ke tempat secara langsung.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Gambaran yang mengenai hal – hal yang akan dibahas pada penelitian ini terdiri dari beberapa bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bab pendahuluan yang mengemukakan latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, manfaat penelitian, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang konsep-konsep, teori-teori, definisi, pengertian, alat bantu pengembangan sistem serta alat bantu

pembuatan aplikasi untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang metode penelitian yang dipakai dalam penulisan karya ilmiah ini yang meliputi semua tahapan atau diagram tahapan dalam perancangan sistem. Serta tahapan pengumpulan data dan metode pengembangan website.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan analisis, perancangan dan percobaan sistem yang akan dibuat, seperti pemilihan tools yang dianggap penting beserta batasan-batasan yang ada pada sistem yang dibangun, alokasi kebutuhan privasi dan keamanan yang diperlukan untuk mendukung dalam penelitian.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini memuat tentang evaluasi sistem dan bagaimana mengimplementasikan sistem yang dibuat berupa tampilan-tampilan dalam pengoperasian sistem.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini bagian penutup atau akhir dari penelitian yang berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian ini.