

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Teknologi internet merupakan media informasi yang sangat bermanfaat dalam penyebaran informasi. Internet mampu diakses 24 jam dalam sehari, 7 hari dalam seminggu dan dapat diakses siapa saja dan dimana saja selama ada koneksi. Teknologi internet berdampak cukup besar pada dunia bisnis (e-commerce) dengan dibukanya jalur perdagangan online sangat memudahkan bagi calon pelanggan untuk melihat informasi produk, memesan ataupun melakukan pembayaran. Itu berarti transaksi penjualan secara online mempunyai calon pelanggan yang potensial dari seluruh dunia menurut susandi dan sukisno, (2017,5-8) [1].

Dunia internet semakin lama semakin berkembang karena manusia selalu mencari terobosan baru. Dalam perkembangan sebuah sistem informasi jarak jauh yang memberikan hak akses khusus bagi anggotanya sudah banyak yang menggunakannya. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, penjualan pun harus mengikutinya, salah satunya dengan media komputerisasi yaitu internet. Dengan internet dimana konsumen dapat mengakses dan mendapat informasi mengenai produk kapan saja dan dimana saja. Banyak sekali manfaat dari internet, salah satunya adalah pembuatan sistem informasi berbasis web, sistem ini akan menampilkan informasi mengenai hal-hal sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh pembuat. Sebuah sistem informasi yang baik tentunya mampu menjalankan semua hal yang berkaitan dengan penyelenggaraan hal-hal spesifik.

Untuk membuat sebuah program aplikasi yang baik, pengolahan data merupakan kunci utama untuk mencapai kesempurnaan. Dengan pengolahan data yang baik maka kita dapat dengan mudah mengakses data yang dibutuhkan.

Melihat penjabaran tentang internet dan pemasaran di atas, dapat disimpulkan bahwa kita bisa menggunakan internet untuk melakukan pemasaran secara online. Kita bisa memanfaatkan internet sebagai strategi pemasaran yang ampuh untuk pemasaran produk, ditambah lagi dengan pembuatan website yang bisa kita manfaatkan sebagai mediator pemasaran online.

Sejauh ini banyak industri batik khususnya batik yang masih melakukan promosi dan penjualan melalui mulut ke mulut ataupun berbentuk brosur, sehingga jangkauan promosi dan penjualan masih terbatas dan belum bisa meluas ke beberapa daerah. Kendala lain yang di alami oleh penjual kain batik yaitu persaingan yang ketat, hal itu membuat pengolah industri batik harus mempunyai strategi pemasaran yang berbeda dari pesaingnya. Untuk itu di butuhkan sebuah aplikasi berbasis web berupa website e-commerce yang mampu memberikan informasi mengenai produk kepada pelanggan dengan cepat melalui internet salah satunya adalah rumah batik.

Rumah Batik adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang penjualan batik. Sistem penjualan saat ini menggunakan media telepon atau konsumen datang untuk bertanya langsung mengenai batik. Jika hanya mengandalkan sistem penjualan dengan cara konsumen harus menelpon terlebih dahulu untuk mengecek persediaan batik, terkadang batik yang ingin dipesan tidak selalu ada sehingga membuat konsumen harus menunggu. Hal tersebut menyebabkan ketidak puasan

konsumen terhadap layanan dan berdampak terhadap omset pendapatan tidak mengalami peningkatan yang signifikan.

Selain itu perkembangan usaha terasa dinilai agak lambat. Oleh karena itu perlu adanya kajian terhadap kondisi usaha untuk mengembangkan sistem dari segi informasi dan pelayanan penjualan terhadap konsumen. Dengan menyediakan media sistem informasi penjualan berbasis online yang dirancang menggunakan media web atau internet untuk meminimalkan waktu proses penjualan dengan tujuan meningkatkan pelayanan bagi konsumen, meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka penulis ingin merancang sebuah sistem informasi yang berjudul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Batik Berbasis Web Pada desa pemusiran”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Adapun permasalahan yang ditemukan dari uraian di atas yaitu:

1. Belum ada sistem pemasaran batik pada usaha Rumah Batik secara online (website) sehingga customer tidak dapat mengetahui batik yang dipasarkan.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan batik berbasis web pada Desa Pemusiran supaya sistem penjualannya tidak perlu lagi melakukan penjualan dari antar mulut ke mulut ?

1.3 BATASAN MASALAH

1. Perancangan sistem informasi penjualan batik berbasis web
2. Perancangan sistem informasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Database MySql
3. Adapun sasaran sistem informasi penjualan batik adalah admin rumah batik desa pemusiran dan customer/pelanggan yang akan terlibat dalam transaksi jual beli batik
4. Sistem ini dirancang dengan menggunakan metode waterfall
5. Model perancangan sistem menggunakan UML diantaranya terdiri dari:
Usecase Diagram, Activity Diagram, Class Diagram

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mempelajari dan menganalisis permasalahan pada sistem penjualan yang berjalan di usaha Rumah Batik pada Desa Pemusiran.
2. Menciptakan media sistem informasi penjualan online sebagai media informasi yang dapat diakses siapa saja dan dimana saja selama ada koneksi.

1.4.2 Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang ingin di capai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Dapat meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan Rumah Batik semakin meningkat.
2. Memberikan kemudahan informasi bagi calon konsumen untuk melihat batik, memesan ataupun melakukan transaksi pembayaran pada rumah batik secara mudah dan cepat.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan menggambarkan secara umum tentang apa yang penulis bahas pada setiap bab. penulisan ini terdiri dari 6 bab yaitu sebagai berikut:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latarbelakang masalah yang membahas permasalahan secara umum, tujuan penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan hasil penelitian ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini 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 literatur-literatur yang membahas konsep teori dengan rumusan masalah dan tujuan masalah.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan alat bantu (tools) yang digunakan dalam penelitian ini baik *hardware* maupun *software*

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

bab ini berisikan analisis sistem yang berjalan pada rumah batik desa pemusira, analisis kebutuhan, rancangan program yang terdiri dari rancangan input, rancangan output, rancangan tabel, rancangan menu dan logika program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang uji coba terhadap sistem yang meliputi hasil implementasi. Pengujian sistem, analisis yang dicapai oleh sistem serta hal-hal yang merupakan kelebihan dan kekurangan dari sistem ini.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan hasil analisis dan perancangan serta saran-saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.