

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Pada era teknologi seperti sekarang ini, kemajuan sistem informasi semakin berkembang pesat di dalam berbagai aspek kehidupan, kebutuhan akan sistem informasi yang cepat di dalam berbagai aspek kehidupan, kebutuhan akan sistem informasi yang cepat, tepat dan akurat tidak dapat dihindarkan sehingga diperlukan guna membantu dalam hal manajemen data dan informasi serta untuk dapat melakukan kegiatan pengambilan keputusan secara cepat dan tepat yang secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap peningkatan kinerja pada bidang usaha salah satunya yaitu usaha fashion.

Usaha fashion seperti kosmetik dan berbagai macam aksesoris kecantikan memiliki banyak keuntungan dibandingkan dengan usaha lainnya karena bukan hanya pemilik modal besar saja namun bagi mereka yang bermodal kecil atau tanpa modal juga bisa memiliki usaha. Kosmetik sampai kapanpun tetap menjadi kebutuhan banyak orang dan peminatnya sangat banyak sehingga peluang usaha ini tetap menjadi pilihan karena objek bisnis ini sangat menggiurkan apalagi ketika menjelang hari raya dan hari-hari peringatan lainnya. Maka peluang usaha ini banyak dijumpai diberbagai kota salah satunya pada Daisee Crafting Bangko.

Berdasarkan survey awal yang penulis lakukan, daisee crafting bangko merupakan toko yang dominan menjual produk penjual produk aksesoris pada

wanita diantaranya *strap mask, beads ring, cleatance strap, souvenir tasbih, masker, glasses, perfume* dan masih banyak lagi produk lainnya seperti tas maupun dompet. Pada sistem yang berjalan saat ini, daisee crafting melakukan kegiatan promosi dan transaksi jual beli produk masih dilakukan dengan cara melayani customers yang berkunjung saja.

Sistem yang berjalan tersebut dinilai memiliki beberapa kendala diantaranya, mengharuskan *customers* dari jauh untuk datang hanya untuk mengetahui produk apa saja yang terbaru. Selain itu *customers* tidak dapat melakukan pemesanan jarak jauh untuk memilih produk apa saja yang akan dibeli. Saat melakukan promosi hanya mengandalkan *customers* yang pernah membeli produk untuk menginformasikan ke *customers* lainnya. Daisee crafting juga melakukan pendataan barang masuk secara manual yaitu dengan cara mencatat rencana produk apa saja yang ingin dibeli, mencatat data-data supplier, dan mencatat jumlah barang masuk serta barang yang keluar sehingga kerap kali terjadi redudansi data karena data yang sama tercatat kembali.

Oleh sebab itu, diperlukan suatu alat bantu berupa aplikasi sistem penjualan yang secara terkomputerisasi dan dapat diakses secara *online* agar bisa meminimalisir dan membantu menyelesaikan permasalahan tersebut. Dari permasalahan diatas penulis tertarik untuk mengangkat judul tentang “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Daisee Crafting Berbasis Website”

1.2. RUMUSAN MASALAH

Melihat latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan “Bagaimana merancang sistem informasi penjualan pada daisee crafting berbasis website?”

1.3. BATASAN MASALAH

Agar pembahasan dalam penelitian ini sesuai dengan latar belakang masalah dan hasil penelitian yang baik dan terarah perlu dilakukan pembatasan, maka dilakukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dirancang dalam penggunaan aplikasi penjualan ini ditunjukkan kepada pembeli untuk melihat barang apa saja yang dijual pada toko daisee crafting
2. Perancangan aplikasi berbasis web menggunakan framework Laravel dan database berbasis MySQL, dan web server Apache2 dan code editor Visual Studio Code.
3. Perancangan sistem meliputi fitur proses pemilihan produk dari pembeli, keranjang belanja, input produk, input gambar produk hingga proses *checkout* atau pembayaran melalui *payment gateway*. Dan pemberian hak akses kepada 2 aktor yaitu: admin dan pembeli.
4. Metode pengembangan sistem yang digunakan Model *Waterfall*.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Untuk menganalisa sistem penyampaian informasi, promosi, penjualan dan transaksi penjualan yang sedang berjalan saat ini pada toko daisee crafting.

2. Untuk merancang aplikasi penjualan sebagai media informasi yang mampu membantu menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh para konsumen mengenai Daisee Crafting yang interaktif, dinamis serta mudah diakses sehingga para konsumen mendapatkan pelayanan yang memuaskan.
3. Untuk mengetahui kelemahan dari sistem penjualan yang sedang berjalan pada Daisee Crafting.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Dengan adanya rancangan aplikasi ini diharapkan Daisee Crafting dapat memberikan kemudahan bagi konsumen untuk mendapatkan informasi dan melakukan pembelian produk secara online.
2. Mempermudah pihak yang berkepentingan (calon pembeli, pembeli, admin, dan pihak terkait) dalam mengakses informasi yang diinginkan tanpa harus ke toko.

1.6. SISTEMATIKA PENELITIAN

Secara garis besar penelitian ini terdiri dari enam bab. Gambaran umum dari penulisan ini dapat dilihat dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori dasar yang mendukung penelitian yang dikutip dari internet, buku, jurnal, dan juga pendapat atau ide para pakar yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diangkat.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang cara pelaksanaan penelitian, metode yang digunakan, dan *tool* atau alat bantu yang akan digunakan dalam pembuatan yang akan dibangun.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang Analisa sistem yang sedang berjalan, menjelaskan bagaimana mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk perancangan sistem.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang implementasi dari rancangan sistem dan hasil pengujian sistem yang dikembangkan untuk mencapai tujuan dan sarana yang diharapkan.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penelitian ilmiah ini yang berisi kesimpulan dari pembahasn bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian ilmiah ini.