

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Saat ini, internet seolah menjadi kebutuhan primer manusia karena memenuhi hampir seluruh ruang kehidupan manusia. Mulai dari hal paling sederhana hingga cukup rumit semua dapat dikendalikan dan dikerjakan dengan bantuan internet.

Kehidupan modern, menjadi lebih mudah berkat kontribusi besar teknologi internet untuk komunikasi dan berbagi informasi. Manfaat internet tak hanya sebatas pada akses komunikasi dan informasi. Kini manfaat internet telah merambah pada sektor ekonomi, sosial, hiburan, hingga keamanan.

Internet juga sangat bermanfaat dalam usaha atau bisnis. Jika zaman dahulu pasar hanya bisa ditemukan dalam bentuk toko fisik, yang mengharuskan kita mendatangi tempat tersebut untuk membeli barang-barang kebutuhan, kini semua itu tak perlu lagi dilakukan. Dengan adanya internet, pasar-pasar secara online berkembang secara masif sehingga kita bisa menemukan produk apapun yang dibutuhkan di *marketplace*. *marketplace* adalah wadah komunitas bisnis interaktif secara elektronik yang menyediakan pasar dimana perusahaan dapat ambil andil dalam B2B e-Commerce dan atau kegiatan e-Business lain[1].

Beberapa toko di kota jambi sudah memanfaatkan *marketplace* untuk melakukan promosi dan penjualan, bahkan ada beberapa yang sudah memiliki aplikasi berbasis *android* yang memudahkan pembeli untuk menemukan barang

yang diinginkan dari mana saja, tetapi salah satu tempat penjualan barang-barang pertanian yang bernama Toko Graha Tani yang beralamat di Jl. Kh. Wahid Hasyim No.35 Kota Jambi, selama ini masih memanfaatkan penjualan secara manual, yaitu dengan pembeli datang ke toko untuk mencari bahan yang dibutuhkan misalnya pembeli membutuhkan 1 pack pupuk organik, maka mereka akan langsung datang ketoko. Penjualan sistem manual seperti ini memiliki beberapa kekurangan yaitu, pasarnya lebih sempit karena terpaku pada tempat untuk melakukan kegiatan tersebut disini pembelinya hanya di wilayah kota Jambi, promosi yang sulit dilakukan karena harus mendatangi tempat-tempat yang menggunakan bahan-bahan pertanian seperti persawahan atau perkebunan yang jauh dari toko, dan sistem seperti ini juga membutuhkan tenaga kerja yang cukup banyak. Sistem penjualan dengan cara ini kurang efisien karena membutuhkan waktu yang lama. Selain itu perkembangan usaha dinilai terasa agak lambat. Sementara laporan penjualan dibuat dengan sistem manual yaitu tulisan tangan di buku besar dan dikerjakan setiap seminggu sekali. Sistem seperti ini juga memiliki kekurangan yaitu butuh akuntan yang mahir dan terpecahya karena pembukuan meliputi barang dalam jumlah yang cukup besar dan bisa terjadi kesalahan perhitungan, pengawasan yang rendah karena laporan seperti ini harus dilakukan pemeriksaan berkali-kali agar tidak ada kesalahan dan ada resiko kehilangan data karena data tercatat dalam bentuk nota pembelian dan penjualan yang harus dikumpulkan terlebih dahulu sebelum membuat laporan. Untuk mengatasi masalah yang telah dijelaskan maka dibutuhkan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Graha Tani Berbasis Web atau internet dengan

tujuan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dari proses penjualan yang akan mempengaruhi besarnya laba yang akan diraih oleh toko Graha Tani. Penggunaan aplikasi penjualan akan mempercepat pembuatan laporan dan keakuratan perhitungan dari data yang terdapat di laporan. Dan juga akan mempercepat proses penjualan yang dapat menjadi nilai tambah di mata pelanggan dari suatu usaha.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana merancang sistem informasi penjualan berbasis web pada Toko Graha Tani ?

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari pembahasan di luar judul penelitian, maka penulis menetapkan batasan masalah, antara lain :

1. Penelitian dilakukan di Toko Graha Tani yang mencakup informasi toko, informasi barang, transaksi penjualan, informasi stok barang, dan laporan penjualan. Membahas tentang ruang lingkup kegiatan penjualan meliputi informasi alat, , laporan penjualan, laporan distributor, dan media promosi.
2. Metode yang digunakan untuk merancang sistem yaitu metode *waterfall*.
3. Metode yang digunakan untuk memodelkan perancangan yaitu *UML (Unified Modeling Language)* yang terdiri dari *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.

4. Perancangan dibuat dalam bentuk *website* dengan dukungan *PHP programming, Visual Studio Code, database MySQL, XAMPP*.
5. Sifat dari sistem informasi ini adalah *Online*.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada permasalahan yang telah disampaikan sebelumnya, tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti didalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mempermudah sistem penjualan dan laporan pada Toko Graha Tani.
2. Untuk memperluas pemasaran pada Toko Graha Tani.
3. Untuk memberi informasi kepada masyarakat mengenai Toko Graha Tani.

### **1.4.2 Manfaat penelitian**

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Toko Graha Tani dapat meningkatkan penjualan serta membantu pengelolaan data dan mempromosikan ke masyarakat luas.
2. Pelanggan dapat mengetahui persediaan barang dan alat Tani serta melakukan pembelian tanpa harus datang ke toko Graha Tani.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan laporan penelitian Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Graha Tani Berbasis Web adalah sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi seputar latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan landasan teori yang mencakup teori-teori yang menjadi acuan dalam pemecahan masalah yang di peroleh dari berbagai literatur.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisikan kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, dan alat bantu pembuatan program.

**BAB IV : PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjabarkan hasil penelitian berupa kebutuhan perangkat lunak, dan rancangan perangkat lunak seperti, *use case diagram*, *use case deskripsi*, dan *activity diagram*.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang implementasi yang merupakan hasil dari tampilan rancangan program yang telah di desain sebaik mungkin berdasarkan desain *output*, desain *input* dan desain file yang telah dirancang. Pengujian sistem merupakan tahapan pengujian program serta analisis hasil yang dicapai oleh sistem.

## **BAB VI : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan bab–bab sebelumnya serta saran-saran praktis yang diharapkan membawa manfaat bagi pihak-pihak terkait