

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Manusia memiliki kegemaran memelihara hewan yang telah berlangsung sejak zaman dahulu, banyak orang merasakan kebahagiaan dan ketenangan saat memiliki hewan peliharaan, karena mereka dianggap sebagai teman setia yang selalu ada, terutama di saat kesepian atau stres. Dengan meningkatnya jumlah orang yang memelihara hewan, kebutuhan akan layanan dan produk yang berkaitan dengan perawatan hewan peliharaan pun semakin tinggi. Di sinilah *petshop* berperan sebagai solusi untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Petshop atau toko hewan telah menjadi bagian penting untuk kebutuhan para pemelihara hewan di kehidupan saat ini. *Petshop* menyediakan berbagai kebutuhan hewan peliharaan, seperti makanan, aksesoris dan layanan yang memungkinkan pemilik hewan peliharaan untuk menjaga kesehatan dan kesejahteraan hewan kesayangan mereka [1].

Jojo *Petshop* merupakan salah satu toko makanan dan perlengkapan hewan peliharaan seperti aksesoris dan lain-lain yang berlokasi di Eka Jaya, Kec. Jambi Selatan, Kota Jambi. Berdasarkan observasi yang dilakukan, permasalahan yang dihadapi Jojo *Petshop* saat ini meliputi pencatatan transaksi yang masih dilakukan secara manual menggunakan buku agenda, sehingga data berisiko hilang, robek, atau rusak. Selain itu pelaporan penjualan yang kurang efektif menyebabkan proses analisis data menjadi lambat dan berpotensi terjadi

kesalahan, sehingga menyulitkan pihak toko dalam mengambil keputusan tepat waktu. Pengelolaan stok produk juga menjadi tantangan karena informasi produk yang tidak terstruktur rentan memicu kesalahan, sehingga bisa terjadi kekurangan atau kelebihan barang. Oleh karena itu, *Jojo Petshop* membutuhkan sistem terkomputerisasi yang dapat diandalkan untuk mendukung efisiensi operasional toko.

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Raihan Widiyansyah Nur dan Budiman berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Zenis *Petshop* Berbasis Web” memberikan manfaat dari diterapkannya sistem informasi penjualan *petshop* berbasis web ini membuat pengolahan data barang, laporan penjualan dan laporan keuntungan dapat dilakukan dengan efektif dan efisien [2]. Penelitian yang dilakukan Meisa Sindriama Rinelda dan Sudin Saepudin berjudul “Sistem Informasi Penjualan Makanan Hewan (Studi Kasus Happy Tri Pet Shop Bogor)” juga memberikan manfaat seperti sistem penjualannya menjadi lebih baik, tidak ada data hilang, tidak ada kerangkapan atau kesalahan pencatatan, penyajian laporan dan informasi lebih cepat dan akurat [3].

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah sistem informasi manajemen penjualan berbasis web untuk membantu pengelolaan data transaksi pada *Jojo Petshop* menjadi terstruktur serta untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengolahan stok produk, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian seperti yang dijelaskan pada judul “**Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penjualan Pada *Jojo Petshop***”.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah sebagai berikut: “Bagaimana merancang sistem informasi manajemen penjualan pada Jojo *Petshop*?”

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. Penelitian ini hanya ditujukan kepada Jojo Petshop yang berisi informasi toko, informasi produk, stok produk, transaksi penjualan, dan laporan penjualan.
2. Metode pengembangan sistem yang digunakan Model *Waterfall*.
3. Metode pemodelan sistem yang dibuat menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*.
4. Sistem yang dikembangkan adalah berbasis web dengan dukungan bahasa pemrograman *PHP*, *database MySQL*, *Laragon*, *Laravel*, *Visual studio Code*.

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Menganalisa proses bisnis yang sedang berjalan secara menyeluruh pada

Jojo Petshop.

2. Merancang sistem informasi manajemen penjualan berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan spesifik *Jojo Petshop*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi masyarakat, mendapatkan kemudahan serta pelayanan yang cepat dalam melakukan transaksi di *Jojo Petshop*.
2. Bagi *Jojo Petshop*, memudahkan dalam melakukan pencatatan data transaksi, pengelolaan data produk, stok produk, serta dalam pembuatan laporan.
3. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan mengenai sistem informasi manajemen penjualan dan memberikan contoh konsep-konsep keilmuan dalam merancang sistem informasi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai susunan penulisan ini, penulis menguraikan secara singkat hal-hal yang akan dibahas dalam laporan penulisan ini.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan kajian teori yang menjadi acuan dalam melakukan analisis dan juga berisikan teori penunjang dalam memecahkan masalah.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi uraian secara rinci metode atau pendekatan yang akan digunakan dalam menjawab permasalahan penelitian untuk mencapai penelitian. Menguraikan proses yang dilakukan penulis selama melakukan penelitian, serta metode dan alat bantu yang digunakan baik *hardware* maupun *software*. Uraian dapat meliputi teknik-teknik pengumpulan data dan model pendekatan yang digunakan untuk penelitian.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis permasalahan dan solusi pemecahan masalah, analisis kebutuhan sistem, struktur data yang digunakan, dan *layout* atau tampilan dari program aplikasi yang akan di rancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas tentang kegiatan implementasi dari rancangan yang dibuat menjadi program yang baru dan menjelaskan tentang tahapan pengujian yang dilakukan pada setiap bagian program.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari pembahasan

bab-bab sebelumnya yang diharapkan bisa bermanfaat dan berguna bagi seluruh pihak yang berkaitan dengan penelitian ilmiah dan para pembaca.