BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi telah meningkat dengan cepat seiring berjalannya waktu, menuju kemajuan yang lebih tinggi. Teknologi informasi adalah elemen yang sangat penting dalam kehidupan kita dan telah diterapkan di hampir semua bidang untuk mendukung berbagai aktivitas. Saat ini, para pengusaha banyak memanfaatkan sistem informasi penjualan [1].

Brownmix Factory yang terletak di Jalan Syailendra di Kelurahan Rawa Sari Kecamatan Alam Barajo Kota Jambi fokus pada penjualan kue dan desert. Sebelumnya, sistem penjualan dilakukan secara langsung, di mana pelanggan datang langsung ke outlet atau melalui media sosial. Penjualan adalah aktivitas untuk menukar barang atau layanan dengan uang, yang bertujuan untuk mendorong orang agar memilih dan memiliki barang yang ditawarkan. Proses ini dirancang agar memberikan manfaat bagi kedua pihak, yaitu pembeli dan penjual, sehingga tercipta hubungan yang saling menguntungkan [2].

Toko Brownmix Factory mengalami tantangan dalam memberikan informasi produk kepada para pelanggan. Konsumen sering mengalami kesulitan saat mencari data seperti katalog produk, harga, dan ketersediaan barang. Hal ini menyebabkan proses berbelanja menjadi kurang efektif, yang dapat menurunkan kepuasan pelanggan.

Sebagai langkah solusi, telah direncanakan untuk membuat *situs web* penjualan yang akan meningkatkan akses informasi produk bagi konsumen. Dengan adanya

situs web yang responsif dan mudah digunakan, konsumen dapat dengan cepat menemukan informasi mengenai Toko Brown Mix, termasuk lokasi, rincian produk, deskripsi toko, gambar produk, dan harga. *Website* ini juga diharapkan dapat mendukung kegiatan pemasaran yang lebih efisien [3].

Penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan penjualan pada Toko Brown Mix. Dengan kehadiran *situs web*, pelanggan akan memiliki kemudahan dalam memesan produk. Selain itu, informasi yang tersedia juga selalu terbaru [4]. Oleh karena itu, dalam laporan tugas akhir penulis mengangkat judul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada PT. Brownmix Factory Indonesia Berbasis Web Full Stack”**.

1.1 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, penelitian ini berfokus pada perumusan suatu masalah, yakni: “Bagaimana merancang sistem informasi penjualan berbasis web di PT. Brownmix Factory Indonesia?”

1.2 BATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini, untuk memastikan pelaksanaannya berjalan dengan baik dan terarah, telah ditetapkan beberapa batasan sebagai berikut:

1. Perancangan Sistem Penjualan mencakup katalog items atau produk yang tersedia, menyajikan detail tentang toko, seperti lokasi, ulasan dari pelanggan, aktivitas di dalam toko, serta pengelolaan data oleh fitur admin.

1.3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah disampaikan sebelumnya,

tujuan pada penelitian sebagai berikut :

1. Merancang sebuah aplikasi berbasis *website* untuk PT Brownmix Factory Indonesia untuk pelanggan agar lebih mudah dalam mengakses informasi produk dengan cepat dan mudah.
2. Menyediakan informasi *digital* yang responsif dan *user-friendly* untuk mendukung peningkatan penjualan serta memperkuat strategi pemasaran pada PT Brownmix Factory Indonesia

1.3.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. *Website* ini dirancang akan mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi lengkap tentang produk, termasuk harga, deskripsi, dan foto, pada PT Brownmix Factory Indonesia.
2. Diharapkan dapat meningkatkan penjualan makanan pada PT Brownmix Factory Indonesia.

1.4 SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penyusunan penulisan ini sistematika penulisannya terdiri atas 6 (enam) bab, adapun uraian dari masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi pendahuluan yang membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian serta sistematika penulis

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan penelitian yang penulis lakukan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan untuk menganalisis dan tools (alat bantu) yang digunakan untuk menganalisis baik *software* maupun *hardware*.

BAB IV : PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi perancangan sebuah system menggunakan *usecase diagram*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang proses – proses menerjemahkan rancangan *usecase diagram* menjadi program aplikasi yang dapat digunakan oleh user.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang diperlukan untuk kedepannya dari keseluruhan uraian yang telah dibahas.