

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Penjualan adalah sebuah usaha atau langkah konkrit yang dilakukan untuk memindahkan suatu produk, baik itu berupa barang ataupun jasa, dari produsen kepada konsumen sebagai sasarannya. Tujuan penjualan yaitu mendatangkan keuntungan atau laba dari produk ataupun barang yang dihasilkan produsennya dengan pengelolaan yang baik. Bentuk dari perkembangan yang terjadi dalam hal penjualan ialah aplikasi yang digunakan untuk membantu perusahaan atau organisasi dalam skala kecil, sedang ataupun besar adalah *website*. Salah satu dampak dari perkembangan teknologi adalah munculnya penjualan online atau yang dikenal dengan istilah E-Commerce

E-Commerce menurut pola interaksi atau transaksi diklasifikasi menjadi B2B, B2C, C2C dan lainnya. B2B (*Bussines to Bussines*) adalah transaksi secara elektronik antara entitas atau obyek bisnis yang satu ke obyek bisnis lainnya. C2C (*Consumer to Consumer*) adalah Model *E-Commerce* dimana konsumen menjual produk/jasa (bertransaksi) langsung kepada konsumen lain. Sedangkan B2C (*Bussines to Consumer*) adalah kegiatan E-businesses dalam pelayanan secara langsung kepada konsumen melalui barang atau jasa. Dengan penjualan langsung di internet dan pemesanan dapat langsung dilakukan oleh konsumen karena biaya sudah tercantum. Seperti <http://www.amazon.com/>, <http://www.bhinneka.com/>, dan <http://www.superoceans.com/>.

Distro Funrock merupakan salah satu tempat ataupun brand yang bergerak dalam penjualan pakaian untuk pria. Seperti baju, sweater, dan merchandise lainnya yang dikemas dalam bentuk trend remaja yang mengukung penjualan baju musik. Pada saat ini Distro Funrock belum memiliki teknologi informasi website untuk pengolahan data produk, pemasaran dan transaksi online. Untuk mempromosikan penjualan produknya di saat ini Distro Funrock melakukan promosi pemasaran dengan cara menyebarkan media promosi seperti brosur, dan sependuk, Hal ini dirasakan masih sangat kurang efektif dan membutuhkan banyak biaya. Pada sistem transaksi jual beli yang sedang berjalan saat ini Distro Funrock masih menggunakan cara manual yaitu konsumen harus datang langsung ketempat tersebut untuk melakukan pembelian produk dan transaksi pembayaran secara tunai, sehingga sangat menyulitkan bagi mereka konsumen yang berada di luar ataupun dalam kota yang ingin melakukan pembelian produk dan bertransaksi pembayaran secara online.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA DISTRO FUNROCK ”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka Penulis dapat merumuskan rumusan masalah dari pembahasan tersebut, yaitu : Bagaimana merancang sebuah sistem Informasi Transaksi Penjualan Online Pada Distro Funrock ?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah, maka diperlukan batasan-batasan yang membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas yaitu :

1. Perancangan sistem informasi hanya dilakukan pada Distro Funrock Jambi
2. Perancangan sistem informasi pada Distro Funrock menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
3. Sistem informasi yang dirancang pada Distro Funrock akan menampilkan informasi mengenai jenis produk yang dijual, harga, cara pemesanan, dan pencarian data jenis pakaian, laporan penjualan serta data pelanggan.
4. Perancangan system informasi pada Distro Funrock Jambi dibangun menggunakan pemograman berorientasi objek dengan tool UML (*Unified Modeling Language*).

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem informasi penjualan yang berjalan di Distro Funrock Jambi.
2. Menganalisa sistem yang sedang berjalan dan mengidentifikasi kelemahan yang ada pada Distro Funrock Jambi yang dapat digunakan sebagai acuan untuk solusi pemecahan permasalahan yang ada.

3. Untuk merancang sebuah sistem informasi penjualan pada Distro Funrock Jambi guna membantu proses pengolahan data secara cepat dan akurat

1.4.2 Manfaat Penelitian

Dari tujuan yang telah dipaparkan diatas, maka penulis dapat menyimpulkan manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya pembuatan sistem pengolahan data pada Distro Starzone Jambi, adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan perancangan sistem informasi yang dapat dijadikan bahan masukan bagi instansi yang bersangkutan agar menerapkan suatu teknologi informasi untuk mendukung kelancaran proses transaksi penjualannya.
2. Perancangan sistem informasi ini diharapkan dapat memepermudahkan mempercepat proses penjualan, menghemat waktu kerja karyawan.
3. Mengurangi resiko kesalahan dan kerangkapan data, sehingga dapat membantu kinerja perusahaan dalam pengolahan data dan pembuatan laporan transaksi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk membahas lebih jelas dan terperinci dalam penulisan ini memberikan gambaran terhadap pembaca, maka dengan ini penulis membagi beberapa bab yang saling berhubungan satu sama lain dan sesuai ruang lingkup judul. Sistematika penulisan antara lain sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai beberapa definisi dan landasan teori yang relevan dengan kandungan isi antara lain : pengertian rancangan sistem, pengertian sistem, pengertian perancangan, pengertian sistem informasi, Penjualan, *E-Commerce*, UML (*Unified Modelling Language*), *Use case Diagram*, *Class Diagram* (Diagram Kelas), *Activity Diagram* (Diagram Aktivitas)), *Flowchart*, sekilas tentang Web, PHP, *Dreamwafer*, dan *Msql*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai metode pengumpulan data melalui penelitian lapangan, pengamatan wawancara, penelitian kepustakaan dan metode pengembangan sistem menggunakan model *Waterfall*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab dijelaskan mengenai gambaran umum instansi, analisa sistem saat ini, analisa kebutuhan informasi, *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, rancangan keluaran, rancangan *Database*, rancangan masukan dan hasil rancangan keluaran.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini dijelaskan 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.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran yang penulis perlukan untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini.