

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Cantik Petshop bergerak dibidang penjualan berbagai perlengkapan hewan peliharaan, untuk lebih meningkatkan penjualan dan sebagai sarana pemasaran Cantik Petshop memerlukan *website* untuk lebih memudahkan mereka dalam bertransaksi secara *online* sehingga konsumen dapat lebih mudah dalam mencari kebutuhan mereka akan kebutuhan hewan peliharaan dari *website* yang dilengkapi dengan gambar, perbedaan kategori serta berbagai penjelasan lengkap tentang produk yang dijual.

Perlengkapan hewan peliharaan adalah berbagai perlengkapan yang di perlukan bagi para pemilik berbagai hewan peliharaan berupa pakan, kandang atau akuarium, berbagai vitamin, berbagai obat, mainan untuk hewan peliharaan dan berbagai perlengkapan hewan peliharaan yang di berikan untuk berbagai jenis anjing, kucing, burung, hamster, kelinci, dan berbagai jenis hewan peliharaan lainnya.

Menurut Aryanto dan Tri Irianto Tjendrowasono (2013) Toko Indah Jaya furniture ini merupakan perusahaan swasta yang bergerak di bidang penjualan furniture perlengkapan alat-alat rumah tangga seperti meja, kursi, lemari, tempat tidur dan lain-lain. Toko ini masih memerlukan perluasan dalam bisnis penjualan produk-produk yang disediakan oleh Toko Indah Jaya Furniture. Oleh sebab itu Toko Indah Jaya Furniture ini mempunyai permasalahan bagaimana caranya untuk memperluas dalam mendapatkan pelanggan baik di dalam daerah maupun di luar daerah. (wawancara,2012) Untuk memecahkan permasalahan di atas Toko Indah Jaya Furniture ingin membangun sebuah sistem penjualan online (*e-commerce*) untuk mempromosikan produk yang dibuat oleh toko Indah Jaya furniture.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, sebuah toko memerlukan suatu sarana atau layanan pemesanan berbasis *website* yang bisa memenuhi kebutuhan dan bisa memudahkan dalam menjelaskan kegiatan bisnis seperti pemesanan, promosi, pembayaran, dan transaksi jarak jauh, sehingga dapat bisa memperluas wilayah pemesanannya.

Dengan melihat permasalahan tersebut, membuat penulis terinspirasi untuk membuat sebuah toko *online* penjualan perlengkapan untuk hewan peliharaan untuk Cantik Petshop demi memudahkan dalam proses pemasaran dan penjualan, serta menjadikannya sebagai materi penulisan skripsi yang diberi judul: “**Sistem Informasi Penjualan Pelengkapan Hewan Peliharaan Berbasis Web Pada Cantik Petshop**”

1.2. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengidentifikasi masalah yang saat ini dihadapi pada Cantik Petshop dalam penjualan berbagai kebutuhan perlengkapan hewan peliharaan adalah:

1. Sistem penjualan dalam bentuk *direct sell* (penjualan langsung), pembeli harus datang langsung bertemu dengan penjual untuk melakukan transaksi pembelian sehingga kurang efektif dan efisien dari segi waktu dan biaya.
2. Tidak ada media promosi produk untuk lebih menarik konsumen
3. Tidak ada media untuk menjelaskan detail produk yang tersedia.
4. Kurangnya wilayah penjualan yang hanya pada area tertentu

5. Tidak ada sistem penjualan untuk mempermudah konsumen melakukan pemesanan.

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah pada Cantik Petshop yang telah diuraikan, maka perlu dibangun sistem informasi yang digunakan sebagai media promosi dan penjualan yang dapat memproses dan menyimpan data pemesanan dari pelanggan agar lebih efisien dan memberikan media untuk mempermudah konsumen memenuhi kebutuhan untuk hewan peliharaan mereka.

1.4. Maksud dan Tujuan

Perkembangan *internet* memberikan pengaruh besar yang membuat para pelaku memanfaatkannya sebagai media untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja dengan cara menerapkan dalam pembuatan *website* Cantik Petshop.

Adapun maksud dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Membantu dan mempermudah dan proses pengolahan data transaksi penjualan perlengkapan hewan peliharaan pada Cantik Petshop
2. Memberikan kemudahan, keamanan, kecepatan dan kelengkapan dalam penjualan perlengkapan hewan peliharaan secara luas.

3. Merancang aplikasi *E-commerce* menyediakan fasilitas penjualan perlengkapan hewan peliharaan *online* sehingga mempermudah bagi konsumen memesan produk secara *online*.

Sedangkan tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri (STMIK Nusa Mandiri).

1.5. Metode Penelitian

Menjelaskan metode penelitian dan teknik pengumpulan data yang digunakan Untuk penyusunan Skripsi untuk memberikan arahan agar penelitian berjalan baik dan terarah.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan Skripsi adalah:

A. Observasi

Dalam metode ini, penulis melakukan kegiatan observasi dan mengumpulkan data-data dengan mengamati Cantik Petshop sebagai toko penyedia perlengkapan hewan peliharaan dengan ditambah banyaknya permintaan dan minat masyarakat akan kebutuhan untuk hewan peliharaan, seperti berbagai pakan, kandang atau akuarium, berbagai vitamin, berbagai obat, mainan untuk hewan peliharaan dan berbagai perlengkapan hewan peliharaan yang di berikan untuk berbagai jenis

anjing, kucing, burung, hamster, kelinci, dan berbagai jenis hewan peliharaan lainnya.

B. Metode Wawancara (*Interview*)

Dalam metode ini, penulis melakukan kegiatan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang berwenang pada Cantik Petshop dengan tujuan memperoleh informasi selengkap-lengkapunya dan data-data yang akurat dari Cantik Petshop sebagai penunjang kebutuhan dalam penulisan penelitian ini.

C. Studi Pustaka (*Study Literatur*)

Dalam metode ini, untuk membantu penulis dalam penulisan skripsi yang ditunjang dengan buku dan literature, data yang berasal dari *internet* atau *website*, serta data data publik ataupun data lainnya. Pada metode ini penulis mendapat banyak bahan masukan tentang bagaimana merancang atau mengembangkan suatu sistem informasi menurut para ahlinya dan penelitian terkait sebelumnya. Juga pada metode ini penulis membuka, mengambil dan mengutip dari beberapa kutipan para ahli yang berdasarkan dari jurnal ilmiah nasional.

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

A. Analisa Kebutuhan Software

Analisa Kebutuhan untuk membangun *website* sebagai media promosi dan mempermudah proses transaksi dibutuhkan data-data berupa data produk, data transaksi, data laporan yang terjadi serta adanya media pembayaran dengan

media bank transfer dan data penunjang lainnya untuk dimasukan dan disusun dalam record database.

B. Desain

Sistem penyimpanan data untuk membangun *website* menggunakan *MySQL* untuk menyusun dan menyimpan database. Dalam *MySQL* tabel-tabel berelasi antara satu dengan yang lain dan digambarkan menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Logical Relational Structure (LRS)* dan Spesifikasi *File* untuk menjelaskan secara detail tabel-tabel yang berelasi pada database. Dan untuk menspesifikasi, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasikan *artifacts* berupa model, deskripsi atau perangkat lunak menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) untuk mendefinisikan sistem *requirement*, analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur pemrograman berbasis web dan Desain *User Interface* yang terdiri dari halaman user, Halaman member dan Halaman admin

C. Code Generation

Untuk merancang *website* yang mudah digunakan oleh *user*, penulis menerjemahkan kebutuhan data yang dirancang kedalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan. Bahasa pemrograman *PHP*, *HTML* dan *CSS* digunakan untuk membangun *website* yang telah ditentukan sebelumnya dan teknik pemrogramannya menggunakan pemrograman terstruktur.

D. Testing

Menggunakan *black box testing* dalam Pengujian *website* yang telah dibuat dan sebelum *user* menggunakannya untuk menghindari kesalahan dan

kekurangan yang ada pada *website*. Pengujian yang dilakukan sesuai dengan sistem kerja pada *website* sudah dirancang berdasarkan urutan *website* mulai dari *login* member sampai dengan konfirmasi pembayaran pada halaman *user* dan *login* admin sampai berbagai laporan pada halaman admin untuk memastikan *website* bekerja sesuai dengan yang sudah dirancang.

E. Support

Merupakan tahap dimana penulis melakukan koreksi terhadap *website* apabila terdapat kesalahan pada perangkat lunak yang baru terdeteksi pada saat *website* digunakan, melakukan penyesuaian dan perubahan sesuai dengan lingkungan baru sebagai contoh perubahan perangkat keras dan perangkat lunak sebagai penunjang agar *website* selalu dalam kinerja yang maksimal dan melakukan pemeliharaan secara teratur dan melakukan penambahan fungsi untuk lebih membuat *website* lebih mudah digunakan.

1.6. Ruang Lingkup

Berdasarkan masalah diatas, maka penulis memberikan batasan masalah dalam merancang *web* pada Cantik Petshop yaitu:

1. User

User dimana batasan pelanggan hanya bisa melihat halaman beranda dan halaman produk barang yang tersedia pada Cantik Petshop tanpa dapat melakukan transaksi.

2. Member atau Pelanggan

Pada *user* yang telah melakukan pendaftaran dengan syarat mengisi form data diri dan data yang dibutuhkan pada form yang tersedia serta menentukan *username* dan *password* untuk aktivasi login pada menu login maka *user* sudah menjadi member atau pelanggan dan dapat melakukan transaksi sesuai dengan yang mereka butuhkan.

3. Admin

Halaman admin atau administrator di khususkan untuk pihak yang berwenang pada Cantik Petshop, digunakan dalam mengatur berbagai kebutuhan *website* seperti melakukan penambahan, perubahan, pergantian atau edit dan pengurangan pada berbagai menu yang tersedia seperti menu produk, kategori produk, biaya kirim, melihat daftar member atau pelanggan dan melakukan pengontrolan terhadap transaksi yang pada *website* serta melihat berbagai laporan seperti laporan produk, laporan transaksi, laporan pengiriman, laporan data member atau pelanggan dan laporan biaya kirim.