

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pekembangan teknologi informasi telah melesat tanpa terkendali, hal ini mengakibatkan seluruh aspek kehidupan masyarakat membutuhkan sentuhan teknologi, salah satunya ialah *internet*. *Internet* sebagai jaringan global telah terbukti dapat mempermudah pemakainya baik dalam berkomunikasi maupun dalam pertukaran informasi.

Dalam hal ini *internet* merupakan media informasi yang paling tepat untuk menjawab semua kebutuhan, dimana dapat diakses oleh umum kapanpun dan dimanapun sehingga *internet* menjadi media pemasaran yang sangat efektif maka dibutuhkan suatu *website* dalam peningkatan pemasaran baik produk maupun jasa.

Menurut Irawan (2016: 33) Salah satu permasalahan yang memerlukan kinerja dari komputer adalah dalam hal penyimpanan data persewaan *wedding organizer* & jasa lukis henna ini masih menggunakan cara manual di mulai dari pencatatan data penyewa (data konsumen yang memesan), pencarian data penyewa (data konsumen yang memesan), hingga pembuatan laporannya. Cara manual tersebut memiliki kelemahan diantaranya proses penghitungan transaksi memerlukan waktu yang lama karena masih menggunakan cara manual, keamanan data juga kurang terjamin karena hanya dicatat pada sebuah buku dan sewaktu-waktu dapat hilang ataupun rusak.

Toko Kita Shop merupakan Toko Kaos Polos yang belum menerapkan sistem informasi secara online untuk mempromosikan jasa pemesanan dan berbagai macam produknya ini, padahal Toko Kita Shop adalah salah satu kaos polos yang bagus akan kualitas bahannya dan dengan harga terjangkau, saat ini Toko Kita Shop memiliki

beberapa staf yang dapat melayani customer dengan cukup baik, namun belum ada yang dapat melakukan penjualan produknya secara *online*, dikarenakan keterbatasan informasi produk bagi customer maupun keterbatasan informasi cara pemesanan untuk penjualan kaos polos.

Dari uraian tersebut maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian pada Toko Kita Shop dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kaos Polos Berbasis Web Pada Toko Kita Shop”**.

1.2. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengidentifikasi masalah yang saat ini dihadapi pada Toko Kita Shop seperti:

1. Untuk mengetahui sistem penjualan kaos polos pada Toko Kita Shop, hingga pembayaran yang dilakukan di Toko Kita Shop.
2. Customer harus datang ke Toko Kita Shop terkadang tidak sempat ataupun toko sedang ramai dan karena keterbatasan waktu customer untuk melakukan pembelian produk kaos.
3. Bagaimana informasi produk yang akan diterapkan pada Toko Kita Shop untuk mempermudah customer dalam memesan Kaos Polos.

1.3. Perumusan Masalah

Dari hasil pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ada adalah perlu perancangan sistem informasi pelayanan agar dapat membantu

customer dalam pemesanan produk kaos polos, dan *customer* juga mendapatkan berbagai macam informasi produk tersedia pada Toko Kita Shop.

1.4. Maksud dan Tujuan

Dalam hal ini penulis mengemukakan maksud dari penyusunan laporan skripsi, sebagai berikut:

1. Membangun Aplikasi *E-Commerce* di Toko Kita Shop sebagai media penjualan *online*.
2. Memperluas jangkauan pemasaran penjualan produk Toko Kita Shop
3. Mempermudah pelanggan yang berada diluar wilayah Jakarta yang ingin melakukan pemesanan produk.
4. Mempermudah pengelola dalam mempromosikan dan menjual produk- produknya melalui media *internet*.

Sedangkan tujuan penulisan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan pada program Strata Satu (S1) untuk program studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri Jakarta

1.5. Metode Penelitian

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dan informasi, penulis melakukan penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan, dengan metode antara lain :

- a. Observasi (*Observation*)

Melakukan pengamatan dan pengumpulan data secara langsung pada Toko Kita Shop untuk mengetahui proses kinerja yang dilakukan sehingga menjadi sumber informasi penting untuk membangun *website* toko Kita Shop.

b. Metode Wawancara (*Interview*)

Dalam hal melakukan teknik wawancara ini penulis melakukan suatu tanya jawab secara langsung yang dapat menunjang dalam pemberian data-data yang penulis butuhkan dalam penulisan ini, metode ini dilakukan dengan mewawancarai langsung Bapak Darmadji Sos. selaku pemilik Toko Kita Shop.

c. Metode Studi Pustaka (*Search in Library*)

Dengan metode ini membantu penulis dalam hal pembuatan skripsi yang ditunjang dengan cara mengambil referensi dari beberapa buku dan beberapa jurnal yang berkaitan dengan materi yang dibuat dalam penyusunan skripsi ini. Pada metode ini penulis mendapat banyak bahan masukan tentang bagaimana merancang atau mengembangkan suatu sistem informasi menurut para ahlinya.

1.5.2 Model Pengembangan Sistem

a. Analisa Kebutuhan Sistem

Dalam tahapan ini penulis menganalisis kebutuhan *user* sehingga penulis membuat sebuah sistem yang menampilkan informasi tentang produk, dan

hal-hal yang perlu dianalisa lainnya adalah *user* perlu mengisi data dalam proses pemesanan serta konfirmasi pembayaran.

b. Desain

Pada tahapan ini memfokuskan pada pembuatan desain program, yaitu proses desain akan menterjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan. Proses ini penulis menggunakan rancangan *Enterprise Relationship Diagram* (ERD) dan *Logical Record Structure* (LRS) yang akan digunakan untuk melakukan aktivitas pembuatan sistem.

c. Code Generation

Penulis menggunakan bahasa pemrograman *php*, *css*, dengan memperhatikan urutan langkah-langkah perintah secara sistematis, logis dan tersusun sehingga dapat mudah dipahami. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Testing

Dalam hal ini penulis menggunakan metode *black box testing* untuk pengujian program. Pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program.

e. Support

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* dan *hardware* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *error* kecil yang

tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* dan *hardware* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

1.6. Ruang Lingkup

Didalam pembahasan ini penulis hanya membahas pengolahan perancangan program penjualan produk kaos polos secara online yaitu mulai dari *website* admin, *website* pengunjung dan *website member* di *web* admin terdapat menu produk, menu kategori, menu pengiriman, menu konfirmasi, detail pemesanan, edit beranda, edit cara pesan, edit profil, pesan masuk, ganti password, logout, dan untuk *web* pengunjung terdapat menu beranda, produk, cara pesan, profil, hubungi kami, member. Untuk *web member* menu di dalamnya hampir sama dengan *web* pengunjung hanya saja yang berbeda di dalam *web member* terdapat menu konfirmasi untuk *member* yang telah melakukan pembelian produk agar bisa melakukan konfirmasi pembayaran setelah melakukan pembelian produk di dalam *website* Toko Kita Shop.