

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Ameng Shop merupakan salah satu toko yang menjual beraneka ragam bunga flanel di kota Jakarta. Di Ameng Shop ini masih terjadi beberapa permasalahan. Hingga saat ini sistem penjualannya masih bersifat konvensional (*offline*) dimana pembeli yang ingin melakukan transaksi pembelian masih harus datang langsung ke toko. Dengan demikian pembeli membutuhkan biaya yang lebih besar dan waktu yang cukup lama untuk membeli ataupun sekedar ingin mengetahui tentang beberapa macam warna bunga flanel yang tersedia di Ameng Shop. Selain itu pembeli sulit mendapatkan informasi tentang berbagai warna bunga flanel yang dijual di Ameng Shop.

Pada awal perkembangan perusahaan toko bunga flanel Ameng Shop, pemilik usaha merintis dari awal dengan menjual beberapa produk yang dibeli dengan modal secukupnya, modal tersebut dikeluarkan oleh perusahaan Ameng Shop untuk membeli produk dan menjualnya kembali.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan suatu sistem penjualan yang menggunakan teknologi internet yang akan memudahkan pembeli untuk melakukan transaksi ataupun hanya sekedar untuk mengetahui barang-barang yang tersedia di Ameng Shop.

Menggunakan sistem informasi penjualan online pada Ameng Shop diharapkan dapat menjadi media promosi yang tepat dan meningkatkan penjualan serta memperluas pemasaran Ameng Shop di Jakarta. Selain itu dapat membantu

konsumen untuk mengetahui ketersediaan produk yang ada tanpa harus mengunjungi Toko Ameng Shop.

Menurut Karmawan, dkk (2010:B-17), “Perkembangan internet menyebabkan setiap individu memiliki hak dan kemampuan untuk berinteraksi dengan individu lain. Sektor bisnis merupakan sektor yang paling terkena dampak dari perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi. Melalui e-commerce dapat memiliki peluang yang sama agar dapat bersaing dan berhasil berbisnis di dunia maya”.

Rudy, dkk (2008:A-59) menambahkan “dengan membawa keunggulan *internet* seperti pelayanan 24 jam, akses dari segala penjuru dengan biaya yang relatif murah dan kemudahan-kemudahan lainnya, maka tidaklah mengherankan jika sekarang banyak organisasi bisnis yang merambah ke dalam *e-commerce*”.

Dengan suatu sistem informasi yang berbasis *internet*, akan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi pada Ameng Shop. Saat ini pelanggan memperoleh informasi mengenai produk dan melakukan pemesanan dilakukan dengan datang langsung ke toko, lokasi pemasarannya pun masih terbatas di sekitar toko. Yang diinginkan kedepannya adalah pelanggan tidak perlu lagi datang langsung ke toko Ameng Shop untuk mendapatkan informasi dan memesan produk yang diinginkan, tetapi hanya dengan melakukan pemesanan melalui *internet*. Oleh karena itu penulis merancang sistem informasi yang bertujuan untuk membantu memperluas jangkauan pasar dan mempermudah proses penjualan dalam bisnis usaha yang dilakukan pada Ameng Shop.

Dengan alasan diatas maka penulis mengangkat sebuah tema untuk penulisan skripsi ini dengan judul **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN BUNGA FLANEL BERBASIS WEB PADA TOKO AMENG SHOP”**

1.2. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, ditemukan berbagai masalah yang dapat diidentifikasi diantaranya :

1. Proses transaksi penjualan masih konvensional, yaitu konsumen yang ingin membeli bunga flanel harus mendatangi toko untuk melihat dan melakukan pemesanan.
2. Sulit dalam memberikan informasi mengenai berbagai macam bunga flanel, seperti yang ditawarkan Ameng Shop keterbatasan dalam pemasaran/usaha pemasaran produk.
3. Proses laporan penjualan masih dilakukan secara manual, sehingga informasi mengenai penjualan terkini tidak *uptodate*.
4. Karyawan membuat laporan masih secara manual.

1.3. Perumusan Permasalahan

Dari permasalahan yang telah di riset, maka penulis merumuskan masalah diantaranya :

1. Bagaimana cara untuk mempermudah melakukan transaksi penjualan secara online kepada konsumen tanpa harus datang langsung ke tempatnya.
2. Bagaimana cara untuk mempermudah Ameng Shop untuk mempromosikan toko serta produknya.
3. Bagaimana cara untuk mempermudah pegawai mengetahui informasi stock barang.
4. Bagaimana cara untuk mempermudah karyawan dalam pembuatan laporan.

1.4. Maksud dan Tujuan

Penulisan skripsi ini mempunyai maksud dan tujuan yang diharapkan dapat terlaksana dengan baik, adapun maksud dari penulisan skripsi ini antara lain:

1. Memberikan kemudahan kepada konsumen dalam memperoleh informasi secara tepat tentang bunga flanel beserta harga yang ingin diketahui tanpa harus datang langsung ke toko.
2. Mempermudah dan mempercepat proses transaksi jual-beli pada Toko Ameng Shop.
3. Memperluas jangkauan pasar guna meningkatkan pemesanan dan pelayanan kepada konsumen.
4. Mempermudah karyawan untuk pembuatan laporan.

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

1.5. Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode *Waterfall*, dalam pengembangannya metode waterfall memiliki beberapa tahapan yang berurut yaitu: requirement (analisis kebutuhan), design system (desain sistem), Coding (pengkodean) & Testing (pengujian), Penerapan Program, pemeliharaan.

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

A. Observasi

Dalam hal ini penulis melakukan observasi atau pengamatan secara langsung ke Toko Ameng Shop yang beralamat di Jl. Pulo Asem Timur V No. 4 Jakarta Timur untuk mempelajari, mengamati dan mengumpulkan data serta informasi yang digunakan dalam kegiatan di dalam sistem yang berjalan.

B. Wawancara

Dalam metode ini penulis melakukan wawancara secara langsung kepada Ibu Amalia selaku pemilik dan karyawan di Ameng Shop, guna untuk melengkapi bahan yang sudah ada selama observasi.

C. Studi Pustaka

Selain melakukan kegiatan diatas penulis juga melakukan studi kepustakaan melalui literatur-literatur atau referensi-referensi yang ada di perpustakaan STMIK Nusa Mandiri Jakarta dan internet untuk mengakses jurnal-jurnal resmi yang mempunyai nomor registrasi ISSN dari portal-portal berbasis ilmu pengetahuan.

1.5.2. Model Pengembangan Sistem

A. Analisa Kebutuhan *Software*

Terdapat kebutuhan dokumen *input* yaitu nota pembayaran rangkap kedua dan laporan transaksi penjualan serta dokumen *output* yaitu nota pembayaran rangkap pertama. Kebutuhan-kebutuhan dokumen tersebut dianalisis sehingga antar muka (*interface*) tampilan *web* sesuai

dengan yang diperlukan, dimana terdapat *menu home*, *menu* tabel produk, *menu* keranjang belanja, *menu* cara pemesanan, *menu* hubungi kami, dan *menu admin panel*.

B. Desain

Program yang dibuat oleh penulis adalah pemrograman terstruktur dan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai sarana untuk merancang dan membuat *software* pemrograman terstruktur yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *component diagram*, dan *deployment diagram*. Dan juga menggunakan pemodelan data utama ERD (*Entity Relationship Diagram*) yang membantu mengorganisasikan data dalam suatu proyek ke dalam entitas-entitas dan menentukan hubungan antar entitas.

C. Code Generation

Code Generation merupakan proses menerjemahkan desain ke dalam suatu bahasa yang bisa dimengerti oleh komputer. Penulis mendesain dan merancang sebuah sistem berbasis *web* menggunakan *adobe dreamweaver 8* dengan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*), yaitu bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat sebuah *web* yang didukung dengan *Server XAMPP* , *Database MySQL* , dan Pengolah *database PhpMyAdmin 4.2.11*.

D. Testing

Proses pengujian sistem menggunakan *black box test*. *Black box test* adalah pengujian spesifikasi suatu fungsi atau modul apakah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian pengujian *black box* memungkinkan perancang perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

E. Support

Sesuatu yang dibuat harus diujicobakan. Demikian juga dengan *software* Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

1.6. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penulisan skripsi ini berupa kegiatan yang bisa memenuhi kebutuhan bisnis penjualan pada Toko Ameng Shop mulai dari penyampaian informasi mengenai perusahaan dan produk, pemesanan produk, konfirmasi pembayaran, dan pembuatan laporan-laporan yang terkait sesuai dengan kebutuhan bisnis perusahaan.