

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Peranan sistem komputerisasi semakin meningkat seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan pesat. Sistem komputerisasi sangat membantu dan mempermudah segala aktifitas serta kegiatan keseharian manusia, karena sistem manual terasa kurang mengimbangi kebutuhan akan informasi yang semakin cepat. Dari sistem komputerisasi, informasi yang tepat dan akurat dapat diandalkan dalam membantu pengambilan keputusan. Sarana bantu ini dinilai sangat bernilai dan besar manfaatnya bagi banyak kalangan diantaranya instansi-instansi swasta dan pemerintah bahkan lembaga pendidikan.

Menurut Sunarko, dkk (2013:1) mengemukakan bahwa :
Sistem pemasaran produk pada Usaha Dagang (UD) Harapan Jaya Meubel masih sangat sederhana yaitu dengan cara penyampaian secara lisan. Sedangkan untuk proses pemesanan, konsumen harus mendatangi langsung alamat Usaha Dagang (UD) Harapan Jaya Meubel tersebut, sehingga konsumen yang berada jauh diluar daerah belum secara pasti mengetahui alamat yang tersedia, sehingga enggan untuk datang langsung. Langkah kedepan usaha dagang (UD) Harapan Jaya Meubel akan mengembangkan bisnis penjualan meubel dengan memanfaatkan internet, seperti halnya perusahaan-perusahaan lain yang telah sukses dalam pemasaran produk melalui internet. Berdasarkan gambaran yang telah dijelaskan, maka solusi yang ditawarkan adalah melakukan suatu penelitian, membuat website e-commerce pada Usaha Dagang (UD) Harapan Jaya Meubel.

Perkembangan yang sangat cepat dibidang sistem informasi memberikan pengaruh yang sangat besar pada berbagai aspek kehidupan manusia. Pengaruh yang paling nyata terlihat pada terjadinya perubahan mendasar terhadap cara orang melakukan komputerisasi, terutama yang diimplementasikan dalam dunia

bisnis. Munculnya internet telah meningkatkan kemampuan perusahaan dalam menjalankan bisnis dengan lebih cepat, akurat, mencakup kisaran waktu dan ruang yang lebih luas. Dalam survei yang dilakukan Badan Pusat Statistik (BPS) yang berkerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat pengguna internet hingga akhir tahun 2013 sudah mencapai 71,9 juta orang dan pada tahun 2014 mencapai 88,1 juta orang maka pertumbuhan pengguna internet di Indonesia mengalami pertumbuhan 16,2 juta jiwa dari tahun sebelumnya. Perusahaan dapat mengoperasikan saluran informasi penjualan baru yang ampuh dengan jangkauan geografis yang meningkat pesat untuk menginformasikan bisnis dan produknya. Dalam hal ini internet tidak lagi dipandang sebagai saluran penjualan lain. Istilah untuk bisnis *online* yang paling populer adalah *e-commerce*.

e-commerce meliputi seluruh kegiatan bisnis, mulai dari pembelian, manufaktur, pemasaran melalui penjualan, pemesanan, pengiriman, pelayanan pelanggan, program pasca pembelian dan penambahan persediaan. *E-commerce* merupakan dampak langsung dari munculnya internet, sekaligus merupakan dampak efek internal pada dunia bisnis sejak digunakan pertama kali, hingga saat ini internet telah digunakan untuk berbagai keperluan.

Toko WW Furniture merupakan toko yang bergerak dibidang penjualan *furniture* seperti penjualan lemari, kursi, meja dan lain-lain dengan megutamakan kualitas yang terbaik. WW Furniture sendiri akan mengembangkan usahannya agar masyarakat luas dapat mengenalnya. Dalam pelaksanaan penjualan *Furniture*, WW Furniture belum menggunakan suatu sistem yang terkomputerisasi, transaksi dalam proses penjualan masih dilakukan secara manual dimana masih

menggunakan sistem penulisan tangan untuk merekap data-data pelanggan dan proses penjualan. Hal serupa yang terjadi adalah ketika pihak atau orang lain yang ingin memesan dan membeli barang baik melalui telepon hingga datang langsung ke toko tersebut, tidak dipersiapkan untuk pemesanan. Dengan masih menggunakan sistem manual tersebut, kinerja petugas tidak optimal, kondisi tersebut akan sangat membutuhkan banyak tenaga dan waktu untuk dapat melayani para pelanggan dalam waktu bersamaan, kesalahan pengiriman barang yang dipesan untuk pelanggan, jumlah barang yang diterima tidak sesuai, tempat pengiriman yang salah, serta dokumen pemesanan yang tidak ada. Akhirnya akan muncul keluhan-keluhan dari pihak pelanggan terhadap pelayanan yang diberikan oleh pihak WW Furniture Bekasi.

Oleh karena itu penulis mencoba merancang sebuah website sistem informasi penjualan *furniture* yang bertujuan untuk membantu memperlancar proses transaksi penjualan khususnya bagi WW Furniture dan umumnya bagi seluruh masyarakat luas pengguna internet yang membutuhkan informasi penjualan *furniture*. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis membuat skripsi ini dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan *Furniture* Berbasis Web pada Toko WW Furniture Bekasi”

Dengan sistem yang diusulkan tersebut diharapkan dapat membantu permasalahan yang terjadi pada sistem informasi penjualan *furniture* yang ada di WW Furniture dan penunjang pemasaran dalam bentuk yang lainnya guna memudahkan para pelaku pemasaran dalam pencapaian targetnya.

1.2. Identifikasi Permasalahan

Pada umumnya di setiap toko atau perusahaan tidak akan terlepas dari masalah dalam aktifitasnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun masalah yang dapat didefinisikan adalah

1. Transaksi penjualan *furniture* yang saat ini berjalan masih melakukan tulisan langsung pada kwitansi penjualan.
2. Pencatatan laporan penjualan masih di input satu persatu di *file Microsoft Excel*.
3. Data laporan penjualan masih disimpan di dalam *folder*, belum menggunakan *database*.

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, penulis merumuskan beberapa rumusan masalah diantaranya adalah :

1. Bagaimana Toko WW Furniture dapat mengelola data transaksi penjualan produk furniturnya dengan baik dan benar.
2. Bagaimana cara pelanggan dapat memesan produk *furniture* pada Toko WW Furniture dengan mudah dan cepat ?

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Mempermudah Toko WW Furniture dalam mengelola data transaksi penjualan produk furniturnya dengan baik dan benar.
2. Agar pelanggan dapat dengan mudah dan cepat membeli produk *furniture* yang dijual pada Toko WW Furniture.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) untuk program studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Nusa mandiri Jakarta.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Teknik pengumpulan data diperoleh penulis dengan melakukan pengamatan langsung pada proses penjualan produk furniturnya serta *tools* dokumen apa saja yang dipakai untuk melihat, mencatat, hasil kerja pada Toko WW Furniture.

b. Wawancara

Teknik ini diterapkan penulis dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada Bapak Erick Chandra selaku Pemilik Toko WW Furniture mengenai proses transaksi penjualan produk furniture hingga produk furniture tersebut sampai ke tangan konsumennya.

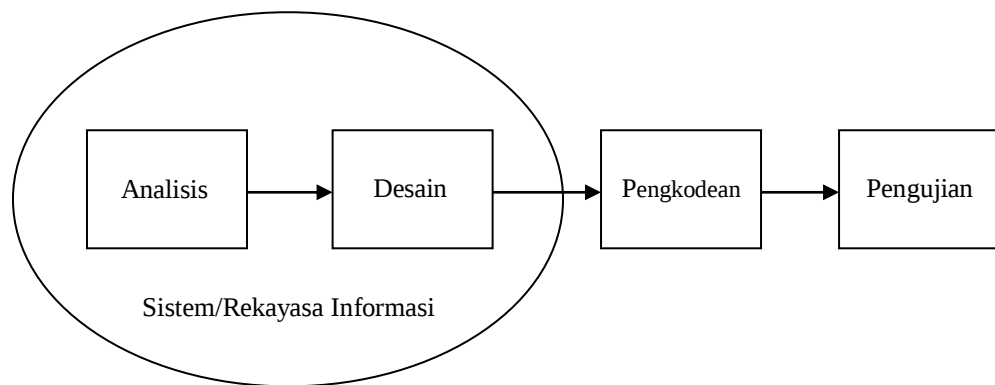
c. Pustaka

Disini penulis mengumpulkan data yang diperoleh dari perpustakaan dengan membaca dan memahami literatur dan buku-buku lebih lanjut mengenai teori-teori yang berkaitan dengan penjualan dan sistem informasi.

1.5.2. Model Pengembangan Sistem

Dalam pembahasan ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem model SDLC air terjun (*Waterfall*).

Berikut adalah gambar Model SDLC air terjun (*waterfall*) :



Sumber : Sukamto (2011:27)

Gambar I.1
Ilustrasi Model *Waterfall*

a. Analisa Kebutuhan *Software*

Adapun aplikasi yang dibangun terdiri dari dua bagian utama, yaitu halaman admin (panel administrasi) dan halaman publik (halaman untuk pengunjung). Masing-masing halaman ini mempunyai fungsi yang berbeda. Halaman publik digunakan untuk transaksi pembelian online. Halaman Admin digunakan sebagai *administrator website* untuk mengelola data produk, data transaksi dan data *member*.

b. Desain

Dalam perancangan Sistem Informasi Penjualan *Furniture* ini, penulis menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* dalam penggambaran sistem yang ada dan yang diusulkan, *Entity Relationship Diagram (ERD)* dalam merancang *database* dan untuk pembuatan *database* menggunakan MySQL. *User Interface* akan dibuat mudah dalam pemakaiannya oleh para pengguna.

c. Code Generation

Bahasa Pemrograman yang akan dipakai dalam membangun Sistem Informasi Penjualan *Furniture* adalah bahasa pemrograman *php hypertext preprocessor (PHP)* yang merupakan teknik pemrograman terstruktur.

d. Testing

Website ini nantinya akan diuji (*testing*) dengan menggunakan metode *blackbox testing* yang dilakukan setelah Sistem Informasi Penjualan *Furniture* berbasis *web* pada Toko WW Furniture ini dibuat, untuk mengetahui apakah sistem informasi penjualan *Furniture* berbasis *web* pada Toko WW Furniture tersebut sudah sesuai dengan fungsionalitas atau belum, jika belum sesuai maka dilakukan peninjauan ulang.

e. Support

Sistem Informasi Penjualan *Furniture* berbasis *web* ini dibuat dengan PHP dan MySQL dengan *system opertaion windows 8* dan *hardware* yang didukung dengan *processor AMD A4-1250 APU with Radeon(TM) HD Graphics 1.00 Ghz*, RAM 4,00 GB.

1.6. Ruang Lingkup

Mengingat luasnya permasalahan yang ada pada Toko WW Furniture Bekasi dan terbatasnya waktu maka penulis membatasi ruang lingkup penulisan makalah ini Penulis hanya membahas sistem penjualan *furniture* di Toko WW Furniture Bekasi, hanya dari sisi user atau pelanggan yang membeli produk dan admin yang mengelola sistem web penjualan pada Toko WW Furniture.