

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini perusahaan berlomba-lomba untuk menjadi pemimpin pasar dengan meningkatkan pelayanan dan kualitas produknya. Perusahaan juga dituntut untuk menerapkan strategi dan langkah yang tepat agar tidak tertinggal oleh *trend* dan perkembangan yang ada. Salah satu faktor penting yang menjadikan suatu perusahaan unggul adalah kemampuan untuk menjawab kebutuhan pasar.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh **Rudy (2008:226)** dijelaskan bahwa: Roemah Soetera Batik dan Bordir (RSBB) merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan kain batik. Strategi pemasaran dan penjualan RSBB masih dilakukan secara tradisional sehingga terdapat beberapa kekurangan dan keterbatasan. Dalam persaingan bisnis yang semakin pesat, RSBB memerlukan strategi pemasaran dan penjualan baru yang menjangkau pasar lebih luas sehingga diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggannya. Oleh sebab itu maka dibuatlah suatu sistem informasi penjualan *online* pada RSBB.

Untuk memenuhi kebutuhan pasar tersebut, teknologi informasi memegang peranan yang penting. Pemanfaatan teknologi yang tepat akan menghasilkan informasi yang terkini. Teknologi internet semakin berkembang terutama dalam dunia bisnis, hal ini dapat dilihat dengan munculnya *electronic commerce (e-commerce)*. Dengan membawa keunggulan internet dalam proses bisnis khususnya kegiatan promosi dan layanan pembelian produk, menjadikan *e-commerce* diaplikasikan oleh banyak organisasi bisnis. Kehadiran *e-commerce* dalam suatu organisasi bisnis akan memberikan manfaat bagi perusahaan yang

mengaplikasikannya. Hal ini tentunya menjadi keunggulan kompetitif bagi perusahaan.

PT. Matahari Graha Fantasi adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang FEC (Family Entertainment Center), yang berkantor Pusat di daerah Jakarta Utara tepatnya di Pegangsaan Dua. Dalam proses penukaran Souvenir PT. Matahari Graha Fantasi masih menggunakan cara konvensional dimana customer yang ingin menukarkan souvenir harus mendatangi langsung Center/Gerai PT. Matahari Graha Fantasi sehingga tidak terjangkau customer yang berada di luar dan tidak sempat mengunjungi Center. Oleh sebab itu guna membantu proses penukaran souvenir serta memperluas jangkauan penukaran souvenir dan efisien, fleksibel penukaran souvenir dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dibutuhkan suatu sistem informasi penukaran souvenir berbasis *website* yang baik.

Berdasarkan masalah tersebut penulis mengambil judul skripsi yang berjudul **Sistem Informasi Penukaran Souvenir Berbasis Web Pada PT Matahari Graha Fantasi (Timezone).**

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Belum efektifnya system penukaran, karena customer harus mendatangi center atau toko terdekat untuk menukarkan souvenirnya
2. Kurang berkembangnya penukaran souvenir karena system saat ini tidak mengakomodir customer yang tidak bisa datang center untuk menukarkan tiketnya

3. Kurang luasnya jangkauan penukaran souvenir

### **1.3. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, maka perumusan masalahnya adalah bagaimana membangun sebuah *website* penukaran *online* (*e-commerce*) dengan menggunakan PHP dan MYSQL yang dinamis dan terstruktur.

### **1.4. Maksud dan Tujuan**

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Untuk membangun sebuah *website* penukaran online pada PT. Matahari Graha Fantasi guna meningkatkan penukaran souvenir produk dan mengembangkan perusahaan.
2. Untuk dapat mengembangkan dan menerapkan serta mempelajari lebih dalam lagi bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL .
3. Menerapkan ilmu yang sudah didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK Nusa Mandiri.

Sedangkan tujuannya adalah sebagai salah satu syarat kelulusan pada program Strata Satu (S1) untuk program studi Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri (STMIK Nusa Mandiri) Jakarta.

### **1.5. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

#### **1.5.1. Teknik Pengumpulan Data**

Metode yang akan digunakan dalam pengumpulan data dan informasi untuk mendukung perancangan *website* ini adalah:

### **A. Observasi**

Penulis melakukan pengamatan di PT. Matahari Graha Fantasi dengan melihat secara langsung cara kerja bagian yang terkait dengan proses penukaran yang dilakukan, setelah itu penulis diberikan kesempatan untuk melihat sistem yang bekerja dalam pengolahan data dalam proses penukaran souvenir.

### **B. Wawancara**

Penulis melakukan Tanya jawab dengan Bapak Pahyat Dhrama selaku Manager IT di PT. Matahari Graha Fantasi dan beberapa orang pegawai yang berkaitan dengan pengolahan data Penukaran souvenir.

### **C. Studi Pustaka**

Metode pengumpulan data dalam studi pustaka, penulis melakukan studi dari beberapa buku yang menjadi referensi seperti pedoman penulisan skripsi, modul dan catatan perkuliahan yang terkait dengan analisa dan perancangan sistem informasi, program dan aplikasi tentang PHP, pengolahan data dengan database MYSQL.

## **1.5.2. Model Pengembangan Sistem**

Model pengembangan sistem yang digunakan pada penulisan skripsi ini adalah dengan metode *waterfall*.

### **A. Analisa Kebutuhan Sistem**

Pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap sistem dan prosedur yang biasa dilakukan dan penentuan fungsi-fungsi pelayanan. Pada tahap ini dicari secara selektif kebutuhan masing-masing pelaku potensial yang secara langsung terlibat dalam sistem informasi berbasis web di PT.

Matahari Graha Fantasi. Pelaku yang terlibat dalam sistem tersebut diantaranya adalah Customer, Manager IT, dan Pegawai (Center Manager). Untuk Manager IT dibutuhkan sistem informasi seperti pemesanan dan penukaran. Untuk Pegawai, yaitu orang yang berhak memiliki kontrol penuh terhadap seluruh aplikasi penjualan mulai dari pengolahan data pembeli sampai pengolahan data penjualan. Untuk Pelanggan atau calon pembeli dibutuhkan sistem informasi mengenai jenis barang.

#### **B. Desain**

Pada tahap ini akan dibuat rancangan sistem, untuk desain database menggunakan penggambarannya menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*), untuk software architecture menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), dan untuk user interface menggunakan *Adobe Dreamweaver CC*

#### **C. Code Generation**

Pada tahap ini, *website* sudah mulai dibangun. Dalam sistem ini, desain akan diubah ke dalam bentuk source code program dengan bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP,HTML dan MYSQL.Untuk aplikasi bahasa pemrograman PHP menggunakan XAMPP, *Adobe Dreamweaver CC*, *Sublime Text*.

#### **D. Testing**

Pada tahap pengujian dilakukan dengan melakukan serangkaian tes program dan memasukkan data-data, apakah *website* tersebut sudah benar

dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *blackbox testing*.

#### **E. Support**

Pada tahap ini dilakukan penjelasan mengenai *website* yang telah dibuat kepada calon pengguna. Selain itu, untuk menjalankan sistem usulan diperlukan kebutuhan hardware dan software. Kebutuhan hardware tersebut meliputi : Processor, Memory, Monitor, Hard Disk, Keyboard, Mouse, dan Printer. Sedangkan kebutuhan software meliputi : Sistem Operasi, Browser, Software Aplikasi dan Software Database.

### **1.6. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup dalam penulisan skripsi website ini akan dibuat terdiri dari dua sisi ya itu sisi pengunjung dan sisi admin.

#### **A. Sisi pengunjung**

1. Pada halaman utama akan ditampilkan form login user, pada form login, pengunjung yang sudah terdaftar sebagai member bisa langsung login menggunakan *username* dan *password*, dan dapat melihat total nilai tiket yang dimiliki, sedangkan yang belum menjadi member bisa mendaftar sebagai member baru melalui menu Daftar Member
2. Pada tampilan utama *website* menu navigasi yang akan dibuat adalah Home, About Us, Produk, Cara Tukar Tiket, Contact us,
3. Pada menu Home akan ditampilkan produk-produk terbaru juga terdapat kategori produk yang Bisa ditukarkan serta akan ditampilkan keterangan seputar souvenir tersebut.

4. Pada menu Produk pengunjung bisa menukarkan produk dengan mengklik tombol tukar dan melihat detail produk dengan mengklik tombol detail.
5. Pada menu Cara Order akan di jelaskan proses cara pemesanan dan penukaran produk yang akan ditukarkan.
6. Pada menu Contact us pelanggan dapat mengirimkan pesan melalui form kontak kami.

## **B. Sisi Admin**

1. Pada halaman utama akan ditampilkan form login admin
2. Pada menu admin akan ada menu menu untuk mengelola website e-commerce diantaranya data pelanggan, menu tambah admin, dan edit transaksi,input produk