

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin berkembang dunia teknologi dalam bidang informasi banyak perusahaan yang memanfaatkan teknologi salah satunya dalam bidang pemasaran dan penjualan dan pembelian dalam hal ini dinamakan e-commerce. dalam hal ini pembeli dan penjual tidak harus saling bertemu dan pembeli tidak bertemu maka transaksinya menggunakan via transfer

Arip, dkk (2012:1) Toko Indah Jaya Furniture merupakan perusahaan dagang bergerak di bidang penjualan furniture perlengkapan alat-alat rumah tangga seperti meja, kursi, lemari, tempat tidur dan lain-lain, dimana proses promosi dan penjualannya masih bersifat konvensional. Artinya pelanggan harus mendatangi toko Indah Jaya Furniture untuk dapat melakukan pembelian produk.

menunjang proses kegiatan pemasaran, perdagangan dan pemesanan maka diperlukan teknologi informasi yang berbasis *web* untuk mendukung operasional kegiatan bidang penjualan. Toko Andi Shoes Salah satunya toko yang masih manual, promosi yang dilakukan hanya lewat *roll up* banner yang dipasang di depan outlet, kegiatan transaksi juga berjalan dengan cara konsumen mendatangi secara langsung ke toko

Dari permasalahan tersebut, penulis merancang suatu sistem informasi berbasis *web* untuk mendukung proses perdagangan dan pemesanan produk Shoes sehingga dapat memudahkan proses komunikasi dan koordinasi dengan konsumen, agar tercapainya hasil yang maksimal sesuai dengan yang diharapkan konsumen. Untuk itu di dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul :

“Perancangan Sistem Informasi Penjualan sepatu Pada Toko andi shoes Berbasis Web.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis ungkapkan di atas terdapat beberapa masalah yang ada pada Toko Andi Shoes sebagai berikut:

1. Adanya tuntutan dari pemilik Toko untuk memperluas perdagangan dan pemasaran produk
2. Menghasilkan suatu sistem yang dapat mengelola dan menjual

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah yang tidak ditetapkan maka rumus masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menghasilkan sistem informasi yang mampu memperkenalkan dan menjual secara online
2. Bagaimana bagaimana merancang sistem informasi penjualan berbasis web

1.4 Maksud Dan Tujuan

1. Maksud
 1. Merancang sistem informasi berbasis web yang dapat menyajikan kegiatan pemasaran, penjualan dan pemesanan produk sepatu.
 2. Memberikan kemudahan dalam menggunakan sistem komputer untuk mencari informasi yang mempunyai sifat online.

3. memperluas jangkauan distributor produk sepatu ke berbagai lapisan masyarakat

pemesanan produk sepatu dan memudahkan dalam menggunakan sistem komputer untuk mencari informasi yang mempunyai sifat *online* dalam efisiensi waktu, untuk melancarkan bisnis andi shoes

2. Tujuan

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

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah kegiatan atau cara untuk mendapatkan data atau informasi dari beberapa objek yang diteliti

1.5.1 Teknik Penggunaan Data

1. Observasi

Melakukan riset terhadap perusahaan dan mengamati langsung terhadap kegiatan transaksi penjual

2. Wawancara

Wawancara yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab ke pada pemilik Toko terkait informasi yang di perlukan dalam pembuatan laporan

3. StudiPustaka

Dengan metode studi pustaka ini, penulis mendapat sumber data dengan cara membaca buku-buku ilmiah ,artikel serta catatan perkuliahan yang bersangkutan dengan laporan yang akan penulis buat. Tahap ini dimaksudkan untuk memperoleh pengertian teoritis sebagai bahan yang mendasari pengumpulan data di lapangan

1.5.2 Model pengembangan sistem

1. Analisa Kebutuhan *Software*

Analisa kebutuhan sistem merupakan proses menganalisis dan pengumpulan kebutuhan sistem yang akan dibutuhkan dalam pembuatan program. Program yang akan dibuat membutuhkan perangkat lunak untuk mendukung sistem dengan menggunakan *Adobe Dreamweaver 2015*, *Adobe Photoshop*, PHP dan MySQL.

2. Desain

Desain dan pembuatan program berkonsentrasi pada bagaimana sistem dibangun untuk memenuhi kebutuhan pada fase analisis, membangun perangkat lunak untuk mendukung sistem dengan menggunakan *software architecture (UML)* dan *user interface (Adobe Photoshop, PHP, SublimeText, JavaScript, XAMPP, dan MySQL)* serta model relasional *database* yang di gunakan (*LRS* dan *ERD*) sehingga mempermudah interaksi antara system dengan pengguna.

3. Code Generation

sebuah program yang dibuat agar dapat menghasilkan instruksi atau kode program sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam ruang lingkup tertentu. Dalam pembuatan website ini, penulisan menggunakan aplikasi pemrograman terstruktur yaitu PHP (*Personal Home Page*) dan *MySql*.

4. Testing

Blackbox Testing merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menemukan kesalahan dan mendemonstrasikan fungsional aplikasi saat dioperasikan, apakah input diterima dengan benar dan output yang dihasilkan telah sesuai dengan yang diharapkan. Fokus dari pengujian menggunakan metode blackbox adalah pada pengujian fungsionalitas dan output dihasilkan aplikasi. Pengujian blackbox didesain untuk mengungkap kesalahan pada persyaratan fungsional dengan mengabaikan mekanisme internal atau komponen dari suatu program.

5. Support

Baik pemilik maupun para pengembang system dapat menerapkan pendekatan system ketika memecahkan masalah. Pendekatan system terdiri atas tiga tahapan kerja. Persiapan, definisi dan solusi. Upaya persiapan terdiri atas melihat perusahaan sebagai suatu sistem, mengenal system lingkungan dan mengidentifikasi subsistem-subsistem perusahaan. Upaya definisi melanjutkan dari satu system ke tingkat subsistem dan menganalisis bagian-bagian system dengan urutan-urutan tertentu. Upaya solusi melibatkan pengidentifikasian solusi-solusi alternatif, mengevaluasinya dan memilih solusi yang terbaik.

1.6 Ruang lingkup

Ruang Lingkup dalam penulisan skripsi ini berupa kegiatan bisnis yang dapat memenuhi kebutuhan bisnis penjualan pada Toko Andi shoes mulai dari, beranda ,profil, produk, keranjang belanja, cara pembelian, memesan barang informasi Mengenai toko Andi shoes, penginputan data barang dan pembuatan laporan. Aktor yang terlibat adalah : pengunjung, member, admin.