

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Toko Rizki Baru Niersy merupakan toko yang menjual berbagai macam aksesoris besi seperti pagar tempa dan pagar tralis. Sistem penjualan yang dilakukan oleh toko ini masih bersifat tatap muka. Pembeli mendatangi toko ini untuk membeli atau mengetahui informasi aksesoris besi yang dibutuhkan oleh pembeli.

Kendala yang dialami toko ini dalam kegiatan bisnisnya adalah pemasaran yang kurang efektif serta sistem penjualan yang berjalan masih bersifat tatap muka. Pembeli harus datang langsung ke toko untuk membeli atau mengetahui informasi aksesoris besi yang dibutuhkan oleh pembeli. Untuk meningkatkan mutu pelayanan serta memperluas pemasaran kegiatan bisnis, sistem berbasis web sangat diperlukan karena pembeli akan lebih mudah untuk membeli atau mendapatkan informasi aksesoris besi yang dibutuhkan oleh pembeli.

Informasi tentang sebuah badan usaha yang dapat di akses oleh semua orang melalui *internet* memberikan ide buat penulis untuk membuat suatu *website* yang dikhususkan memberikan informasi bagi pelanggan yang membutuhkan perlengkapan besi untuk trails tempa, stainless steel, folding gate dan rolling door.

Menurut Aryanto dan Tri Irianto Tjendrowasono (2013) Toko Indah Jaya furniture ini merupakan perusahaan swasta yang bergerak di bidang penjualan furniture perlengkapan alat-alat rumah tangga seperti meja, kursi, lemari, tempat tidur dan lain-lain. Toko ini masih memerlukan perluasan dalam bisni penjualan produk-produk yang disediakan oleh Toko Indah Jaya Furniture. Oleh sebab itu

Toko Indah Jaya Furniture ini mempunyai permasalahan bagaimana caranya untuk memperluas dalam mendapatkan pelanggan baik di dalam daerah maupun di luar daerah. (wawancara,2012) Untuk memecahkan permasalahan di atas Toko Indah Jaya Furniture ingin membangun sebuah sistem penjualan online (*e-commerce*) untuk mempromosikan produk yang dibuat oleh toko Indah Jaya furniture.

Oleh karena itu penulis mencoba merancang sebuah website sistem informasi penjualan aksesoris besi yang bertujuan untuk membantu memperlancar proses penjualan yang dilakukan. Berdasarkan kendala atau masalah di atas penulis mengangkat sebuah tema untuk penulisan skripsi ini dengan judul

”Sistem Informasi Penjualan Aksesoris Besi Berbasis Web Pada Toko Rizki Baru Niersy Bekasi”

1.2. Identifikasi Permasalahan

Mengidentifikasi masalah yang terjadi di Toko Rizki Baru Niersy adalah sebagai berikut:

1. Transaksi penjualan barang yang masih bersifat manual, dalam arti harus datang ke toko untuk membeli barang tersebut. Dan belum ada laporan transaksi
2. Masih ditemukannya kelemahan dan penyampaian informasi barang yang terdapat di Toko Rizki Baru Niersy karena kurangnya promosi
3. Belum tersedia media informasi yang dapat memudahkan pemesanan oleh konsumen terhadap produk yang dijual.

1.3. Perumusan Masalah

Setelah melakukan identifikasi terhadap masalah yang ada pada sistem penjualan di Toko Rizki Baru Niersy, maka perlu dibangun sebuah sistem informasi yang memudahkan pemilik untuk mengelola data-data penjualan, melihat laporan transaksi dan membangun sebuah web memudahkan pembeli dalam mengakses informasi penjualan pada Toko Rizki Baru Niersy

1.4. Maksud dan Tujuan

Dengan semakin berkembangnya perangkat komputer baik *hardware* maupun *software* membuat seluruh aspek kehidupan menuntut suatu manajemen yang baik dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja. Salah satu cara penerapannya adalah dengan membuat *website* Toko Rizki Baru Niersy.

Adapun maksud dari penulisan ini adalah :

1. Untuk merancang suatu aplikasi *web e-commerce* yang dinamis yang dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi yang baik dengan cepat dan mudah.
2. Mengimplementasikan aplikasi *e-commerce* pada Toko Rizki Baru Niersy sehingga transaksi penjualan tidak hanya di toko, melainkan bisa juga melalui *website*.

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

1.5. Metode Penelitian

Suatu penelitian tidak berjalan dengan baik apabila tidak dilakukan dalam suatu proses yang teratur dan terarah. Oleh karena itu, diperlukan suatu metodologi untuk melaksanakan penelitian.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dan informasi dalam skripsi ini, penulis melakukan penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan, dengan metode yang diantaranya :

1. Metode Pengamatan Langsung (*Observation*)

Metode ini merupakan cara pengumpulan data secara langsung dengan mengamati objek penelitian dari sejumlah individu dalam jangka waktu yang bersamaan. Observasi adalah pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang dilakukan. Untuk mendapatkan data yang diperlukan penulis menggunakan cara pengamatan langsung di Toko Rizki Baru Niersy mengenai hal penjualan Aksesoris besi mulai dari pemesanan, sampai dengan pembayarannya.

2. Metode Wawancara (*Interview*)

Merupakan suatu kegiatan percakapan yang direncanakan dan bermanfaat untuk mencapai tujuan tertentu, kegiatan ini dilakukan dengan mewawancarai langsung Bapak Sahrul Munie S.E selaku pemilik yang berwenang di Toko Rizki Baru Niersy.

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

Dengan metode ini dapat membantu penulis dalam hal pembuatan skripsi yang ditunjang dengan beberapa buku dan literatur 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. Juga pada metode ini penulis membuka, mengambil dan mengutip dari beberapa kutipan para ahli yang berdasarkan dari jurnal ilmiah nasional.

1.5.2. Model Pengembangan Sistem

1. Analisa Kebutuhan Software

Analisa pembuatan *website* berkonsentrasi pada bagaimana sistem dibangun untuk memenuhi kebutuhan pada *fase analisis*, membangun perangkat lunak untuk mendukung sistem dengan menggunakan *Macromedia Dreamweaver CS5*, *PHP* dan *MYSQL*, dan untuk menunjang tampilan *web* penulis menggunakan *Adobe Photoshop CS*.

2. Desain

Desain database penjualan dirancang menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Logical Relational Structure (LRS)* dan *Spesifikasi File*. Desain *User Interface* terdiri dari *form user*, *form admin*, dan *form member*.

3. Code Generation

Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu **PHP** sedangkan teknik pemrogramannya menggunakan pemrograman terstruktur.

4. Testing

Teknik pengujian menggunakan *black box testing*, pengujian berdasarkan apa yang dilihat, hanya berfokus pada masukan dan keluaran, lebih

mengarah pada hasil dan hanya proses intinya saja. Secara umum penguji melakukan pengujian dengan tidak mengetahui proses bisnisnya. Pengujian yang dilakukan hanya pada modul program dengan proses bisnis utama saja yaitu modul transaksi.

5. Support

Software pendukung yang digunakan dalam pengembangan sistem diantaranya, paket aplikasi *XAMPP* yang memuat Apache sebagai webserver local dan MySQL sebagai database server, PHP sebagai pemrosesan *HTML form* di dalam halaman web dan *Adobe Photosop CS3* sebagai *software imaging*.

1.6. Ruang Lingkup

Untuk membatasi permasalahan dalam web besi online pada Toko Rizki Baru Niersy, maka penulis memberikan batasan mengenai *website* tersebut dalam ruang lingkup :

a. User

User dimana batasan pelanggan hanya bisa melihat halaman beranda dan halaman produk barang yang ada di toko aksesoris besi online Toko Rizki Baru Niersy.

b. Member atau Pelanggan

Dimana *user* yang sudah melihat-lihat di halaman beranda dan halaman produk barang yang ada di web toko aksesoris besi online Toko Rizki Baru Niersy dan berminat membeli, dengan syarat pelanggan harus mengisi login atau mendaftarkan diri sesuai dengan ketentuan toko. Setelah mendaftar login

di halaman login pelanggan boleh membeli barang-barang di halaman produk barang sesuai yang diinginkannya..

c. Admin

Halaman admin merupakan halaman yang dikhususkan untuk administrator website guna mengatur kebutuhan website di halaman belanja, diantaranya ada halaman edit produk yang mencakup tampil, tambah, simpan, edit, ubah, dan hapus.