

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belakangan ini usaha dibidang *e-commerce* semakin menjanjikan keuntungan yang memuaskan. Hal ini dapat dibuktikan melalui semakin banyaknya toko *online* yang mulai bersaing dalam menjajakan produknya. Peralatan bulu tangkis sudah menjadi *trend* olah raga anak muda sekarang. Namun masih sedikit toko – toko yang menjual peralatan bulu tangkis. Ditambah lagi persaingan di dunia bisnis dan perdagangan juga semakin tinggi. Menghadapi persaingan yang tinggi itu perlu dilakukan strategi agar permasalahan–permasalahan yang ada dapat diatasi dengan baik.

Menurut Sunarko dan Sukadi (2013:1) Menyatakan bahwa : “Pada awalnya hanya pelanggan lokal saja yang menjadi pelanggan usaha dagang (UD) Harapan Jaya Meubel, Tetapi dengan seiring berjalanya waktu sekarang usaha dagang (UD).Harapan Jaya Meubel sudah memiliki pelanggan dari luar daerah. Langkah kedepan UD. Harapan Jaya Meubel akan mengembangkan bisnis penjualan meubel dengan memanfaatkan internet, seperti halnya perusahaan-perusahaan lain yang telah sukses dengan pemasaran produk melalui internet. Dengan ditemukannya kondisi dan permasalahan yang ada, diperlakukan sistem pemasaran dan pemasaran produk yang lebih baik. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan yang ada saat ini di Usaha Dagang (UD). Harapan Jaya Meubel yaitu dapat memanfaatkan media internet dengan cara membangun sistem perdagangan secara *online* yang lebih dikenal dengan istilah *w-commerce (electronic commerce)*. *e-commerce* dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan kegiatan pemasaran yang lebih inovatif dan luas,pemesanan yang lebih mudah. Berdasarkan gambaran yang telah dijelaskan, maka solusi yang akan ditawarkan adalah melakukan penelitian, membuat *website e-commerce* pada UD. Harapan jaya meubel.”

Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis bertujuan untuk mempermudah Toko Ginza *Sport* dalam menunjang proses kegiatan

pemasaran, perdagangan dan pemesanan maka diperlakukan teknologi informasi yang berbasis *web* untuk mendukung operasional kegiatan pada Toko Ginza Sport. Salah satunya dengan menerapkan sistem perdagangan elektronik atau disebut dengan *e-commerce*.

Berdasarkan uraian masalah diatas dapat diambil kesimpulan bahwa perlunya sebuah media promosi untuk membantu toko peralatan bulu tangkis untuk menaikkan omset, mengenalkan toko peralatan bulu tangkis ke khalayak ramai dan dapat membantu proses penjualan peralatan mendaki yang dilakukan dengan cara *online, realtime*, dimana saja dan kapan saja. Maka dari itu penulis mengambil judul tugas akhir "**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERALATAN BULU TANGKIS BERBASIS WEB PADA TOKO GINZA SPORT JAKARTA**".

1.2 Identifikasi Permasalahan

Dalam melakukan proses bisnisnya , Toko Ginza Sport memiliki permasalahan sebagai berikut :

1. Proses penjualan dan pemasaran peralatan bulu tangkis pada toko Ginza Sport kurang efektif, karena masi menggunakan sistem manual, dimana calon pembeli hanya dapat membeli langsung ke toko Ginza Sport.
2. Lambatnya perkembangan toko karena keterbatasan media promosi dan penjualan kepada masyarakat.
3. Metode pemesanan peralatan bulu tangkis yang dilakukan dengan sistem manual dimana pembeli harus komunikasi langsung antara pembeli dan penjual dinilai kurang efektif.

1.3 Perumusan Masalah

Dengan adanya permasalahan yang saat ini pada toko *Ginza Sport* :

1. dinilai kurang efektif dalam proses bisnis Toko *Ginza Sport*
2. penulisan perlu mengembangkan sistem penjualan berbasis web atau *e-commerce*, agar dapat mempermudah calon pembeli atau pemesanan peralatan bulu tangkis tanpa harus melakukan komunikasi secara langsung.
3. diharapkan dengan menerapkan sistem informasi penjualan ini, dapat mempermudah pelaku bisnis dalam mengola sistem penjualan dan promosinya

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud penulis melakukan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat sistem informasi penjualan peralatan bulu tangkis berbasis web serta mengatasi permasalahan terhadap sistem penjualan pada toko *Ginza Sport*.
2. Memberi alternatif solusi untuk memperbaiki sistem penjualan.
3. Menerapkan sistem informasi berbasis web pada sistem penjualan yang ada di toko *Ginza Sport*.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adala sebagai salah satu syarat kelulusan pada program Strata satu (S1) untuk program studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STIMIK) Nusa Mandiri Jakarta.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penulisan ini, Penulis menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut:

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan Skripsi adalah:

A. Observasi

Dalam metode ini penulis melakukan pengamatan langsung (*partiiipant observation*) terhadap proses penjualan yang ada sehingga dapat mengetahui masalah yang terjadi pada saat proses penjualan peralatan bulu tangkis, sehingga penulis memiliki gambaran tentang solusi yang nantinya akan dibuatkan pada Toko Ginza Sport.

B. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan melakukan tanya jawab kepada pemilik toko Ginza Sport tentang prosedur penjualan yang ada pada toko Ginza Sport beserta kendala yang dihadapi dalam proses penjualan tersebut, sehingga memberikan penulis gambaran tentang solusi yang akan dibuat nantinya.

C. Studi Pustaka

Dengan metode pustaka ini penulis mendapatkan beberapa sumber dari beberapa buku, literatur, referensi yang berkaitan dengan analisa dan

perancangan sistem informasi, perancangan *website* dan pengolahan data dengan *database MySQL*.

1.5.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang akan digunakan dalam pengembangan sistem untuk mendukung Perancangan ini adalah:

A. Analisa Kebutuhan *software*

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur. Sistem analisa akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga dapat tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan dokumer *user requirment* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen inilah yang akan menjadi acuan sistem analisi untuk menerjemahkan ke dalam bahasa pemrograman.

B. Desain

Tahapan dimana di lakukan penuangan pikiran dan perencanaan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat permodelan sistem seperti UML (*Unified Modeling Language*), diagram hubungan entitas (*entyti relationship diagram*) serta struktur dan bahasa data.

C. *Code Generation*

Penulisan kode program atau *coding* merupakan penerjemah *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang

akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini .

D. *Testing*

Tahapan akhir dimana sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan kelemahan sistem kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.

E. *Support*

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru).

1.6 Ruang Lingkup

Pada penulisan tugas skripsi, penulis memberi batasan-batasan pada perancangan ini, mulai dari halaman *admin* yaitu: menginput produk, menambah produk, mengedit produk, mencetak laporan pemesanan barang dan menghapus produk. Sedangkan untuk batasan *user* meliputi: melihat produk, memesan produk, registrasi member dan mengirim komentar melalui buku tamu.