

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang berkembang sangat pesat, saat ini telah banyak membantu masyarakat yang memiliki rutinitas dan aktifitas sehari-hari. Teknologi informasi bahkan berperan penting dalam semua aspek kehidupan, salah satunya dalam kegiatan jual-beli. Saat ini usaha jual-beli dapat dilakukan tidak hanya bertransaksi di toko saja, tetapi juga bisa menggunakan fasilitas *internet*. Dengan internet kita dapat menghemat ruang dan waktu sehingga informasi yang diinginkan dapat ditemukan tanpa harus meninggalkan tempat dan aktifitas rutinitas kita. Teknologi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil yang maksimal dalam berbagai bidang, dan salah satu aspek yang menonjol saat ini semakin marak didunia internet mulai dari penjualan pakaian, komputer, handphone, sampai bisnis makanan pun sekarang sudah menggunakan internet sebagai alat untuk pemasaran dan penjualan produk.

Menurut Rahmat HM dalam Syarifudin dkk (2010:14) “*Electronic Commerce (e-commerce)* atau perdagangan lewat elektronik adalah: Perdagangan yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan telekomunikasi terutama internet”. Internet memungkinkan orang atau organisasi yang berbeda pada jarak yang jauh dapat saling berkomunikasi dengan biaya yang murah. Hal ini kemudian dimanfaatkan untuk melakukan transaksi perdagangan.

Toko Rindu Alam Adventure Jakarta merupakan salah satu jenis usaha dibidang penjualan perlengkapan outdoor. Proses penjualan pada *Toko Rindu Alam Adventure Jakarta* belum menggunakan sistem *e-commerce* atau sistem jual-beli secara *online*. Kendala yang sering terjadi adalah sering terjadinya permasalahan dalam penyampaian informasi. Persaingan antar penjual perlengkapan outdoor semakin ketat maka *Toko Rindu Alam Adventure Jakarta* ini membutuhkan media

bisnis penjualan secara *online* sehingga konsumen dapat mendapatkan informasi yang akurat.

Namun karena sangat mudahnya membuat sebuah toko online, ternyata ada manusia yang ‘berotak kriminal’ yang memanfaatkan sebuah toko online untuk merugikan orang lain. Biasanya para penipu memanfaatkan situs jual-beli online, forum internet, dan blog untuk melakukan aksi mereka. Kemudian memasang foto yang bisa jadi didapat dari google dan diposting dengan harga yang miring. Bagi yang teliti sebelum membeli, tentunya tidak akan percaya begitu saja. Tapi jika sudah tertarik dengan harga murah yang ditawarkan, kadang orang suka lupa untuk mencurigainya.

Dengan penggunaan sistem penjualan *web* atau *e-commerce* (*electronic commerce*) dapat membantu konsumen untuk bertransaksi dengan mudah kapan pun dan dimana pun konsumen berada. Sedangkan bagi produsen sendiri dengan adanya *e-commerce* ini dapat mempermudah dan meningkatkan penjualan, promosi dan pelayanan terhadap konsumen hingga pada akhirnya mencetak laporan hasil penjualan yang telah dilakukan.

1.2. Identifikasi Permasalahan

1. Belum adanya media promosi menggunakan website pada *Toko Rindu Alam Adventure Jakarta* untuk memperluas pelanggan baik dalam kota maupun luar kota.
2. Informasi pengolahan data keuangan dan pengolahan data jual masih manual.
3. Proses laporan penjualan masih dilakukan secara manual.
4. Konsumen harus datang langsung ke *Toko Rindu Alam Adventure Jakarta* untuk melihat produk yang di jual, sehingga banyak menyita waktu konsumen yang berada jauh dari toko tersebut.

1.3. Perumusan Masalah

Dari permasalahan tersebut maka perlu dibuat sistem informasi penjualan berbasis *web* pada *Toko Rindu Alam Adventure Jakarta* untuk mempermudah produsen maupun konsumen.

1. Bagaimana menyediakan media promosi pada *Toko Rindu Alam Adventure Jakarta* sehingga mendapatkan pelanggan baik dalam kota maupun luar kota.
2. Mempermudah karyawan dalam pembuatan laporan.
3. Memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi pembelian tanpa harus datang ke toko.

Dengan adanya penjualan berbasis *web* dapat meningkatkan penjualan dan keuntungan bagi toko karena media promosinya lebih luas.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan skripsi adalah :

1. Meningkatkan omzet penjualan dengan menggunakan sistem informasi berbasis *web*.
2. Pembuatan laporan dengan sistem informasi yang dapat mempermudah karyawan.
3. Promosi produk dengan menggunakan penjualan berbasis *web* atau *e-commerce*.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi adalah sebagai salah satunya syarat kelulusan pada Program Strata Satu (S1) untuk Program Studi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Nusa Mandiri Jakarta.

1.5. Metode Penelitian

Penulis telah melakukan riset guna untuk mendapatkan data atau informasi yang akurat mengenai sistem berjalan untuk dianalisa agar penulis dapat mengetahui kelemahan dan kekurangan yang ada pada sistem yang dibahas.

Metode penulisan yang penulis gunakan antara lain :

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

A. Observasi

Dalam hal ini penulis melakukan observasi atau pengamatan secara langsung ke *Toko Rindu Alam Adventure Jakarta* untuk mempelajari, mengamati dan mengumpulkan data serta informasi yang digunakan dalam kegiatan di dalam sistem yang sedang berjalan.

B. Wawancara

Dalam metode ini penulis melakukan wawancara secara langsung kepada bapak Sugiyanto selaku pemilik di *Toko Rindu Alam Adventure Jakarta*, guna untuk melengkapi bahan yang sudah ada selama observasi.

C. Studi Pustaka

Selain observasi dan wawancara penulis juga melakukan studi pustaka dengan mempelajari buku-buku, jurnal, modul, dan mencari referensi dari internet yang berhubungan dengan pembahasan skripsi.

1.5.2. Model Pengembangan Sistem

Model yang digunakan dalam penulisan ini menggunakan model *Waterfall*.

Menurut Rosa dan Shalahudin (2013:28) “Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, *coding*, *testing*, dan tahap pendukung (*support*).

Langkah-langkah kegiatan yang harus dikerjakan guna tercapainya suatu konsep untuk memecahkan masalah yang di temukan dan tahapan itu terdiri dari :

A. Analisis

Perancangan aplikasi ini membutuhkan suatu media untuk merancanganya, penulis menggunakan *hardware* dan *software* yang digunakan adalah *windows 7*, *Dreamweaver CS5* dan *Xampp*.

B. Desain

Tahap ini berguna untuk sebuah model yang akan dibuat agar lebih memahami aplikasi yang akan dihasilkan. Pada tahap ini penulis menggunakan *software* arsitektur UML dengan menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, *component diagram* dan *deployment diagram*. Sedangkan untuk *user interface* penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP pada Adobe Dreamweaver CS5.

C. Pengkodean

Pada tahap ini berguna untuk membuat program atau mengimplementasikan hasil rancangan program aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP *Dreamweaver CS5*.

D. Pengujian

Untuk dapat dimengerti oleh mesin. Dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi lebih bentuk yang dapat dimengerti oleh komputer, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui *process coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap desain yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer. Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*). Pengujian sistem informasi yang dibuat untuk membuktikan apakah sesuai dengan kriteria yang di tetapkan oleh *user* dan juga untuk mengetahui apakah sistem informasi yang dibuat layak digunakan atau belum.

E. Support

Sesuatu yang dibuat harus diuji cobakan. Demikian juga dengan *software* semu fungsi-fungsi *software* harus diuji cobakan, agar *software* bebas *error*, dan hasilnya benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. Tahap ini merupakan langkah terakhir yang harus dipikirkan oleh perusahaan guna menjaga keberlanjutan bisnis menggunakan media *online* pada tahap ini di fokuskan perawatan pada

aspek *software* dan *hardware* yang digunakan untuk *web server*, serta pemilihan ISP (*internet service provider*) untuk domain.

1.6. Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang akan dibahas dalam penulisan skripsi pada toko Rindu Alam Adventure Jakarta, penulis hanya membatasi yang meliputi : proses-prose produk yang dijual atau proses yang dapat dipesan, proses cara pemesanan, proses transaksi, penjualan dan proses konfirmasi pembayaran serta proses pencetakan laporan data produk dan laporan data penjualan menggunakan bahasa *script PHP* dan *database MYSQL*.