

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Penelitian

[1]. Sistem penjualan dan pembelian merupakan bagian penting dari sebuah sistem dalam suatu organisasi atau bisnis. Sistem ini berfokus pada mengelola proses pembelian dan penjualan barang. Dengan menggunakan sistem ini, bisnis dapat meningkatkan efisiensi, meningkatkan akurasi, dan memudahkan pengelolaan stok, dan informasi pelanggan [2]. Sistem berbasis *website* menawarkan berbagai keuntungan, termasuk kemudahan akses, skalabilitas, dan penggunaan yang mudah. Keuntungan utama dari sistem berbasis *website* adalah kemampuan untuk mencapai basis pengguna yang lebih luas, memfasilitasi akses dari berbagai perangkat, dan mengurangi biaya distribusi serta pemeliharaan. Namun, perlu diingat bahwa keamanan dan privasi data juga menjadi perhatian penting dalam mengimplementasikan sistem berbasis *website* [3]. Tujuan perancangan sistem berbasis *website* untuk menyediakan informasi dan layanan dengan mudah dan cepat. Pengguna dapat dengan cepat mencari informasi produk, layanan, atau konten lainnya melalui antarmuka yang mudah digunakan dan Sistem penjualan berbasis *website*, bisnis dapat mencapai pelanggan dari berbagai lokasi. [4]

Star Gantari House (SGH) merupakan sebuah UMKM yang berdiri pada tahun 2020 dan Star Gantari House beralamatkan di Jalan Teladan Boulevard (RT 02/RW 07) No. 17, Kel. Duren Jaya, Kec. Bekasi Timur, 17111. Untuk *supplier*

SGH bekerja sama dengan PT Perintis Teknik jaya untuk *supplier* kayu, *supplier* batu bekerja sama dengan Sinar Pelangi yang berada di cileungsi dan untuk *supplier* karet alas dan rumput bekerja sama dengan Gudang Rumput berada di Bogor dan dikirim langsung ke *outlet* Star Gantari House. Star Gantari House bergerak pada bidang *flooring* / lantai.

**Tabel 1. 1 Tabel Laporan pembelian barang dari supplier**

Periode April – Mei Tahun 2024

No	Nama Produk	30/apr/24	31-May-24
1	Lantai Kayu Jati Zig Zag Natural	50	50
2	Lantai Kayu Jati Zig Zag Finishing	38	69
3	Lantai Kayu Jati Salur 4 Natural	27	87
4	Lantai Kayu Jati Salur 4 Finishing	38	78
5.	Lantai Kayu Jati Salur 9 Natural	48	80

--	--	--	--

**Tabel 1. 2 Tabel Penjualan Periode 01 Mei – 30 Mei 2024**

No	Nama Produk	Jumlah Produk dibeli	Harga Modal	Harga jual	Total Penjualan
1	Lantai Kayu Jati Zig Zag Natural	20	20000	33000	660000
2	Lantai Kayu Jati Zig Zag Finishing	27	20000	33000	891000
3	Lantai Kayu Jati Salur 4 Natural	0	20000	33000	0
4	Lantai Kayu Jati Salur 4 Finishing	0	20000	33.000	0
5	Lantai Kayu Jati Salur 9 Natural	8	20000	33.000	264000

**Tabel 1. 3 Tabel Stok Gudang / Stok Akhir Bulan**

Periode April – Mei Tahun 2024

No	Nama Produk	30/apr/24	31-May-24
1	Lantai Kayu Jati Zig Zag Natural	70	50
2	Lantai Kayu Jati Zig Zag Finishing	98	69
3	Lantai Kayu Jati Salur 4 Natural	87	87
4	Lantai Kayu Jati Salur 4 Finishing	78	78
5.	Lantai Kayu Jati Salur 9 Natural	88	80

Berdasarkan table laporan penjualan diatas, adanya kesalahan input atau *human error* yang berada di nomor 2, karena total penjualan tidak sesuai jika di cek Kembali dilaporan stok akhir bulan yang Dimana 98 pcs jika dibeli 27 pcs seharusnya tersisa 21 pcs, nah ini harus dicek kembali nota pembeliannya apakah

benar belinya hanya 27 pcs atau lebih, ini bisa juga terjadi kesalahan dibagian penulisan stok gudang, Oleh karena itu jika adanya satu saja kesalahan input data maka keseluruhan laporan yang dimiliki star gantari house menjadi berantakan.

Berdasarkan tabel stok produk akhir bulan dapat disimpulkan bahwa, laporan penjualan , catatan barang masuk / catatan barang keluar itu dipisah, jadi jika ada pembelian suatu barang maka, harus mengurangi data stok produk secara manual serta harus membuka laporan lainnya seperti catatan penjualan, catatan barang masuk, catatan barang keluar, karena dipisah itu jika ada kesalahan penginputan data satu saja di salah satu percatatan maka itu bisa menyebabkan banyak kerugian dan menambah kerjaan karena harus merekap data ulang kembali

Adapun permasalahan lainnya seperti star gantari house ini sistem penjualan maupun pembayarannya masih offlane atau langsung ditoko yang dimana rawan juga dalam hal kehilangan data. Karena penjualan masih offlane maka jangkauannya hanya di sekitar saja dan bahkan belum bisa melakukan pengiriman.

Dengan latar belakang dan analisis permasalahan yang dihadapi pada Star Gantari House, penulis tertarik untuk membuat skripsi dengan judul: “SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN LANTAI KAYU *PORTABLE* BERBASIS *WEBSITE* PADA STAR GANTARI HOUSE”.

## **1.2. Identifikasi Dan Rumusan Masalah**

Pada penelitian yang diteliti terhadap Star Gantari House, telah diidentifikasi dan dirumuskan beberapa masalah yang terdapat dalam penelitian ini.

### 1.2.1. Identifikasi Masalah

Pada penelitian ini diidentifikasi beberapa permasalahan yang terdapat di Star Gantari House sebagai berikut:

1. Proses penjualan Star Gantari House masih sistem *offline* sehingga konsumen harus datang langsung ke *outlet* dan mempengaruhi jangkauan dalam meraih konsumen.
2. Proses pembayaran Star Gantari House masih sistem langsung ke toko atau outlet sehingga kunjungan konsumen ramai dapat menyebabkan antrian Panjang yang membuat konsumen kurang nyaman dan menunggu lama
3. Pendataan manajemen *stock* kurang baik karena masih menginput manual saat barang masuk dari *supplier* maupun saat barang keluar karena terjual harus mengubah data satu persatu yang dapat memakan waktu banyak dan suka terjadinya *human error* seperti salah dalam menginput data.
4. Laporan penjualan harus menginput satu persatu yang dapat mengakibatkan kesalahan input data bahkan struk penjualannya bisa hilang karena dalam bentuk fisik kertas selebar.

### 1.2.2. Rumusan Masalah

Pada penelitian ini dilakukan perumusan masalah yang terdapat di Star Gantari House sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem informasi yang sedang berjalan pada Star Gantari House?
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan berbasis web pada Star Gantari House?

3. Bagaimana tahapan pengujian sistem informasi pembelian pada Star Gantari House?
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pada Star Gantari House?

### **1.3. Maksud Dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan dari penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut :

#### **1.3.1. Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian yang telah dilakukan terhadap Star Gantari House adalah untuk memudahkan serta melancarkan proses transaksi antara penjual dan pembeli dengan ketersediaannya sistem informasi proses transaksi yang berbasis *website*.

#### **1.3.2. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian yang telah dilakukan terhadap Star Gantari House yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses sistem informasi pada Star Gantari House yang sedang dijalankan.
2. Untuk merancang sistem informasi yang dibutuhkan oleh Star Gantari House untuk keperluan pencatatan stok barang.
3. Untuk merancang sistem informasi yang dibutuhkan oleh Star Gantari House untuk mengetahui kendala yang dihadapi.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi pada proses transaksi oleh Star Gantari House.

## **1.4. Kegunaan Penelitian**

Terdapat dua jenis kegunaan yang telah diidentifikasi yaitu meliputi kegunaan akademis dan kegunaan praktis.:

### **1.4.1. Kegunaan Akademis**

#### **1. Bagi Peneliti**

Penelitian dilakukan terhadap Star Gantari House bertujuan untuk dapat meningkatkan pengetahuan maupun pengalaman, terutama dalam mengembangkan sistem berbasis web yang berfokus pada sistem informasi proses penjualan dan pembelian pada Star Gantari House. Diketahui juga bahwa pada penelitian ini memiliki tujuan dalam menguji kemampuan peneliti dalam pembuatan program yang sesuai dengan materi perkuliahan yang telah dipelajari.

#### **2. Bagi Peneliti Lain dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan**

Hasil penelitian yang dilakukan terhadap Star Gantari House diharapkan dapat menambah wawasan serta mengembangkan kemampuan peneliti pada saat melakukan penelitian serta berkontribusi dengan berperan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya pada bidang yang sama.

### **1.4.2. Kegunaan Praktis**

#### **1. Bagi Perusahaan**

Pada penelitian yang dilakukan terhadap Star Gantari House, diharapkan dapat memberikan kontribusi pada Star Gantari House untuk mengatasi

tantangan yang dihadapi melalui adanya pengembangan sistem informasi dalam proses penjualan maupun pembelian.

## 2. Bagi Konsumen

Pada penelitian yang dilakukan terhadap Star Gantari House, diharapkan dapat mempermudah konsumen untuk mengetahui ketersediaan barang dan mempercepat proses pelayanan yang diberikan oleh Star Gantari House.

### **1.5. Batasan Masalah**

Pada penelitian ini tentunya terdapat beberapa batasan masalah dalam pembangunan sistem informasi agar penelitian yang telah ditentukan dapat terarah yaitu sebagai:

1. Sistem Informasi yang dikaji pada penelitian ini berfokus pada aspek proses jual dan beli.
2. Hasil dari sistem ini adalah berupa laporan yang mencakup penjualan, pembelian, serta laporan barang masuk dan keluar.
3. Hanya bagian kasir, Gudang dan Pemilik atau owner yang bisa mengakses sistem ini.
4. Memiliki batas waktu pembayaran selama 24 jam jika tidak melebihi waktu maka akan dibatalkan secara otomatis, jika belum bayar maka stok tersebut didalam pesanan bisa terancam hilang karena akan diproses duluan siapa yang bayar terlebih dahulu.

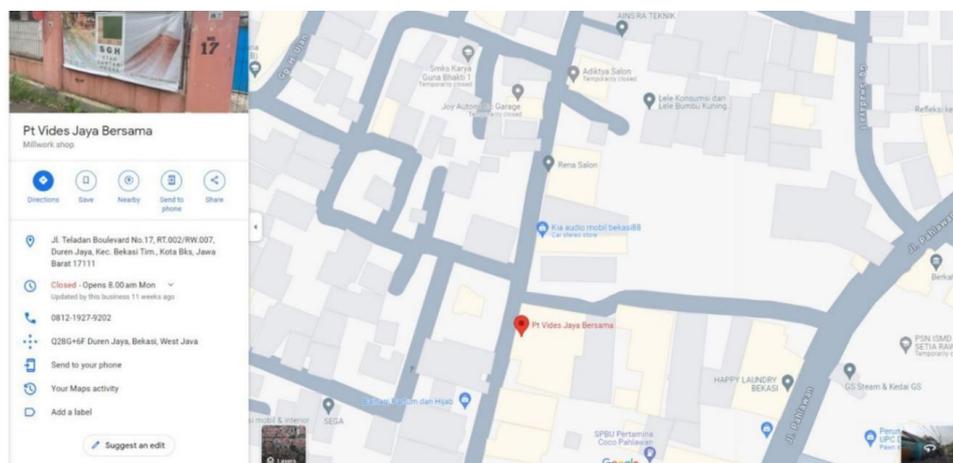
5. Konsumen yang ingin melakukan pembelian secara online diwajibkan untuk mengisi formulir pendaftaran terlebih dahulu atau harus memiliki akun
6. Pengiriman barang hanya tersedia untuk diwilayah yang sudah ditentukan yaitu hanya Jabodetabek (Bekasi, Jakarta, Tangerang dan bogor)
7. Tidak bisa melakukan pemesanan atau hanya yang produk tersedia stoknya
8. Setiap pembelian di toko atau online memiliki 5 minimal pembelian
9. Tidak bisa melakukan retur pembelian

## 1.6. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada perusahaan yang telah dipilih dan disesuaikan dengan jadwal yang telah ditentukan sebagai berikut.

### 1.6.1. Lokasi Penelitian

Pada penyelesaian tugas Mata Kuliah Skripsi dilakukan penelitian di Star Gantari House yang berlokasi di Jalan Teladan Boulevard (RT 02/RW 07) No. 17, Kel. Duren Jaya, Kec. Bekasi Timur, 17111.



**Gambar 1. 1 Lokasi Penelitian**

### 1.6.2. Waktu Penelitian

**Tabel 1. 4 Aktivitas dan Waktu Penelitian**

No	Kegiatan	Waktu/Minggu/Tahun 2024															
		Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan data	■	■	■	■												
2.	Analisis sistem yang berjalan				■	■	■	■	■								
3.	Perancangan sistem								■	■	■	■					
4.	Pembuatan program											■	■	■	■		
5.	Pengujian sistem														■	■	■

### 1.7. Sistematika Penulisan

Untuk memfasilitasi penulis pada penelitian dan penyusunan skripsi, telah dilakukan perancangan suatu struktur penulisan dari beberapa bab yang telah disusun sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini, dilakukan penjelasan mengenai Latar Belakang Penelitian, Identifikasi dan Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian yang meliputi Kegunaan Akademis dan Kegunaan Praktis, Batasan Masalah, Lokasi dan Waktu Penelitian, serta Sistematika Penelitian.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini, dilakukan pembahasan mengenai penelitian terdahulu dan teori-teori pendukung yang bersifat relevan yang digunakan untuk pembangunan sistem infomasi.

### **BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Pada bab ini, dilakukan pembahasan yang terdiri dari objek penelitian, metode penelitian yang telah diterapkan, dan analisis pada sistem yang sedang berjalan saat ini.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini, dilakukan pembahasan mengenai sistem yang diusulkan, perancangan yang telah dikembangkan, implementasi basis data, antarmuka, uji coba, dan hasil pengujian yang dilakukan.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini, dilakukan pembahasan yang terdiri rangkuman kesimpulan yang telah diperoleh dan rekomendasi atau saran terhadap pengembangan aplikasi di masa mendatang.