

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi informasi saat ini, menjadi suatu acuan bagi kita sebagai manusia ikut berpartisipasi dalam era serba digital. Tidak menuntut kemungkinan berbagai aktifitas manusia dibuat suatu sistem yang bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Adanya sistem yang dapat membantu kegiatan manusia tersebut memiliki beberapa manfaat yang sangat besar dalam setiap aspek kegiatan manusia. Dengan mengembangkan sistem informasi dengan menggunakan komputer sebagai media atau wadah untuk membuat suatu sistem, maka komputer menjadi alat atau benda yang sangat penting bagi pembuatan sistem. Karakter dari sebuah komputer dapat dilihat dari setiap perkembangan jamannya. Semakin canggih teknologi komputer yang digunakan maka, semakin canggih pula sistem yang digunakan. Peran komputer hanya hal yang biasa saja tanpa ada namanya internet. Hadirnya internet sebagai media jaringan untuk komunikasi antar komputer menjadi hal yang sangat berguna dalam kegiatan berbagi informasi.

Fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi informasi dilihat dari perkembangan yang terjadi pada internet. Salah satu perkembangan tersebut adalah adanya kegiatan bisnis dengan menggunakan internet sebagai media jaringan komunikasi yang berinteraksi langsung dengan pengguna (*user*) yang menggunakan aplikasi sebagai perantara informasi. Kegiatan bisnis internet sering

disebut dengan *e-commerce* merupakan kegiatan bisnis digital yang memudahkan para pengguna dalam melakukan transaksi penjualan dan pembelian. Karakteristik dari adanya *e-commerce* memudahkan pengguna atau pelanggan dalam melakukan pemesanan tanpa harus berkunjung ke tempat penjual.

Butik Wins Fashion berdiri pada tahun 2010, merupakan usaha yang bergerak dibidang konveksi khusus pakaian wanita. Pakaian yang diproduksi memiliki beberapa jenis model dengan merk produk sendiri, dengan proses penjualannya membuat produk pakaian model terbaru kemudian dipasarkan.

Adapun dalam melakukan transaksi penjualan masih menggunakan proses biasa saat pelanggan memesan suatu produk. Penjual masih menggunakan aplikasi media sosial seperti *instagram* dan *whatsapp* dalam melakukan pemasaran dan mencatat pembelian yang di order dari konsumen dari aplikasi tersebut. Proses pembelian dari konsumen melalui media tersebut sering kali menimbulkan masalah pada saat pembelian yang muncul seringkali tidak terkontrol oleh penjual.

Belum diterapkannya penyimpanan data yang terkomputerisasi, sehingga menimbulkan resiko kehilangan data yang diperoleh dari hasil transaksi jual beli. Dengan memanfaatkan komputer data yang telah diperoleh dapat disimpan dalam media penyimpanan yang lebih aman dan dapat ditinjau saat dibutuhkan.

Ditinjau dari segi pemasaran Butik Wins Fashion belum memiliki penjualan barang dengan cara *online* atau *e-commerce* berbasis *website* dalam memasarkan produk. Sehingga menimbulkan tumpukan informasi pesanan yang tidak teratur serta dalam promosi pemasaran produk terbaru masih lambat diterbitkan. Pada saat ini peran pemasaran dengan cara *online* berbasis *e-commerce* menjadi hal yang

sangat efektif untuk mempermudah pelanggan dalam mencari informasi tentang produk apa yang mereka cari.

Adanya masalah yang muncul di Butik Wins Fashion maka timbul ide penulis untuk merancang suatu sistem berbasis *website*. Adanya pemasaran berbasis *website* akan membantu usaha tersebut dalam melakukan pemasaran serta mempermudah pelanggan dalam mencari informasi produk yang akan dibeli tanpa harus menanyakan langsung kepada penjual. Dari *website* tersebut menampilkan jenis barang yang disediakan penjual dan pelanggan dapat langsung memilih barang yang dibeli kemudian masuk kedalam troli pembelian.

Dengan adanya sistem tersebut pelanggan dapat membeli barang secara langsung tanpa harus datang ke toko, kemudian pelanggan dapat mengecek resi pengiriman barang setelah barang dikirimkan oleh penjual. Keberadaan *website* tidak hanya memperjelas status barang tetapi dapat memperluas pemasaran produk serta promosi, maka diperlukan suatu sistem yang dapat membantu dalam proses pembelian tersebut. Maka dari itu penulis membuat skripsi yang berjudul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA BUTIK WINS FASHION”.

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan penulis, dari usaha tersebut diperlukan suatu sistem yang dapat menampung informasi pembelian secara langsung dari pelanggan. Maka dari itu penulis mengidentifikasi masalah yang ada pada Butik Wins Fashion sebagai berikut :

1. Belum memiliki sistem penjualan barang secara online dalam memasarkan produk sehingga dalam melakukan transaksi penjualan menggunakan cara biasa.
2. Belum adanya penyimpanan data yang terkomputerisasi sehingga dapat menimbulkan resiko kehilangan data dan informasi yang diperoleh.
3. Kurangnya rincian dan detail informasi barang yang dijual sehingga dapat menyulitkan pelanggan mengetahui informasi barang yang akan di pesan.
4. Kurangnya informasi promosi barang sehingga pelanggan tidak mengetahui jenis barang atau produk yang dipromosikan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada informasi latar belakang dan identifikasi masalah yang telah penulis peroleh, maka permasalahan dalam penelitian ini yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem Informasi Penjualan di Butik Wins Fashion yang sedang berjalan.
2. Bagaimana Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada Butik Wins Fashion.
3. Bagaimana Pengujian Sistem Informasi Penjualan pakaian pada Butik Wins Fashion.
4. Bagaimana penerapan atau implementasi Sistem Informasi Penjualan Pakaian pada Butik Wins Fashion.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Setiap penelitian tentunya memiliki maksud dan tujuan penelitian yang jelas.

Maka dari itu maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun atau merancang suatu sistem informasi penjualan berbasis web pada Butik Wins Fashion.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari penelitian adalah :

1. Menjelaskan Sistem Informasi Penjualan Pakaian pada Butik Wins Fashion yang sedang berjalan.
2. Merancang Sistem Informasi Penjualan Pakaian berbasis *web* di Butik Wins Fashion.
3. Melakukan pengujian atau *testing* Sistem Informasi Penjualan Pakaian pada Butik Wins Fashion.
4. Terakhir Implementasi Sistem Informasi Penjualan Pakaian pada Butik Wins Fashion yang telah dibuat.

1.4. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung bagi pihak yang berkepentingan. Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua bagian yaitu manfaat praktis dan manfaat akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi perusahaan

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan menjadikan bahan pertimbangan dalam upaya memperbaiki masalah yang ada di Butik Wins Fashion.

2. Bagi penulis

Dengan adanya penelitian ini, penulis menjadi lebih mengetahui tentang proses bisnis yang ada di perusahaan Butik Wins Fashion, serta dapat mengimplementasikan hasil studi yang telah penulis pelajari selama perkuliahan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Dapat memberikan suatu hasil karya penelitian yang dapat membantu dalam mengembangkan ilmu sistem informasi, khususnya mengenai sistem informasi penjualan.

2. Bagi Penelitian Lain

Dapat dijadikan suatu referensi bagi peneliti lain untuk meneliti masalah yang sama.

1.5. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada saat terjadi transaksi pembelian yang dilakukan oleh pelanggan maka proses pembayaran dilakukan dengan cara transfer sejumlah uang yang telah ditentukan ke rekening pemilik perusahaan.
2. Ruang lingkup penjualan hanya melayani pesanan yang berada di Indonesia.

3. Dalam perancangan sistem penjualan dan pembelian, konsumen tidak dapat mengetahui *history* tentang jumlah transaksi penjualan yang diperoleh.
4. Proses pengiriman dapat dilakukan dengan jasa pengiriman JNT, JNE, dan Pos Indonesia.
5. Proses pengembalian dana kepada customer dilakukan dengan transfer biasa kepada rekening customer dengan menyesuaikan harga barang yang dibeli Apabila barang yang ditukar tidak ada.
6. Untuk aplikasi pemesanan custom tidak dibuat pada perancangan yang dikembangkan.

1.6. Waktu dan Lokasi Penelitian

Berdasarkan waktu yang dilakukan selama penelitian terhitung beberapa bulan. Pelaksanaan lokasi penelitian yaitu pada Butik Wins Fashion yang beralamat di Jln. Kapten sangun No.38 RT:04 RW:04 Desa Tenjolaya, Kecamatan Cicalengka, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

Tabel 1.1 Waktu/ Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2022															
		April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan	■	■														
	Observasi	■	■														
	Wawancara	■	■														
2	Pembuatan Prototype			■	■												
	Perancangan prosedur			■	■												
	Perancangan diagram			■	■												
	Perancangan Program					■	■										
3	Menguji Prototyping							■	■								
4	Memperbaiki Prototyping									■	■						
5	Mengembangkan versi Produk											■	■	■	■		
6	Seminar															■	
7	Sidang Skripsi																

1.7. Sistematika Penelitian

Penyusunan laporan skripsi ini menggunakan kerangka pembahasan yang terbentuk dalam susunan bab serta uraian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan untuk menyusun laporan yang berjudul *perancangan sistem informasi penjualan berbasis web pada butik wins fashion*.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang objek penelitian yaitu Butik Wins Fashion sebagai tempat penelitian. Metode penelitian yang digunakan, perancangan perangkat lunak, pengembangan dan pendekatan sistem yang digunakan, serta analisis sistem yang berjalan pada objek penelitian tersebut.

BAB IV HASIL DAN PENGEMBANGAN

Pada bab ini membahas mengenai tahapan dan proses dari perancangan perangkat lunak, perancangan sistem yang diusulkan, basis data, antarmuka (*interface*), arsitektur jaringan, dan implementasi sistem yang dibuat, serta pengujian sistem yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan yang dapat diambil dari setiap pembahasan perancangan sistem yang dibuat serta saran-saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.