

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Berkembangnya teknologi memberikan banyak kemudahan bagi semua orang. Segala hal bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Teknologi internet memang memanjakan semua orang karena semua bisa dilakukan secara *real time*, termasuk urusan berbelanja. Bagi mereka yang sibuk dengan rutinitas bekerja ataupun sibuk dengan kegiatan lain dan tidak sempat datang ke pusat perbelanjaan, sekarang bisa dengan mudah dilakukan melalui internet.

Perdagangan menggunakan layanan internet ini disebut dengan *e-Commerce*. Ada dua jenis perdagangan di dalam *e-Commerce*, *marketspace* dan *marketplace*. *Marketspace* adalah sebuah toko yang menyediakan barang grosir maupun eceran untuk dijual kepada pembeli melalui perantara internet atau sebuah toko yang dioperasikan secara virtual atau akrab disebut dengan *online shop*. *Marketspace* hanya memfasilitasi perdagangan dua arah, yaitu penjual dan pembeli. Konsep kerja dari *marketspace* adalah untuk menyediakan barang yang diproduksi oleh penjual untuk pembeli. Contoh situs *e-Commerce* seperti ini antara lain seperti *mensrepublic.id* dan lain-lain. *Marketplace* adalah suatu tempat dimana banyak penjual berkumpul untuk menjual berbagai macam barang produksi yang

difasilitasi dengan jaringan internet. Jika dianalogikan, *marketplace* adalah sebuah pasar yang memfasilitasi banyak pedagang dan pembeli untuk melakukan transaksi penjualan. *Marketplace* merupakan sebuah *trend* bisnis *e-Commerce* dimana mengajak beberapa pelaku usaha untuk berjualan dalam sebuah *website*, sehingga banyak pembeli bisa memilih barang yang mereka cari dari berbagai macam toko melalui *browser* atau juga aplikasi *mobile*. Bukalapak dan Tokopedia adalah contoh *marketplace* yang laris dikunjungi di Indonesia, dan masih ada lagi yang lainnya.

Setelah internet berkembang hingga saat ini dan dengan adanya *smartphone*, semua berubah. Sekarang banyak toko yg menjual barangnya dengan online. Toko Kospolosbdg merupakan salahsatu toko kaos yang tertarik untuk mengembangkan penjualannya dengan online. Sebenarnya, bisa saja toko Kospolosbdg membuka toko di salahsatu *marketplace*. Namun masalahnya, penjualan di *marketplace* membutuhkan waktu untuk pencairan dana dari transaksi yang dilakukan antara penjual dan pembeli. Dana baru cair apabila barang sudah tiba dilokasi pembeli, dan pembeli telah konfirmasi bahwa telah terima barang. Padahal dana sangat dibutuhkan untuk proses produksi yang berkelanjutan.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkan sistem yang memecahkan masalah tersebut sebagai kajian dalam skripsi. Sistem yang akan dikembangkan adalah **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN KAOS BERBASIS WEB PADA TOKO KOSPOLOSBDG”**.

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Untuk mendapatkan identifikasi dan rumusan masalah, maka dilakukan penelitian di toko Kospolosbdg, sehingga dapat menyimpulkan identifikasi dan rumusan masalah sebagai berikut.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, masalah dapat di identifikasi sebagai berikut :

1. Pada saat melakukan pembelian kaos, pembeli harus mendatangi langsung ke toko. Ini menghambat untuk pembeli yang jaraknya jauh dari toko.
2. Untuk mengetahui stok kaos yang tersedia, pembeli juga harus mengecek langsung ke toko.
3. Laporan penjualan hanya ditulis dibuku, yang bisa menumpuk ketika transaksi penjualan sudah banyak .

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini mendapatkan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem informasi penjualan yang berjalan di toko Kospolosbdg.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan yang diusulkan di toko Kospolosbdg.

3. Bagaimana menguji sistem informasi penjualan yang diusulkan di toko Kospolosbdg.
4. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penjualan yang diusulkan di toko Kospolosbdg.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi penjualan kaos berbasis *website* guna mendukung proses penjualan di toko Kospolosbdg dan memberi kemudahan untuk karyawan, pembeli dan pemilik dari toko Kospolosbdg setelah dibangunnya aplikasi penjualan ini.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini :

1. Mengetahui sistem penjualan yang sedang berjalan di toko Kospolosbdg.
2. Merancang sistem informasi penjualan yang diusulkan di toko Kospolosbdg.
3. Menguji sistem informasi penjualan yang diusulkan di toko Kospolosbdg.
4. Mengimplementasikan sistem informasi penjualan yang diusulkan di toko Kospolosbdg.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat pada toko Kospolosbdg sebagai referensi, usulan dalam penyelesaian masalah yang ada. Dan dapat menjadi referensi bagi pihak yang melakukan penelitian yang sejenis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat bermanfaat dan meningkatkan performa usaha yang telah ada sebelumnya, sehingga nantinya penelitian ini dapat memberikan informasi secara akurat dan tepat waktu.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dari penelitian yaitu :

1. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan berguna bagi penulis sendiri khususnya dalam menambah dan memperkaya wawasan didalam teori maupun praktek.
2. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menjadi referensi ataupun acuan yang berguna bagi pendidikan dan penelitian selanjutnya.
3. Bagi perkembangan teknologi, diharapkan dapat menjadi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi.

1.5. Batasan Masalah

Agar penulisan tugas akhir ini lebih terarah, Permasalahan yang dihadapi tidak terlalu meluas, maka perlu dilakukan batasan masalah :

1. Aplikasi ini membahas pada sistem penjualan kaos, pendataan transaksi serta laporan.
2. Proses untuk mengetahui stok kaos yang tersedia, pembeli bisa mengecek pada website.
3. Transaksi untuk pembelian dapat dilakukan dengan membayar secara penuh.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi

Adapun lokasi penelitian yang dilakukan adalah di toko Kospolosbdg yang berlokasi di Jalan Laswi Cipicung Rt 1 Rw 2, Kec Baleendah, Kab Bandung.

1.6.2. Waktu Penelitian

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

NO	Kegiatan	2018																							
		Maret				April				Mei				Juni				Juli							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Identifikasi Kebutuhan Sistem																								
2	Membangun <i>Prototyping</i>																								

NO	Kegiatan	2018																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
3	Evaluasi <i>Prototyping</i>																				
4	Mengkodekan sistem																				
5	Menguji sistem																				

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini terbagi menjadi 5 bab, yaitu pendahuluan, landasan teori, objek dan metode penelitian, hasil dan pembahasan, serta penutup.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang uraian latarbelakang masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, identifikasi, pembatasan masalah dan perumusan masalah penelitian, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, waktu dan jadwal penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penjelasan singkat tentang konsep – konsep yang mendukung dalam pengembangan sistem, meliputi konsep dasar, model proses perangkat lunak, basis data, perangkat lunak pembangunan sistem, serta mengenai system penjualan kaos.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang objek penelitian di toko Kospolosbdg, metode penelitian yang digunakan, pendekatan dan pengembangan sistem yang dipakai, perancangan perangkat lunak, analisis sistem yang berjalan pada perusahaan tersebut.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai setiap tahapan dan proses dari perancangan perangkat lunak, perancangan sistem yang diusulkan, basis data, antar muka, arsitektur jaringan, dan implementasi pada sistem yang dibuat serta pengujian terhadap sistem yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang tahapan tentang kesimpulan yang diambil berkaitan dengan sistem yang dibangun dan saran – saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.