# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi saat ini semakin mendukung kreativitas manusia untuk mencapai hasil yang maksimum dalam segala bidang. Salah satu aspek yang paling menonjol adalah peranan *internet* sebagai media untuk penyampaian suatu informasi dan promosi.

*Internet* adalah salah satu sumber daya yang dibutuhkan dalam mengelola bisnis. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat manusia berlomba-lomba untuk dapat menguasainya. Hampir semua pekerjaan dapat mempunyai daya guna dan tepat guna yang mampu mendorong kemajuan suatu bidang usaha. Seiring kemajuan zaman manusia membutuhkan suatu informasi yang cepat dan tepat, karena kebutuhan informasi sangat penting dalam pengambilan keputusan dan pengambilan langkah-langkah untuk melakukan tindakan suatu usaha. Saat ini salah satu media yang banyak digunakan adalah *internet*.

Pada *Pet Shop* Andri *Kennel* dalam melakukan promosi dan penjualan masih menggunakan metode lama yaitu dengan iklan secara lisan, media sosial dan pendekatan pribadi dengan sesama penggemar ataupun komunitas pecinta anjing. Hal tersebut merupakan kendala dalam pengembangan usaha, karena dengan metode lama tersebut akan membutuhkan waktu banyak dan untuk mengadakan kegiatan promosi

juga membutuhkan dana yang banyak.

Kurangnya penyampaian informasi yang cepat dan tepat yang perlu disampaikan kepada konsumen khususnya para pencinta anjing, kesulitan dalam transaksi dikarnakan jarak yang tidak bisa di jangkau dengan waktu yang cepat mengakibatkan usaha yang dibangun tidak akan berkembang dan mendapatkan *profit* yang maksimal. Banyak konsumen yang kurang mengetahui tentang produk apa yang tawarkan dalam perusahaan. serta sulitnya transaksi pembelian jika konsumenya berada diluar jangkauan perusahaan.

Setelah melakukan peninjauan dari latar belakang dan masalah yang ada maka penulis terdorong untuk mengadakan penelitian pada *Pet Shop* Andri *Kennel* dan mengambil judul **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI PET SHOP ANDRI KENNEL SUMEDANG BERBASIS WEBSITE".** Menjadi judul skripsi yang akan disusun penulis. Perancangan *web* ini dimaksudkan untuk memberi kemudahan mencari informasi seputar *Pet Shop* Andri *kennel*.

## 1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

### a. Identifikasi masalah

Dari penjelasan latar belakang maka dapat ditentukan masalah-masalah sebagai berikut :

1. Sulitnya para konsumen mendapat informasi tentang produk apa yang ditawarkan.

2. Sulitnya memasarkan produk karena wilayah yang tidak bisa salalu dijangkau oleh para konsumen.

**b. Rumusan masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem penjualan yang berjalan di *Pet Shop* Andri *Kennel* Sumedang.
2. Bagaimana Perancangan Sistem Informasi Penjualan di *Pet Shop* Andri *Kennel* Sumedang Berbasis *Website.*
3. Bagaimana Pengujian Sistem Informasi Penjualan di *Pet Shop* Andri *Kennel* Sumedang Berbasis *Website.*
4. Bagaimana Implementasi Sistem Informasi Penjualan di *Pet Shop* Andri *Kennel* Sumedang Berbasis *Website.*

## 1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun Maksud dan Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

**a. Maksud Penelitian**

1. Untuk membangun Sistem Informasi Penjualan *online* di *Pet Shop* Andri *Kennel* Sumedang Berbasis *Website*.
2. Untuk membangun kemudahan konsumen bertransaki jual beli dan kemudahan mendapatkan informasi di *Pet Shop* Andri *Kennel* Sumedang.

**b. Tujuan Penelitian**

adapun tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Mengetahui Sistem yang berjalan di *Pet Shop* Andri *Kennel* Sumedang.
2. Merancang Sistem Informasi Penjualan di *Pet Shop* Andri *Kennel* Sumedang Berbasis *Website.*
3. Menguji Sistem Informasi Penjualan di *Pet Shop* Andri *Kennel* Sumedang Berbasis *Website.*
4. Mengimplementasikan Sistem Informasi Penjualan di *Pet Shop* Andri *Kennel* Sumedang Berbasis *Website.*

## 1.4. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua kegunaan penelitian, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

### 1.4.1. Kegunaan Praktis

Penelitian ini akan memberikan suatu perancangan pembuatan aplikasi *website* penjualan *online* di *Pet Shop* Andri *Kennel* Sumedang. Menggunakan aplikasi *adobe dreamweaver* dengan bahasa pemograman *PHP*, agar proses pencarian informasi untuk *Pet Shop* Andri *Kennel* di Sumedang ini lebih mudah dan efisien. Secara peraktis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya :

1. Bagi penulis
   a) Hasil penelitian ini akan dapat menambah wawasan dan pengetahuan khusus dalam bidang Manajemen Informatika dan

Ilmu Komputer yang ada hubungannya dengan masalah-masalah sistem informasi.

b) Penelitian ini diharapkan sebagai bahan latihan bagi penulis dalam memperoleh informasi dan dapat memberikan gambaran atau masukan terhadap *Pet Shop* Andri *Kennel* Sumedang.
c) Penelitian ini diharapkan dapat menambah masukan dan pengalaman penulis dalam mengaplikasikan atau mempraktekan ilmu yang telah dituntut.

2. Bagi *Pet Shop* Andri *Kennel* di Sumedang

a) Hasil penelitian ini akan menghasilkan suatu kesimpulan dan saran terhadap masalah yang dihadapi *Pet Shop* Andri *Kennel* Sumedang sebagai suatu masukan dan bahan pertimbangan.
b) Memberikan pengolahan data penjualan dan promosi *Pet Shop* Andri *Kennel* Sumedang.
c) Untuk meningkatkan pelayanan *Pet Shop* Andri *kennel* Sumedang dan mengoptimalkan kinerja sumber daya manusia.

3. Bagi pihak lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi untuk memperkaya cakrawala berfikir dan sebagai bahan referensi tambahan untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

### 1.4.2. Kegunaan Akademis

Secara akademis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya :

a. Bagi Pengembangan ilmu Pengetahuan

Diharapkan dapat bermanfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi dan informatika.

b. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan khususnya bagi peneliti sendiri dan pemahaman untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat dan merancang aplikasi penjualan berbasis *web* ini. mengunakan *Dreamweaver* dan bahasa pemograman *PHP*.

c. Bagi peneliti lain

Manfaat bagi peneliti yang lain yaitu diharapkan dapat mendalami konsep yang sama yang di gunakan sebagai pembanding di penelitian berikutnya.

## 1.5 Batasan Masalah

Peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini dengan maksud agar pembahasan dan penyusunan penelitian dapat di lakukan secara terarah dan tidak menyimpang serta sesuai dengan apa yang di harapkan. Batasan-batasan masalah tersebut antara lain adalah :

1. Sistem yang dibuat hanya membuat sistem informasi penjualan di Pet Shop Andri Kennel saja.
2. Seorang yang belum terdaftar sebagai *Customer (member)* hanya bisa melihat produk dan informasi yang ada serta melakukan *chating* dengan catatan adminya harus *online*, jika ingin melakukan pembelian harus daftar terlebih dahulu untuk melakukan transaksi.
3. Interaksi antaran *Pet Shop* Andri *Kennel* dengan *Customer* setelah melakukan transaksi pembayaran melalui *Short Message Service (SMS)* atau via telepon ataupun juga melalui *e-mail*.
4. Pembayaran dilakukan melalui *transfer* antar *bank*.
5. Setelah *Customer* melakukan pembelian produk melalui *website Pet Shop* Andri *Kennel*, maka *Customer* melakukan transfer ke rekening *Pet Shop* Andri *Kennel* dalam waktu maksimal 3x24 jam. Jika lebih dari 3x24 jam pembelian produk dianggap batal.
6. Pengiriman barang dilakukan setelah pihak Pet Shop Andri Kennel melakukan pengecekan bahwa transaksi pembayaran via ATM (Anjungan Tunai Mandiri) sudah terjadi dan mengkonfirmasi kepada konsumen bahwa produk akan dikirim. Pengecekan produk dilakukan selama waktu kerja *Pet Shop* Andri *Kennel* Sumedang.
7. *Website* ini dirancang untuk menjangkau daerah promosi *regional* Sumedang sebagai target pasar yang utama, untuk wilayah luar sumedang menggunakan jasa pengiriman barang atau jasa kurir dan wilayahnya khusus Provinsi jawa Barat Saja.

*8.* Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun *website* penjualan ini diantaranya :

*a)* *Software* pembangun menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8.*

b) Bahasa pemograman menggunakan *php*

c) *MySQL* sebagai databasenya.

d) Sistem Operasi menggunakan *Microsoft Windows 7*

*e)* Menggunakan bahasa permodelan *UML (Unifed Model Language)*

## 1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di jalan wijaya Dusun Silegok no. 14 Sumedang.

Sedangkan untuk waktu penelitian dilakukan dalam jangka waktu 5 bulan. Mulai dari Maret 2014 hingga Juli 2014 . untuk lebih jelasnya bisa dilihat ditabel dibawah ini :

**Table 1.1** Jadwal Kegiatan Penelitian

| No | Nama Kegiatan | Maret 2014 | | | | | April 2014 | | | | | Mei 2014 | | | | | Juni 2014 | | | | | Juli 2014 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **1** | Pengumpulan kebutuhan :<br>a) Mengidentifikasi kebutuhan user<br>b) Pebgumpulan data rimer. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | c) Pengumpulan data skunder. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **2** | Perancangan Sistem Informasi Penjualan berbasis *Website.* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **3** | Evaluasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis *website* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam menyusun laporan penelitian ini, untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah. Lokasi dan waktu penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dari sumber pustaka dan referensi yang menjadi landasan dasar dalam perancangan, analisis kebutuhan sampai implementasi dan pengujian sistem.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang objek penelitian yang akan digunakan seperti sejarah singkat perusahaan, visi misi, struktur organisasi dan deskripsi tugas. Ada juga metode penelitian yang didalamnya terdapat desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data yang digunakan, metode pendekatan dan pengembangan sistem dan analisis sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi perancangan sistem yang akan dibuat, perancangan basis data, perancangan antarmuka, perancangan arsitektur jaringan, implementasi dan pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan sarana tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.