

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Deri jati furniture adalah sebuah toko yang bergerak dibidang pembuatan dan memproduksi berbagai jenis furniture menggunakan kayu jati. Toko Deri Jati Furniture ini memulai usahanya sejak tahun 2010. Toko Deri Jati Furniture ini beralamatkan di Jl.Mleset Pasir Garam Pangkalpinang. Saat awal memulai Toko ini, Deri Jati Furniture ini hanya dikenal di lingkungan tempat usaha dan orang terdekat saja. Toko Deri Jati Furniture kemudian memanfaatkan media sosial seperti facebook dan instagram untuk mempromosikan usahanya tersebut, agar masyarakat di Bangka Belitung khususnya di kota Pangkalpinang mengetahui usahanya tersebut, dan juga memiliki pelanggan yang tersebar di dalam kota dan di desa-desa terutama di Bangka Belitung. Permasalahan yang dihadapi oleh Toko Deri Jati Furniture Pangkalpinang ini adalah kurangnya pengelolaan data yang berhubungan dengan penjualan dan pemesanan barang, serta terbatasnya sarana untuk mempromosikan produk yang di produksi toko tersebut. Sebagian besar konsumen berasal dari orang-orang yang masuk ke dalam sosial media yang digunakan. Saat ini suatu bidang usaha tentu memiliki media pemasaran online seperti website. Dengan adanya website dapat memperluas jangkauan dalam melakukan pemasaran produk-produk yang dijual pada toko ini. Dengan adanya beberapa masalah yang dihadapi Toko Deri Jati Furniture ini maka sangat dibutuhkan kehadiran sebuah website. Hal ini sangat penting karena dengan adanya suatu website maka dapat membantu penyampaian informasi produk secara rinci kepada konsumen. Melalui website, siapa pun dapat mengakses informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja, dan tidak terbatas

terhadap konsumen yang tergabung dalam sosial media. Selain itu, suatu website akan menjelaskan bagaimana proses kegiatan yang dilakukan oleh toko seperti cara pemesanan, waktu pemesanan, rincian produk dan waktu yang dibutuhkan untuk mengirimkan pesanan

Dari uraian di atas, maka penelitian ini kami tertarik untuk mengambil judul **“Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Perusahaan Deri Jati Furniture Berbasis Web”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Masalah Penelitian yang diuraikan diatas, berikut rumusan masalahnya:

1. Bagaimana sistem penjualan barang saat ini di Perusahaan Deri Jati Furniture ?
2. Apa saja kelemahan dari sistem penjualan barang saat ini di Perusahaan Deri Jati Furniture ?
3. Bagaimana sistem informasi penjualan barang berbasis web yang dapat membantu mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut di Perusahaan Deri Jati Furniture ?
4. Bagaimana proses perancangan sistem informasi penjualan barang berbasis web yang akan di terapkan di Perusahaan Deri Jati Furniture ?

1.3. Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan masalah atau ruang lingkup penelitian:

1. Sistem informasi yang dibahas hanya terkait dengan penjualan barang saja, tidak termasuk proses produksi atau pembelian bahan baku.
2. Sistem informasi yang dibahas hanya berbasis web, tidak termasuk sistem informasi penjualan barang yang berbasis desktop atau mobile.

3. Sistem informasi yang dibahas hanya diterapkan di Perusahaan Deri Jati Furniture, tidak termasuk perusahaan furniture lainnya.
4. Sistem informasi yang dibahas tidak mencakup integrasi dengan sistem informasi lain yang ada di perusahaan, hanya terfokus pada penjualan barang.

1.4. Manfaat dan Tujuan Penulisan

Manfaat dan Tujuan dari laporan penulisan ini adalah untuk menambah sistem penjualan yang lebih baik secara komputerisasi serta merancang sistem informasi penjualan yang lebih mudah untuk digunakan oleh karyawan. sehingga dengan adanya sebuah sistem yang terkomputerisasi maka :

1. Dapat mempermudah toko dan pelanggan dalam proses transaksi penjualan.
2. Memudahkan perencanaan produksi dengan memperhitungkan ketersediaan bahan baku, kapasitas produksi, dan target penjualan.
3. Meningkatkan efisiensi dalam proses produksi dengan mengoptimalkan alokasi sumber daya dan mengurangi kegiatan yang tidak produktif.
4. Mempercepat proses pengiriman barang ke pelanggan dengan mengoptimalkan jadwal produksi dan pengiriman.
5. Meningkatkan kepuasan pelanggan dengan menyediakan barang yang sesuai dengan kebutuhan dan tepat waktu.

1.5. Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian, Penulis harus mengumpulkan data-data yang relevan dengan permasalahan yang dirumuskan, sehingga mempermudah penulis untuk memecahkan suatu masalah tersebut.

1.5.1. Model Pengembangan Sistem Development Life Cycle

Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebuah model Systems Development Life Cycle (SDLC) System Development Life Cycle (SDLC) atau Siklus Hidup pengembangan Sistem adalah metode pengembangan sistem tradisional yang digunakan sebagian besar organisasi saat ini. SDLC adalah kerangka kerja (framework) yang terstruktur yang berisi proses-proses sekuensial dimana sistem informasi dikembangkan. Menurut Mohamat setiawan (2013) langkah langkah SDLC terbagi menjadi empat yaitu perencanaan, analisis, desain, implementasi.

1.5.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode Agile adalah sebuah metodologi dalam pengembangan *software* yang didasarkan pada proses pengerjaan berulang yang terdiri dari aturan dan solusi yang sudah disepakati. Metode ini juga dilakukan dengan sistem kolaborasi antar tim secara terstruktur dan terorganisir. Metode Agile sangat cocok untuk proyek jangka pendek. Dikarenakan metode ini akan sangat mudah beradaptasi apabila terjadi perubahan dalam suatu proyek. Dalam *Agile Development*, nilai terpentingnya terdapat pada tim yang bisa memutuskan suatu hal dengan cepat dan tepat. Keputusan yang diambil tidak hanya cepat dari segi waktu, namun juga memiliki kualitas prediksi yang baik. Sehingga keputusan tersebut dapat mengatasi permasalahan yang ada tanpa menimbulkan masalah baru.

1.5.3. *Tools Pengembangan Sistem*

Adapun *tools* yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah Website, XAMPP, MySQL dan perancangan sistem dengan menggunakan pemodelan UML (Unified Modelling Language). UML adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma (berorientasi objek).

a. *Activity Diagram*

Activity Diagram adalah diagram UML yang menggambarkan urutan aliran dari setiap aktivitas yang dilakukan oleh pengguna atau sistem dan komponen – komponen yang melengkapi setiap aktivitas dalam proses bisnis

b. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram adalah diagram UML yang digunakan untuk menggambarkan *use case* dan hubungannya dengan pengguna.

c. *Package Diagram*

Package Diagram adalah diagram UML yang digunakan untuk mengelompokkan diagram berdasarkan kelas, tipe data, dan aktivitas.

d. *Class Diagram*

Class Diagram adalah sebuah diagram yang terdiri dari kelas seperti objek dan asosiasi diantara kelas – kelas tersebut. *Class Diagram* digunakan untuk menunjukan kelas dari objek – objek dalam sistem.

e. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram adalah diagram UML yang menunjukkan interaksi antara objek atau komponen dalam suatu sistem.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan menggambarkan urutan penelitian yang ditulis secara urut, mulai dari bab 1 sampai bab terakhir. Laporan ini memiliki sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab 1 berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta metodologi penelitian meliputi metode pengembangan perangkat lunak dan tool yang digunakan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab 2 berisi definisi sistem informasi, definisi penjualan, definisi furniture, definisi pengolahan kayu, definisi *website*, tempat perusahaan, definisi SDLC, definisi metodologi yang digunakan, tools, dan tinjau pustaka.

BAB III : ORGANISASI

Bab 3 berisi *profile* perusahaan dan sejarah organisasi, visi dan misi organisasi, serta tugas dan wewenang setiap bagian organisasi.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab 4 berisi analisa sistem yang berjalan meliputi proses bisnis, *activity diagram*, analisa masukan dan keluaran, perancangan sistem yang diusulkan meliputi *use case diagram*, *package diagram*, *class diagram*, serta *sequence diagram*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Logical Record Structure (LRS)*, spesifikasi basis data, dan rancangan layar.

BAB V : PENUTUP

Bab 5 berisi kesimpulan dan saran dari penulis.

