

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi saat ini telah menciptakan jenis dan peluang bisnis yang baru dimana transaksi-transaksi bisnis makin banyak dilakukan secara elektronik. Teknologi informasi berkembang sangat pesat dengan adanya internet pada saat ini sehingga dapat saling bertukar informasi dan dapat diakses 24 jam *non-stop*. Berkembangnya teknologi informasi, kebutuhan manusia pun semakin bertambah. Sehubungan dengan perkembangan teknologi informasi tersebut memudahkan setiap orang melakukan proses jual beli. Melalui jaringan internet, komputer dapat digunakan sebagai media komunikasi dan bisnis dengan kebutuhan terhadap informasi yang sangat besar terutama dalam dunia bisnis, sehingga produsen maupun *customer* sangat bergantung pada informasi yang merupakan sumber daya yang sangat penting dalam perusahaan. Saat ini persaingan bisnis semakin meningkat, sehingga muncul banyak peluang bisnis dari berbagai sektor pekerjaan salah satunya yaitu peluang bisnis di bidang penjualan secara *online*. Seiring berjalannya waktu, penjualan secara *online (e-commerce)* ini mulai berkembang cepat dan semakin baik setiap harinya juga semakin melakukan peningkatan terhadap cara pemasaran, pelayanan akses yang semakin mudah kepada para calon konsumennya, dengan melakukan berbagai macam usaha untuk tetap bisa memperluas jaringan bisnis mereka dalam hal menawarkan produk baru yang memiliki manfaat dan keuntungan lebih tersendiri bagi calon pembeli yang akan membeli.

Faust Petshop merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan dan perawatan hewan khususnya anjing dan kucing, menyediakan produk jenis makanan, vitamin, kalsium, dan kandang bahkan berbagai aksesoris seperti kalung, pakaian, sepatu, rantai dan lain sebagainya. Dari hasil wawancara dengan pihak toko, maka didapat informasi tentang pengolahan data barang yang masih dilakukan secara manual/konvensional mulai dari transaksi penjualan barang yang

masih menggunakan kwitansi tulis sebagai bukti pembayaran, laporan penjualan barang, laporan pembelian barang, dan seluruh laporan kegiatan sistem pembukuaannya masih kurang terstruktur.

Dengan adanya internet, toko dapat mempromosikan produk yang dijual, sehingga dapat meningkatkan pelayanan terhadap *customer* melalui penjualan barang secara *online* dan dapat memperluas daerah pemasaran ke daerah-daerah lainnya. *E-Commerce* sendiri adalah cara efektif untuk melakukan promosi dan penjualan melalui internet. Biaya pengembangan *website* yang semakin murah memungkinkan *e-commerce* dapat diterapkan pada toko skala kecil.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa penulis akan membuat sebuah aplikasi yang bermanfaat, mampu mewujudkan semua kebutuhan yang diperlukan dan juga menerapkan *user interface* (kemudahan bagi pengguna). Oleh karena itu penulis mengambil judul **“PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI WEBSITE E-COMMERCE BERORIENTASI OBJEK PADA FAUST PETSHOP PANGKALPINANG”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimana proses penjualan produk hewan dan alat perlengkapannya pada sistem berjalan yang ada di Faust Petshop ?
- b. Bagaimana mengatasi masalah pengolahan laporan penjualan barang dan transaksi penjualan barang yang masih menggunakan kwitansi tulis sebagai bukti pembayaran pada Faust Petshop ?
- c. Bagaimana membuat dan merancang sistem aplikasi penjualan *online* berbasis web untuk Faust Petshop ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun hal yang menjadi batasan-batasan masalah dalam pembahasan laporan ini adalah :

- a. Sistem informasi *e-commerce* ini digunakan sebagai media pemasaran produk/barang yang dijual.
- b. Sistem penjualan ini hanya membahas transaksi pembayaran melalui *m-banking*, pembayaran via atm, *upload* via foto/gambar dan pembayaran tunai.
- c. Di dalam sistem tidak membahas mengenai pelayanan jasa *grooming*, retur barang dan sertifikat hewan, dengan batasan hanya membahas dan fokus pada pendataan barang/produk yang dijual.
- d. Sistem informasi *e-commerce* pada Faust Petshop ini berbasis web yang dirancang dengan perangkat lunak seperti: *MySQL*, *XAMPP*, *PHP* dan *Bootstrap*.
- e. Dalam penelitian ini peneliti akan merancang aplikasi penjualan secara *online* menggunakan *website*, serta laporan penjualan barang yang langsung berhubungan dengan *database* penjualan.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat penelitian dari laporan ini yaitu ingin membantu mengatasi masalah di Faust Petshop dalam aktivitas yang dilakukan khususnya dalam hal pengelolaan data barang agar dalam pemrosesannya dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Peneliti juga akan menerapkan sebuah sistem untuk penelitian dengan menggunakan *website*.

Dengan adanya penelitian, peneliti mengharapkan dapat memberikan manfaat bagi perusahaan sebagai berikut:

- a. Dapat menyimpan dan memberikan kemudahan dalam proses pengelolaan data barang bagi *user* atau karyawan ditempat.
- b. Dapat membantu menampilkan data karyawan yang bersangkutan dalam mengakses penginputan data barang apabila terjadi kesalahan dapat diketahui dan diselesaikan secara cepat.
- c. Memberikan laporan yang dibutuhkan dalam penjualan.
- d. Membantu meringankan pekerjaan karyawan agar dalam pengerjaannya dapat lebih cepat, efektif dan lebih efisien.

1.5 Metode Penelitian

a. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pembuatan laporan penelitian ini penulis menggunakan model *Waterfall* dimana di dalam model ini terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu Tahap Perencanaan, dimana dalam tahap ini peneliti merencanakan apa saja yang akan dibuat sesuai kebutuhan sistem yang sudah ada. Tahap Analisis, peneliti mulai menganalisis kebutuhan sistem yang sudah ada setelah melakukan observasi mengenai sistem yang akan dibuat. Tahap Perancangan (*design*) pada tahap ini adanya kegiatan merancang sistem yang akan dibuat sesuai dengan apa yang telah ada pada tahap perencanaan dan mendapatkan hasil dari analisa tersebut. Tahap Penerapan (*implementasi*), tahapan ini peneliti menerapkan koding untuk pembuatan aplikasi dalam spesifikasi mengimplementasikan bahasa pemrograman.

b. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode berorientasi objek terstruktur dimana di dalam metode ini terdapat *classes*, *methods*, *objects*, dan *message* yang berkaitan dengan sistem informasi yang akan dibuat.

c. Alat Bantu Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini penulis menggunakan alat bantu pengembangan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) dimana di dalam alat bantu yang digunakan ini terdapat diagram–diagram untuk menjelaskan secara grafis mengenai elemen-elemen yang terdapat di dalam sistem yang akan dibuat yaitu *Activity Diagram*, *Use Case Diagram*, *Package Diagram*, *Class Diagram*, *Deployment Diagram* dan *Sequence Diagram*. Alat bantu pendukung yang digunakan penulis untuk sarana pengembangan sistem berorientasi objek yaitu *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Logical Record Structure* (LRS), Transformasi ERD ke LRS, Tabel/Relasi, Spesifikasi Basis Data, Analisa Dokumen Keluaran, Analisa Dokumen Masukan, Rancangan Dokumen Keluaran, Rancangan Dokumen Masukan dan Rancangan Layar Program.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah gambaran secara umum tentang isi dari keseluruhan pembahasan dalam skripsi yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini terdapat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, tinjauan penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori dasar yang mendasari analisis pengembangan *e-commerce* pada perusahaan dimana terdapat kutipan dari buku maupun sumber referensi lainnya yang mendukung penyusunan skripsi. Berisi juga teori-teori pendukung dan landasan khusus yang berhubungan dengan *e-commerce* yang terkait dalam penulisan skripsi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metodologi penelitian untuk sistem yang dirancang serta tahapan model *waterfall* sebagai pengembangan perangkat lunak, metode berorientasi objek terstruktur dalam pengembangan perangkat lunak dan UML (*Unified Modelling Language*) sebagai alat bantu pengembangan sistem yang digunakan.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem, analisis sistem pengembangan, perancangan sistem dan pengujian sistem.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan penulis agar skripsi ini menjadi lebih sempurna di masa yang akan datang.

