

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Hnx Apparel adalah sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan berbagai jenis jersey printing dan keperluan olahraga lainnya. Toko Hnx Apparel ini memulai usahanya sejak tahun 2019. Toko Hnx Apparel ini beralamatkan di Jl.Selan Depan Masjid Baitul Ma'ruf Kampung Asam Pangkalpinang. Toko ini juga memiliki pelanggan yang tersebar di dalam kota dan di desa-desa terutama di Bangka Belitung.

Permasalahan yang dihadapi oleh Toko Hnx Apparel Pangkalpinang ini adalah pengelolaan data yang berhubungan dengan penjualan masih didata secara manual, sehingga saat ingin mencari data-data yang terkait dengan penjualan membutuhkan waktu yang agak lama. Selain itu proses pembuatan laporan penjualan menggunakan kalkulator. Selain itu terbatasnya sarana untuk mempromosikan produk yang di produksi toko tersebut . Toko Hnx Apparel ini hanya menggunakan social media dalam memasarkan produk-produknya. Sehingga sebagian besar konsumen/pelanggan berasal dari orang-orang yang masuk ke dalam grup atau social media yang digunakan.

Saat ini suatu bidang usaha tentu kurang kompetitif jika tidak memiliki media pemasaran online seperti website. Keberadaan suatu website akan dapat memperluas jangkauan dalam melakukan pemasaran produk-produk yang dijual pada toko ini. Dengan adanya beberapa masalah yang dihadapi Toko Hnx Apparel in 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 social media toko Hnx Apparel saja. Selain itu, suatu website akan menjelaskan bagaimana proses kegiatan yang dilakukan oleh toko seperti cara pemesanan, waktu pemesanan dan waktu yang dibutuhkan untuk mengirimkan pesanan hingga sampai kepada pelanggan yang memesan. Sehingga

konsumen/pelanggan akan dan memperkirakan kapan ia harus memesan dan kapan barang akan dikirimkan.

Dari uraian di atas, maka penelitian ini tertarik untuk mengambil judul **“Sistem Informasi Penjualan Jersey Printing Berbasis Web Pada Toko Hnx Apparel ”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Masalah Penelitian yang diuraikan diatas , berikut rumusan masalahnya:

1. Bagaimana merancang sebuah sistem yang memudahkan para pelanggan untuk melakukan transaksi pembelian di Toko Hnx Apparel ?
2. Bagaimana cara memudahkan Toko Hnx Apparel dalam melakukan penjualan kepada konsumen ?
3. Bagaimana cara meningkatkan sistem informasi penjualan yang ada di Toko Hnx Apparel ?

1.3. Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan masalah atau ruang lingkup penelitian:

1. Mendata Pesanan jersey printing
2. Mendata Pelanggan
3. Menyediakan layanan akses untuk penjualan bagi pelanggan
4. Mendata stok barang
5. Pembuatan laporan penjualan.

Penelitian ini tidak membahas :

1. Tidak membahas tentang pelanggan yang berhutang di toko tersebut
2. Pembatalan Pesanan dalam jangka waktu yang telah di tentukan.

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 para pelanggan/konsumen. Dengan adanya sebuah sistem yang terkomputerisasi maka :

1. Dapat mempermudah toko dan pelanggan dalam proses transaksi penjualan.
2. Mencari solusi yang baik untuk menjalankan suatu sistem penjualan toko Hnx Apparel.
3. Untuk mempermudah kinerja toko Hnx Apparel dalam pembuatan laporan penjualan.
4. Mencari jalan keluar untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari sistem yang sedang berjalan .

1.5. Metode Penelitian

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. Model Waterfall adalah model yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak yang akan digunakan dalam penelitian merupakan proses mengembangkan perangkat lunak yang langkahnya dilakukan secara berurutan Requirement, Design, Implementation, Verification.

1.5.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunnakan adalah menggunakan metode berorientasi objek dan terstruktur.

1.5.3. Tools Pengembangan Sistem

Adapun *tools* yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah Website, XAMPP, MySQL Perancangan dan analisis sistem dengan menggunakan pemodelan UML (Unified Modelling Language). UML adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma (berorientasi objek). Diagram yang digunakan meliputi activity diagram, use case diagram, sequence diagram, dan class diagram. Dan perancangan basis data menggunakan Model entity relationship dengan menggunakan Diagram Entity Relationship(ERD).

