

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat membuka peluang bagi para pebisnis untuk meningkatkan pendapatan dan memperluas jangkauan perdagangannya. Perkembangan ini melaju begitu pesat setelah kemunculan internet. Internet memberikan metode baru bagi pebisnis dalam memperdagangkan dagangannya yang sering disebut dengan penjualan *online* dengan menggunakan *website*. *Website* merupakan salah satu aplikasi yang banyak digunakan saat ini. Berdasarkan pemahaman dengan hal diatas, bahwa kebutuhan terhadap informasi yang berkualitas tersebut dirasakan pula oleh suatu perusahaan, yakni CV. Duta *Computer*. Pada saat ini penggunaan internet di Indonesia sudah menjadi kebutuhan setiap hari. banyak orang menggunakan internet untuk mencari atau ingin mengetahui sesuatu informasi atau untuk membeli barang yang diinginkan tanpa langsung datang ketempat penjualan barang karena mungkin karena kesibukan konsumen sehingga tidak ada waktu untuk pergi mencari langsung barang. CV. Duta *Computer* adalah salah satu usaha yang bergerak dalam bidang penjualan *computer* dan berbagai *aksesoris computer*. Duta *Computer* sekarang masih menggunakan sistem penjualan manual seperti halnya menunggu konsumen untuk datang ke toko dan menyebarkan brosur produk yang dimiliki. Serta kurangnya promosi maupun iklan dari produk/barang yang dijual oleh toko juga menjadi sebab dari sistem promosi yang masih menggunakan brosur yang di sebar. Sehingga konsumen yang berbelanja pada toko Duta *Computer* hanya terbatas di kota Pangkalpinang. Pendataan barang pada toko juga kurang optimal karena karyawan toko melakukan pendataan setiap akhir bulan kemudian memutuskan penambahan barang baru untuk toko. Kondisi ini menyebabkan seringnya ketersediaan produk pada toko kosong yang dapat berkurangnya minat konsumen untuk berbelanja ke toko. Selain itu ada juga teknologi yang berkembang saat ini adalah SMS (*short message service*). SMS sebagai salah satu layanan seluler yang masih digunakan di Duta *Computer*. Dengan adanya *website* ini di

harapkan dapat meningkatkan kinerja penjualan serta memperluas cakupan wilayah penjualannya juga dapat mengurangi biaya promosi yang sudah tersistem secara *online*. Perancangan sistem ini memasarkan produk/barang yang dijual pada Duta Computer. Sistem dijalankan oleh admin dan karyawan/bagian penjualan serta dapat diakses oleh konsumen. Perancangan sistem ini juga menggunakan metode pengembangan model *waterfall*. Perancangan sistem informasi penjualan berbasis *website* ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *MySQL* sebagai *database*, *sublime text* untuk mengedit suatu aplikasi dengan menggunakan plug-in, dan *Photosop CS6* sebagai *image editor*. Dengan *tools* perancangan *Unified Modeling Language (UML)*. Berdasarkan latar belakang dari permasalahan di atas, maka penulis ingin membuat suatu sistem berbasis *website* untuk promosi produk kepada konsumen secara online dan mempermudah pelanggan mengakses informasi tentang produk yang ada pada duta komputer. Maka penulis bertujuan atau berkeinginan untuk membuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis *website* dengan judul "ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA CV.DUTA COMPUTER BERBASIS WEBSITE " maka dengan sistem ini diharapkan proses promosi barang cepat di informasikan kepada konsumen dan juga dapat mengurangi biaya dalam hal promosi barang.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana cara membangun serta merancang sistem informasi Penjualan berbasis *website* penjualan sehingga dapat mempermudah customer dapat melihat produk secara *up to date*.
- b. Bagaimana cara mengubah sistem konvensional sekarang menjadi sistem penjualan berbasis *website*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari sistem informasi penjualan berbasis *website* ini hanya mencakup :

1. Sistem yang dibuat berupa *website* penjualan yang menyediakan informasi untuk barang yang dijual di Duta Computer

2. Sistem yang dibuat mewajibkan pelanggan atau *customer* untuk membuat akun dan *login* dahulu sebelum memesan barang.
3. Analisa perancangan ini hanya membahas sampai rancangan layar
4. Tidak membahas membuat aplikasi *website*.
5. Sistem ini tidak membahas tentang keamanan *website*.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian ini juga terdapat beberapa manfaat dan juga tujuan yang didapatkan yaitu sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Penelitian

1. Manfaat penelitian bagi masyarakat
 - a. Dapat mempermudah bagi masyarakat untuk mengakses informasi kapan pun dan dimanapun mengenai produk *computer* terbaru secara *up to date* dengan *website* yang telah di buat.
 - b. Mempermudah pemesanan barang melalui *website* tersebut.
2. Manfaat penelitian bagi perusahaan
 - a. Mempermudah mengetahui data transaksi yang lengkap.
 - b. Mempermudah memasukan data produk baru dan pencarian produk.
 - c. Sebagai sarana promosi perusahaan atas produk yang dijual.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian ini terdapat beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Membangun sistem informasi penjualan berbasis *website* pada Duta *Computer*.
2. Memberikan solusi bagi permasalahan penjualan konvensional yang terjadi di Duta *Computer* menjadi berbasis *website* sehingga dapat memperluas pangsa pasar.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang dipakai dalam analisa dan perancangan website ini menggunakan model *waterfall* dan pengembangan perangkat lunak menggunakan metode berorientasi objek OOAD (*Object oriented Analysis Design*). Dan alat bantu atau *tools* pengembangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Model *waterfall* ini merupakan sebuah pendekatan terhadap pengembangan perangkat lunak yang sistematis, dengan beberapa tahapan, yaitu: *System Engineering, Analysis, Design, Coding, Testing* dan *Maintenance*. Model ini menjelaskan sebuah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang sistematis dalam tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Model *waterfall* merupakan metode yang paling banyak digunakan dalam *software engineering*, karena pemodelan sistem terbagi menjadi tahap – tahap mengikuti pola yang teratur, seperti layaknya air terjun.

1.5.1 Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode pendekatan *Object Oriented* yang digunakan agar mempermudah pembuatan program dengan cara sesuai dengan model yang pilih oleh penulis agar dapat menghasilkan sistem *website* yang *object oriented* supaya dapat didefinisikan dengan jelas.

1.5.2 Tools/Alat Bantu

Alat bantu atau *tools* pemodelan sistem yang digunakan adalah *Unified Modeling Language* (UML). Dimana diagram yang akan dipakai meliputi *Activity diagram, use case diagram, package diagram, class diagram, dan sequence diagram*.