

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Sandy Kosasi (2014) Selama ini sistem penjualan masih mengandalkan media interaksi dengan konsumen secara langsung. Perkembangan pengetahuan teknologi yang sangat pesat saat ini telah menimbulkan persaingan yang ketat dalam dunia usaha. Kebutuhan akan informasi yang memadai menjadi perhatian khusus bagi masyarakat untuk menunjang kelancaran kegiatan, khususnya sebagai pelaku usaha. Dampak dari penggunaan teknologi tersebut dapat memberi kemudahan dalam pengolahan informasi serta dapat mengurangi terjadinya kesalahan dalam proses pengarsipan data. Efisiensi dan efektifitas kerja dalam mengolah data dapat ditunjang dengan penggunaan teknologi informasi yang optimal sehingga dapat mempermudah dalam mendapatkan data yang diinginkan. Menurut Harun Al-Rosyid, dkk (2012:1) tanpa adanya sistem yang terkomputerisasi, perusahaan akan menghadapi kendala untuk mendapatkan informasi yang aktual dan akurat.

Orion Decal Factory adalah anak perusahaan dari Nusantara Advertising yang berjalan dalam usaha percetakan dan penjualan stiker. Dalam seminggu percetakan ini dapat memperoleh hingga 50 pesanan, namun dikarenakan sistem yang digunakan para pekerja merasa kesulitan dan menghabiskan banyak waktu. Selama ini proses pemesanan yang dinilai sangat kurang dan belum bisa memberikan kepuasan pelayanan informasi terhadap konsumen mengenai informasi tentang produk dan informasi harga terbaru sering kali sulit didapatkan

oleh konsumen. Selain itu, dalam proses pencatatan transaksi atau penjualan selama ini masih menggunakan cara manual, yaitu dengan menulis ulang data transaksi dari nota pesanan. Dengan cara yang masih manual ini akan menghabiskan banyak waktu dan terkadang kehilangan beberapa nota, sehingga mengakibatkan kesalahan perhitungan dan keterlambatan dalam pelaporan. Selain itu yang paling dipermasalahkan dalam proses pelayanan, dimana sering terjadi kesalahan komunikasi dalam pemilihan desain yang diinginkan konsumen sehingga memberikan kesan buruk kepada konsumen yang mengakibatkan konsumen tidak lagi berlangganan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan suatu sistem informasi yang dapat membantu dalam penjualan, pelayanan pemesanan, dan pencatatan transaksi, sistem yang menyediakan pemesanan *custom* dengan berbagai macam pilihan desain setiap bagian kendaraan, serta pelanggan dapat memesan stiker dengan gambar sendiri. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, maka dibuatlah Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Stiker Berbasis Web.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang ada, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi penjualan dan pemesanan stiker berbasis web yang dapat membantu proses penjualan dan pemesanan?”

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem informasi penjualan dan pemesanan stiker berbasis web yang memberikan informasi tentang produk, mulai bahan, desain, hingga harga setiap produk, serta terdapat fitur custom. Sehingga dapat membantu proses penjualan dan pemesanan sesuai dengan keinginan konsumen.

1.4 Manfaat

Manfaat dari pembuatan rancang bangun sistem informasi penjualan dan pemesanan stiker berbasis web ini terbagi menjadi 2 bagian yaitu :

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Hasil rancang bangun sistem informasi penjualan dan pemesanan stiker berbasis web diharapkan dapat membantu dalam proses penjualan dan pemesanan produk, sehingga memudahkan pelanggan dalam memilih dan memesan stiker sesuai dengan keinginannya.
- b. Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan pedoman rancang bangun sistem informasi penjualan dan pemesanan stiker dalam suatu perusahaan lainnya di masa yang akan mendatang.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Membuat proses penjualan dan produksi berjalan lebih cepat dan efisien.

- b. Dengan adanya fitur custom dimana pembeli dapat memilih desain sesuai keinginannya sehingga mempermudah dalam menentukan desain yang dipesan.
- c. Mempercepat pembuatan laporan penjualan yang urut dan tertata rapi.

1.5 Batasan Masalah

1. Sistem informasi ini dibangun menggunakan aplikasi dan tool xampp, visual studio code, dan browser.
2. Sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML, serta MySQL sebagai basis datanya.
3. Sistem informasi ini terdapat fitur penjualan produk stiker jadi, stiker custom, dan fitur chat.
4. Sistem informasi ini dirancang dan dibangun dengan berbasis web.
5. Pengguna sistem informasi ini adalah pemilik toko, admin toko, dan konsumen.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian merupakan suatu lembaga atau tempat dimana penelitian tersebut akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan di Orion Decal Factory, yang berlokasi di Jalan KH Agus Salim RT 11 RW 03 No. 153, Kelurahan Kepanjen, Kecamatan Kepanjen, Kabupaten Malang, Jawa Timur.

Waktu penelitian dalam pembuatan tugas akhir ini mulai tanggal 01 April hingga 31 Juni 2023.

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

Kegiatan	2023											
	April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Observasi	■											
Analisis			■									
Laporan							■					

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Bahan dan alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

<i>Hardware</i>	: Laptop Asus X445L Intel core i3, RAM 6 GB ROM 500 GB Router Wirelesss ZTE ZXHN F609
Sistem Operasi	: Windows 10 Enterprise 64-bit
<i>Software</i>	: Aplikasi XAMPP V3.2.4, Aplikasi Visual Studio Code v1.45.1, Browser Opera GX LVL 3

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Data Primer

Data primer merupakan sumber data dalam pemberian informasi secara langsung kepada pengumpul penelitian. Teknik pengumpulan data ini merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari

penelitian adalah mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Pada teknik ini peneliti melakukan pengamatan terhadap sistem pemesanan dan pelaporan.

b. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga peneliti bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari orang tersebut. Adapun data yang diperoleh berupa informasi mengenai gambaran umum.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data tersebut bisa didapatkan dengan melakukan penelitian melalui orang lain atau mencari dokumen-dokumen yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar, sketsa dan lain-lain. Dokumentasi yang diambil pada objek

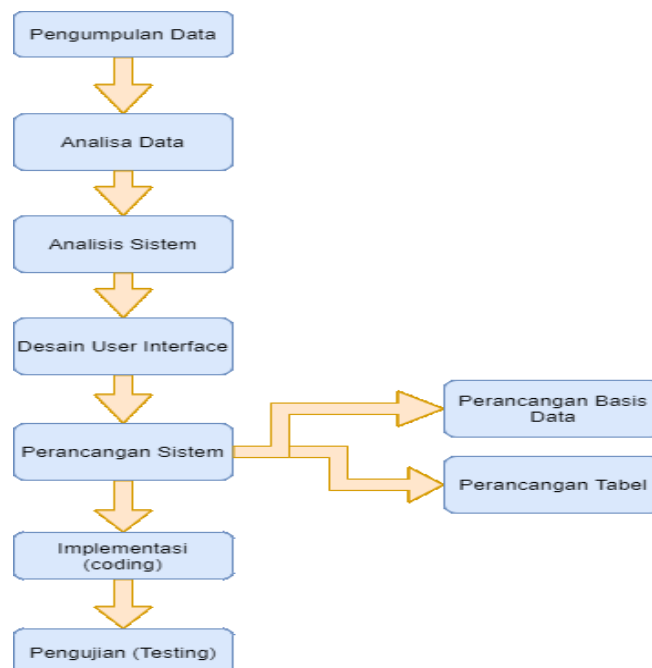
penelitian ini berupa struktur organisasi, laporan penjualan dan gambar desain produk stiker.

1.6.4 Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa sebab akibat, Karena dengan menggunakan teknik analisa tersebut peneliti mampu menggali informasi dan menggali penyebab terjadinya suatu khusus dan menemukan dampak yang dihasilkan sehingga peneliti dapat menentukan sistem yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah.

1.6.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode Waterfall (air terjun) yang digambarkan dalam sebuah rangkaian diagram alir serta penjelasannya sebagai berikut :



Gambar 1.1 Diagram Alir Penelitian

1.7 Sistematika Penulisan

Materi yang tertera pada laporan Tugas Akhir ini dikelompokkan menjadi beberapa bagian Bab dan Sub Bab dengan sistematika penyampaian yang akan disampaikan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Berisi teori yang berupa kajian penelitian terdahulu, pengertian yang diambil dari kutipan buku, jurnal, atau sumber akurat lain yang berkaitan dengan penyusunan laporan Tugas Akhir serta beberapa literatur review yang berhubungan dengan penelitian.

Bab III Analisa dan Perancangan

Dalam bab ini menjelaskan tentang analisa dan perancangan dari Sistem Informasi penjualan dan pemesanan stiker yang dibuat. Analisa meliputi identifikasi masalah dan pemecahan masalah. Sedangkan untuk perancangan terdiri dari perancangan sistem, perancangan data, dan perancangan *user interface*.

Bab IV Pembahasan

Pembahasan inti mengenai proses pembangunan dan pengembangan sistem serta pengujiannya.

Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

Daftar Pustaka

Daftar

Lampiran