

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Semakin berkembangnya teknologi saat ini sudah menjadi salah satu kebutuhan yang diutamakan di banyak aspek kegiatan manusia. Salah satunya adalah aspek ekonomi yang dimana banyak toko di saat ini memakai teknologi tersebut untuk mempermudah kegiatan operasional toko tersebut.

Perkembangan teknologi pada saat ini juga sudah semakin maju. Banyak sekali masyarakat sudah merasakan manfaat dari teknologi, contohnya seperti teknologi berbasis *website* yang dapat menyebarkan informasi secara cepat dan instan ke seluruh penjuru dunia. Oleh karena itu banyak toko yang bergerak pada bagian penjualan menggunakan teknologi informasi berbasis *website* untuk menyebarkan informasi tentang tokonya. Dengan tampilan *website* yang menarik juga dapat membuat banyak pembeli yang berminat untuk mengunjungi dari *website* tersebut.

Toko Medan *Toys Hobbies* merupakan toko jual beli *figure* atau mainan import dari jepang yang sudah berjalan sejak tahun 2012. Proses pemesanan barang pembeli berlangsung dengan cara konvensional dengan mendatangi toko tersebut dan karena dari 2020 dalam masa pandemik ini banyak pelanggan tidak bisa datang ke toko sampai sekarang, dengan adanya *website* tersebut dapat memberikan informasi dengan lengkap kepada pembeli tanpa harus datang ke lokasinya langsung. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk memilih judul “Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Medan *Toys Hobbies*”

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis telah menyusun menjadi dua masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memberikan informasi produk *figure* secara *online* untuk mengganti cara konvensional yang harus datang ke toko?
2. Bagaimana merancang dan membuat sistem yang mendukung transaksi penjualan *figure* pada toko Medan *Toys Hobbies*?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah mengembangkan sistem informasi berbasis web yang memberikan informasi kepada publik terkait produk dari toko Medan *Toys Hobbies*.

1.4 BATASAN MASALAH

Adapun yang menjadi ruang lingkup pada penelitian dibagi menjadi beberapa poin yang dijabarkan menjadi poin berikut.

1. Sistem informasi penjualan *figure* berbasis *website* yang dikembangkan berfokus pada informasi produk dan penjualan produk secara *online*
2. Fitur yang tersedia pada *front end* berupa pemesanan produk. Pada *Back end* berupa menambah stok.
3. proses pembayaran dilakukan dengan cara metode transfer dengan menyertakan bukti transfer dengan cara *upload* ke *website*
4. perhitungan biaya pengiriman adalah berdasarkan perhitungan Raja Ongkir.
5. Informasi yang ditampilkan hanya berasal dari Medan *Toys Hobbies*.
6. pemesanan hanya bisa dilakukan dalam Indonesia.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Dapat membantu memperkenalkan toko, menjual, dan memberikan informasi mengenai produk yang dijual pada toko Medan *Toys Hobbies*.

2. Memungkinkan bagi pembeli melakukan transaksi pembelian produk tanpa harus datang ke toko.
3. Mempermudah toko menjangkau konsumen yang berada di kota Medan maupun diluar kota medan.

1.6 METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi Pengembangan Aplikasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Waterfall, dan tahap-tahap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Studi Literatur

Dalam Tahap ini, penulis melakukan sebuah penyelidikan tentang sistem penjualan pada toko dan mencari tahu sistem apa yang sangat cocok dipakai dalam pembuatan aplikasi tersebut. Tahap ini dilakukan dengan cara membaca buku , jurnal dan *website*.

2. Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti akan mendatangi lokasi toko yang berada di JL.AIP II KS Tubun No.115/123, Pandau Hulu I,Kec. Medan Kota, Kota Medan dan peneliti akan mewancarai individu yang bersangkutan untuk memperoleh data data penjualan produk ataupun informasi yang nantinya akan digunakan untuk proses kegiatan penelitian.

3. Tahap Analisis

Pada tahap ini, dilakukan untuk menganalisa masalah dan cara mempelajari aplikasi tersebut Lalu menggambarkan dengan UML yang sesuai dengan fitur yang tersedia pada Aplikasi agar pekerjaan bisa lebih optimal untuk tahap perancangan *Website* yang berjalan di toko Medan *Toys Hobbies*.

4. Tahap Perancangan Sistem

Pada tahap ini, peneliti akan merancang dengan menggunakan *User Interface* diagram dengan figma.

5. Tahap Konstruksi / *Coding*

Pada tahap ini peneliti akan mengkonstruksi sistem dan aplikasi yang dibuat dengan menggunakan PHP dan *Framework* yang dipakai adalah *bootstrap* untuk membuat tampilan *user interface (UI) website* dan *database* menggunakan *MySQL* pada toko Medan *Toys Hobbies*.

6. Tahap Testing

Pada tahap ini peneliti menggunakan metode *Blackbox* untuk menguji *website* yang dibuat.

7. Tahap Implementasi

Pada tahap ini peneliti akan mengimplementasikan program ke dalam domain dan pengguna dapat menggunakan *website* tersebut.

8. Tahap Penyusunan Laporan

Pada tahap terakhir ini, peneliti akan membuat sebuah laporan terkait hasil akhir dari penelitian tersebut.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulis menghasilkan penulisan sistematis dan penjelasan singkat tentang laporan penelitian yang terdiri dari Bab I hingga Bab V dalam laporan penelitian ini untuk membantu ikhtisar materi penelitian. Di antara mereka adalah sebagai berikut:

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini merupakan gambaran umum mengenai objek penelitian, secara ringkas, dan tepat menggambarkan isi penelitian. Isi bab ini terdiri atas: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi landasan teori, penelitian terdahulu, pengembangan hipotesis dan kerangka konseptual.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang desain penelitian, identifikasi, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum objek penelitian, deskripsi data, hasil analisis data, dan pembahasan.

BAB 5

KESIMPULAN

Pada bab ini akan berisi kesimpulan dan saran dari penulis.

