

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era yang *modern* ini, pemanfaatan teknologi khususnya *internet* sangat diperlukan untuk membantu dalam menyampaikan suatu informasi. Masyarakat cenderung lebih memanfaatkan *internet* untuk memperoleh suatu informasi, karena informasi akan diperoleh dengan lebih mudah dan cepat. Sistem informasi penjualan berbasis *web* atau lebih populer disebut *e-commerce* merupakan suatu sistem yang digunakan untuk memasarkan suatu barang maupun jasa kepada penjelajah dunia maya. Saat ini hampir semua perusahaan telah memiliki sistem informasi berbasis *web* sendiri. Ini tentu saja sangat memudahkan proses transaksi karena dapat diakses oleh seluruh dunia. *E-commerce* sangatlah baik bila diterapkan pada usaha-usaha yang bergerak dibidang penjualan, salah satunya adalah distro.

Menurut (Handoyo dan Setiawan, 2014) distro atau *distribution outlet* adalah suatu toko pakaian dan pernik atau aksesoris dengan suatu konsep yang sangat menarik untuk kalangan remaja. Distro sendiri menjadi tempat dimana para produsen dapat menyalurkan produknya kepada konsumen. Biasanya produsen menitipkan barang produksinya ke distro, namun tak jarang distro tersebut menjual hasil produksinya sendiri. Distro umumnya merupakan industri kecil dengan merk-merk *indie* (bebas) yang dikembangkan kalangan muda. Produk yang dihasilkan oleh distro

diusahakan untuk tidak diproduksi secara massal dengan tujuan agar mempertahankan sifat eksklusif suatu produk.

Di Kota Kupang sendiri ada terdapat 10 (sepuluh) distro yang mulai berkembang sebagai usaha yang menjanjikan. Namun dalam mempromosikan produk, distro-distro tersebut masih melakukannya dengan cara menyampaikan informasi dari mulut ke mulut, serta mekanisme sistem penjualan pada distro-distro tersebut masih dilakukan dengan cara konvensional, dimana konsumen harus datang langsung ke distro untuk melakukan proses pembelian.

Hal ini menjadi suatu kendala, karena sebagian besar lokasi distro masih belum diketahui oleh masyarakat luas. Selain itu penyampaian informasi yang terbatas, serta sistem penjualan yang masih konvensional ini menyebabkan kurangnya jumlah dan minat konsumen dalam melakukan pembelian. Berikut merupakan *data* setiap distro:

Tabel 1.1. *Data* Distro

No.	Nama Distro	Nama Pengelola Distro	Alamat Distro	Jumlah Pengunjung Per Hari	Rata-rata Pendapatan Per Bulan
1.	Auto Store	Rio Sonbai	Labat, Kel. Bakunase II	± 10 Orang	Rp. 4. 400.000
2.	Manzenwalk	Rizal	Jalan Nangka	± 12 Orang	Rp. 4. 000.000
3.	Alloy Ups	Aswan	Pasir Panjang	± 15 Orang	Rp. 4. 700.000
4.	Alloy Ups	Risna	Fatululi, Walikota	± 10 Orang	Rp. 3. 800.000
5.	Ian Distro	Wahyu	Kelapa Lima	± 13 Orang	Rp. 3. 000.000
6.	Voggard	Gebby	Merdeka	± 12 Orang	Rp. 4. 200.000
7.	Batavia	Ashar	Oesapa	± 10 Orang	Rp. 2. 500.000
8.	Three – D	Asman	Merdeka	± 12 Orang	Rp. 4. 000.000
9.	Voggard	Lia	Pasir Panjang	± 13 Orang	Rp. 4. 500.000
10.	Tic Tac Toe	Siska	Oetete	± 10 Orang	Rp. 3000.000

Berdasarkan masalah yang ada, maka perlu dibuat sebuah **“SISTEM PENJUALAN PADA DISTRO-DISTRO DI KOTA KUPANG BERBASIS WEB”** yang diharapkan dapat memudahkan setiap distro di Kota Kupang dalam melakukan promosi maupun proses penjualan secara *online*, serta memperluas jangkauan penjualan, sehingga diharapkan pula dapat meningkatkan jumlah dan minat konsumen dalam melakukan pembelian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah cara mempromosikan produk, serta mekanisme penjualan pada distro-distro di Kota Kupang yang masih dilakukan secara konvensional sehingga dapat mengurangi jumlah dan minat pembeli.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian menjadi terarah, maka perlu dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem penjualan ini di khususkan untuk distro.
2. Ruang lingkup distro yang hanya terletak di wilayah Kota Kupang.
3. Distro–distro yang diangkat ke dalam sistem yakni Auto Store, Manzenwalk, Alloy Ups (Pasir Panjang), Alloy Ups (Fatululi), Ian Distro, Vogard Blessing (Merdeka), Vogard Blessing (Pasir Panjang), Three-D Distro, Batavia Distro dan Tic Tac Toe.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk membuat sebuah sistem penjualan pada distro-distro di Kota Kupang berbasis *web*, sehingga dapat memperluas jangkauan penjualan serta dapat mempermudah setiap distro dalam melakukan promosi dan transaksi penjualan secara *online*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis.

Penelitian ini dapat meningkatkan wawasan, pengetahuan dan kemampuan dalam membuat sebuah sistem penjualan berbasis *web*.

2. Bagi Program Studi Teknik Informatika.

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa lainnya yang ingin mengangkat topik mengenai sistem penjualan berbasis *web*.

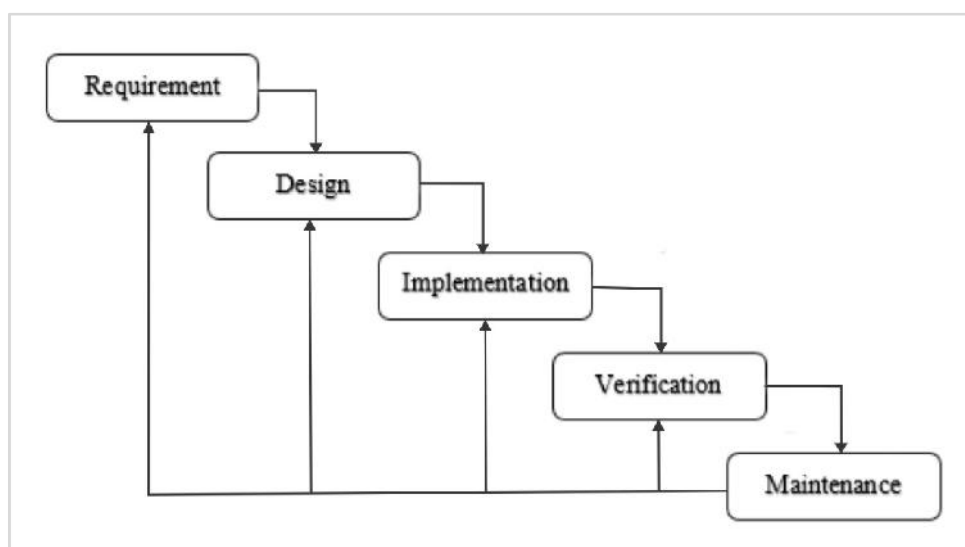
3. Bagi Distro-distro di Kota Kupang.

Penelitian ini dapat memudahkan distro-distro di Kota Kupang dalam melakukan promosi, memperluas jangkauan penjualan, serta dapat melakukan transaksi jual beli secara *online*.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik pengembangan sistem model *sekuensial linier* yang mengusulkan sebuah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial. Metode yang digunakan adalah metode *waterfall* atau yang sering disebut metode air terjun atau juga sering disebut siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana metode ini

menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna, lalu berlanjut melalui tahapan pengumpulan *data* (*requirement*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), pengujian (*verification*), serta perawatan (*maintenance*) yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Pressman, 2012).



Gambar 1.1. Model Pengembangan *Waterfall* (Pressman, 2012).

1.6.1 Pengumpulan *Data* (*Requirement*)

Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan *data* berdasarkan kebutuhan pengguna sistem. Pengumpulan *data* akan dilakukan dengan 3 (tiga) cara yakni melalui wawancara, pengamatan (*observasi*) dan studi pustaka:

a. Wawancara.

Wawancara dilakukan secara langsung kepada pengelola distro mengenai kendala dalam proses penjualan seperti bagaimana

mekanisme penjualan saat ini, berapa keuntungan yang diperoleh setiap bulannya, serta jumlah pengunjung yang datang per harinya. Selain itu, wawancara juga dilakukan pada calon pembeli mengenai kendala dalam proses pembelian, maupun pendapat terhadap mekanisme penjualan yang diterapkan oleh setiap distro di Kota Kupang saat ini.

b. Pengamatan (observasi).

Pengamatan yaitu dengan melakukan survei terhadap setiap distro untuk melihat secara langsung produk yang dijual, serta bagaimana proses penjualan yang dilakukan.

c. Studi Pustaka.

Studi pustaka digunakan sebagai penunjang dalam melengkapi teori dan materi, serta sebagai penunjang dalam proses perancangan sistem melalui pembacaan literatur seperti jurnal teknologi maupun buku yang berhubungan dengan informatika, khususnya mengenai pembuatan sistem informasi penjualan berbasis *web*.

1.6.2 Desain (*Design*)

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan. Pada tahap ini akan dibuat desain *interface*, *database*

serta menentukan proses sistem nantinya. Desain *database* akan menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD), sedangkan alur *data*/alur kerja sistem akan digambarkan melalui *Data Flow Diagram* (DFD). Pada tahap ini juga akan dilakukan analisis pada hal-hal berikut:

a. Analisis Sistem.

Analisis sistem meliputi tiga hal yakni:

1. Analisis kebutuhan sistem.

Dalam analisis kebutuhan sistem terdapat dua hal yakni:

a. Kebutuhan perangkat keras.

Perangkat keras yang dibutuhkan yakni satu unit laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

Tabel 1.2. Spesifikasi Perangkat Keras

<i>Processor</i>	Intel ® Core ™ i3 CPU M370 @2.40 GHz
RAM	4 GB
<i>Harddisk</i>	320 GB

b. Kebutuhan perangkat lunak.

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem berupa:

1. Sistem operasi *Microsoft Windows 7*.
2. *Sublime Text 3* yang berfungsi sebagai *text editor*.
3. *Xampp 5.6.31-0* berfungsi sebagai *web server*.

4. *Web Browser (Chrome/Mozilla Firefox)* berfungsi untuk menjalankan sistem.

2. Analisis peran sistem.

Sistem yang dibuat memiliki peranan sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat berperan sebagai media promosi.
2. Sistem yang dibuat berperan sebagai sebuah wadah yang mampu menampung distro-distro yang ada di Kota Kupang yakni terdapat 10 (sepuluh) distro, untuk dapat melakukan promosi dan proses jual beli secara *online*.

3. Analisis peran pengguna.

Sistem ini memiliki 3 (tiga) peran pengguna yang terdiri dari *administrator*, *operator* dan pelanggan. *Administrator* bertugas untuk melakukan konfirmasi akun distro baru, mengubah, memblokir maupun menghapus akun distro dan akun pelanggan, serta menambah, mengubah dan menghapus *data* ongkos kirim. *Operator* berperan sebagai pengelola distro yang bertugas untuk memasukkan *data* produk, memperbaharui *data* produk, menghapus *data* produk, melakukan konfirmasi pembayaran yang telah dilakukan oleh pelanggan, serta berinteraksi langsung dengan pelanggan melalui sistem dalam melakukan proses pembelian hingga pembayaran. Sedangkan pelanggan memiliki peran sebagai konsumen yang telah melakukan

registrasi/pendaftaran akun di sistem, sehingga memiliki hak akses untuk melakukan pembelian produk.

1.6.3 Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini difokuskan dalam pembuatan sistem melalui proses *coding*. Dalam proses *coding* akan dilakukan pemecahan terhadap masalah yang ditemukan, yang akan diterapkan menggunakan bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Hypertext Preprocessor* (PHP) dan MySQLI sebagai *database server*

1.6.4 Pengujian (*Verification*)

Setelah tahap implementasi selesai dilakukan, maka sistem kemudian akan diuji coba untuk mengetahui apakah sistem telah bekerja dengan baik atau tidak. Proses pengujian akan dilakukan dengan metode *black box*, yaitu hanya mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari sistem yang dibuat.

1.6.5 Perawatan (*Maintenance*)

Sistem yang sudah jadi kemudian akan dijalankan serta dilakukan perawatan. Perawatan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan tugas akhir ini merupakan gambaran umum tentang seluruh isi laporan yang terdiri atas 6 (enam) bab, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan membahas tentang penelitian terdahulu, gambaran umum penelitian, serta metode yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang definisi sistem, analisis sistem, perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini membahas tentang implementasi sistem sesuai dengan hasil analisis dan perancangan pada bab sebelumnya.

BAB V PENGUJIAN DAN HASIL

Pada bab ini akan dibahas tentang pengujian sistem dan analisis hasil kerja sistem yang dibuat.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pembuatan sistem, serta saran terhadap sistem untuk perkembangan selanjutnya.