BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberadaan komputer merupakan sesuatu unsur yang sangat penting dalam kehidupan manusia sehingga dapat mempermudah pekerjaan manusia. Pemanfaatan komputer tidak hanya terbatas pada kebutuhan pendidikan, tetapi juga menyangkut pada masalah umum misalkan pelayanan dalam bisnis, sosial ataupun kebutuhan yang lainnya dimana manusia tersebut kebutuhannya terpenuhi.

Dengan adanya proses komputerisasi, pekerjaan dapat diselesaikan dengan mudah dan cepat. Namun, masih banyak toko yang bergerak dibidang Ponsel membuat laporan penjualan Handphone dengan menggunakan alat tulis, dan menghasilkan laporan berupa lembaran kertas.

Toko Ponsel adalah sebuah toko yang menyediakan handphone dan accesories handphone. Namun kebanyakan toko ponsel ini masih belum ditunjang dengan fasilitas penunjang yang baik. Seperti halnya dalam pengolahan data barang, kasir harus menuliskan setiap transaksi penjualan, kemudian diakhir bulan kasir harus menuliskan kembali sebagai bahan laporan dan kasir masih menggunakan sistem secara pembukuan.

Seiring berkembangnya teknologi informasi, banyak toko lain yang bergerak dibidang yang sama telah memanfaatkan fasilitas-fasilitas dari teknologi informasi. Salah satu aspek yang paling mendukung adalah adanya fasilitas *e-commerce.*

Sistem yang masih menggunakan cara pembukuan dapat menyebabkan banyak permasalahan, seperti dalam pengolahan data-data, ataupun keterlambatan dalam pendataan dan pencarian data. Pendataan yang masih menggunakan cara pembukuan dirasa masih kurang efektif, karena kasir harus menuliskan data-data yang sudah ada.

Dengan adanya *e-commerce*, diharapkan Toko Iwan Ponsel memasarkan barang yang dijual secara online sehingga konsumen bisa melihat dan memesan produk tanpa harus mendatangi secara langsung ke toko tersebut.

Dalam usaha mengembangkan toko ponsel ini maka didapatkan berbagai masalah, maka dari itu sebuah aplikasi harus mampu menyelesaikan permasalahan di atas dengan cara membuat aplikasi "**Sistem Informasi Pada Toko Iwan Ponsel Berbasis *Web***".

Dalam aplikasi ini yang diterapkan penulis yaitu *Framework Bootsrap*. *Bootsrap* adalah suatu sistem user interface berbasis HTML 5 yang diakses untuk membuat situs *web* dan aplikasi yang dapat diakses oleh semua perangkat smartphone, tablet dan desktop.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah adalah: Bagaimana merancang sistem informasi pada toko Iwan Ponsel berbasis *web*?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pengembangan sistem informasi pada Iwan Ponsel berbasis *web* yang ditetapkan dalam Skripsi ini adalah:

1. Produk yang dipasarkan yaitu *handphone* baru dan *handphone* bekas pakai serta aksesoris *handphone*, kartu perdana dan kartu paket internet. Sedangkan proses pembayaran dengan mentransfer uang pada no.rekening yang telah ditentukan.
2. Pembayaran dapat dilakukan jika barang yang dipesan sudah sampai.
3. Pengiriman barang keluar kota yang lebih cepat tanpa memungut biaya sepeserpun.
4. Batas waktu pemesanan adalah 2 jam setelah pelanggan melakukan pemesanan. Apabila lewat dari 2 jam maka pemesanan dianggap batal. Proses pembatalan dilakukan secara manual oleh admin.
5. Laporan yang dihasilkan antara lain : laporan transaksi pemesanan berdasarkan periode,dan laporan data pelanggan.
6. Sistem dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan database MySQL.

D. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan

   Tujuan yang ingin dicapai penulis adalah merancang sistem informasi *user friendly* untuk Toko Iwan Ponsel yang dapat memberikan kemudahan dalam pengolahan data barang, stok barang, data pemasok, dan data pelanggan.

2. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepentingan berbagai pihak, antara lain :

a. Bagi penulis penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan sesuai dengan bidang yang dipelajari.
b. Manfaat bagi Toko Iwan Ponsel adalah untuk memberikan kemudahan dalam pendataan barang, pelanggan, pemasok, serta stok barang dan dapat memberikan informasi yang cepat dan tepat.
c. Bagi STMIK Palangkaraya penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan evaluasi atas kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang didapat selama masa kuliah. Penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai sarana pengenalan Referensi pada perpustakaan kampus dan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi *Civitas* akademika di STMIK Palangkaraya.

E. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi dan menyusun laporan tugas akhir ini adalah :

1. Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:407).

Penelitian Pengembangan juga diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau

menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian terdapat pada Iwan Ponsel yang beralamat dijalan Sethadji No.45 Palangka Raya, Kalimantan Tengah.

3. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan selama penelitian adalah sebagai berikut :

a. Pengamatan *(Observation)*

Proses pengumpulan data dengan langsung ke Iwan Ponsel untuk mengetahui data yang akan diperlukan untuk pembuatan penelitian tugas akhir.

b. Wawancara (*Interview)*

Metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data dengan cara bertanya secara langsung pada pimpinan atau karyawan pada Iwan Ponsel yang berupa, permasalahan-permasalahan yang terjadi, serta sistem atau cara kerja yang ada sekarang.

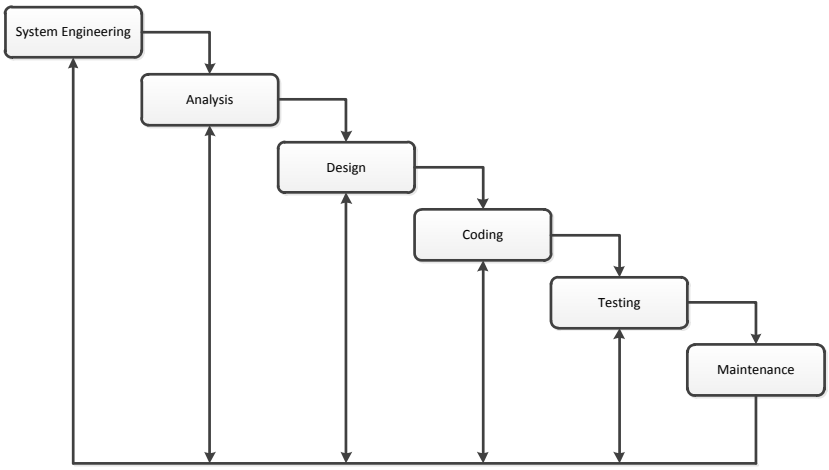
c. Kepustakaan

Kepustakaan dengan mengambil acuan dari data-data yang ada berkaitan dengan penelitian melalui membaca buku-buku dari perpustakaan dan mencari referensi dari internet.

4. Metode Pengembangan Sistem

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis menggunakan metode *waterfall* adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) yaitu dengan melewati fase-fase *System Engineering*, *Analysis*, *Design*, *Coding*, *Testing* dan *Maintenance*.

Untuk lebih jelasnya tahapan-tahapan dari Paradigma *Waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Paradigma *Waterfall (Classic Life Cycle)*

(Sumber: Roger S. Pressman 2010)

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *Waterfall* sebagai berikut :

1) Rekayasa Sistem *(System Engineering)*

Tahap pertama yaitu bagian awal dari pengerjaan suatu proyek perangkat lunak. Dimulai dengan mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek.

2) Analisis (*Analysis*)

Tahap kedua yaitu analisa kebutuhan. Dalam menganalisa kebutuhan penulis meninjau langsung ke toko Iwan Ponsel, setelah menganalisa dan menemukan permasalahannya maka penulis menetapkan kebutuhan-kebutuhan apa saja yang digunakan pada sistem untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada.

Menurut Jogiyanto (2013), didalam tahap analisis sistem terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analisis system sebagai berikut :

a) *Identify*, yaitu mengidentifikasi masalah

Permasalahan yang sering terjadi yaitu lambannya dalam pembuatan laporan serta menghambat konsumen dalam memesan barang.

b) *Understand*, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada

Transaksi penjualan di Ponsel masih bersifat manual, dalam artian konsumen ke toko Ponsel terlebih dahulu untuk melakukan transaksi.

c) *Analyze*, yaitu menganalisis sistem

Masih ditemukannya kelemahan dalam penyampaian informasi barang yang tedapat di toko Iwan Ponsel.

d) *Report*, yaitu membuat laporan hasil analisis

Laporan dari hasil analisis yaitu membuat aplikasi penjualan berbasis *web* dengan harapan dapat meningkatkan penjualan.

3) Perancangan (*Design)*

Tahap yang ketiga adalah Perancangan Sistem dan Desain Program. Dalam tahap ini yang akan dilakukan penulis adalah merancang pemodelan *system* dan desain *interface* program agar alur dari proses program tersebut jelas. Untuk pemodelan sistem penulis menggunakan pemodelan sistem *Unified Modelling Language* (UML) yaitu : *Activity Diagram, Use Case Diagram, Class Diagram* dan *Sequence Diagram.*

4) Pemrograman (*Coding)*

Tahap keempat sering disebut juga sebagai tahap implementasi perangkat lunak atau *coding*. Dengan kata lain, pada tahap ini dilakukan implementasi hasil rancangan kedalam baris kode program yang dimengerti oleh mesin komputer. Dalam tahap ini yang akan penulis lakukan adalah membuat sistem menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Framework Boostrap.*

5) Pengujian (*Testing)*

Tahap yang kelima adalah Pengujian atau *testing* Sistem. Dalam tahap ini yang akan penulis lakukan adalah menggabungkan unit program dan mengujinya. Setelah program selesai dibuat maka yang akan dilakukan penulis adalah pengujian atau *testing* dengan menggunakan *black-box testing.* Pada pengujian *black-box* ini dilakukan untuk menguji fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang dan kesalahan *interface.*

6) Pengoperasian dan pemeliharaan (*Maintenance)*

Tahap yang keenam biasanya (walaupun tidak seharusnya), ini merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Sistem diinstal dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan.

F. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan terdiri dari Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Dan Manfaat, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan, da n Penjelasan Istilah Kunci.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan terdiri dari Tinjauan Pustaka, Dasar Teori, Pemodelan yang digunakan, Perangkat lunak yang digunakan dan Penelitian yang relevan.

BAB III ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini akan terdiri dari Tinjauan Umum, Analisis dan Desain Sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan terdiri dari Implementasi, Hasil Penelitian dan Pembahasan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan terdiri dari Kesimpulan dan Saran.

G. Penjelasan Istilah Kunci

1. Sistem

   Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan alirani nformasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan.

2. Informasi

   Informasi adalah pesan (Ucapan atau ekspresi) atau kumpulan pesan yang terdiri dari order sekuens dari simbol, atau makna yang dapat ditafsirkan dari pesan atau kumpulan pesan.

3. Sistem informasi

   Sistem informasi adalah elemen-elemen yang saling berhubungan berkaitan antara proses masukan yang satu dengan proses masukan yang lain sehingga mampu menghasilkan bentuk keluaran berupa informasi yang dapat digunakan untuk pengambilan keputusan.

4. Penjualan

   Penjualan adalah penjualan yang melakukan aktifitas penjualan dari mencari calon pembeli sampai menawarkan produk atau barang, kegiatan penjualan terdiri dari transaksi penjualan barang baik secara kredit maupun tunai.

5. *Website* adalah suatu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen yang tersimpan dalam server serta untuk mengaksesnya dibutuhkan perangkat lunak yang disebut *browser*.