

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era teknologi sekarang ini, komputer merupakan suatu kebutuhan yang mendasar dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan. Dari pekerjaan yang sangat sederhana sampai dengan bentuk yang sangat kompleks. Hal ini disebabkan karena efisiensi dan kemudahan dalam pengoperasian komputer, apalagi komputer dapat meningkatkan efisiensi kerja dan produktifitas.

Teknologi juga telah memasuki di berbagai bidang. Salah satu bisa yang membutuhkan teknologi adalah bidang penjualan atau bisnis. UD. Berkah Tiri merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam hal penjualan kayu di Magelang yang beralamat Dsn. Cikono, Ds. Tegalrejo, Kab. Magelang, Jawa Tengah terjadi proses pengelolaan data penjualan dan supply kayu setiap hari.

Dalam hal ini pengolahan data penjualan kayu pada UD. Berkah Tiri masih secara pencatatan pada nota yang mudah hilang, banyak terjadi kesalahan dalam pencatatan sehingga data-data yang dihasilkan tidak tepat. Jika konsumen atau pelanggan ingin mengetahui informasi tentang kayu yang di jual di UD. Berkah Tiri harus pergi ke lokasi terlebih dahulu, begitu juga transaksi pembelian sehingga bisa membutuhkan waktu yang lama karena pelanggan tidak mengetahui ada atau tidaknya stok kayu pada saat itu di UD. Berkah Tiri.

Berdasarkan masalah diatas, maka penulis mencoba merancang Sistem Informasi Penjualan Toko Kayu UD. Berkah Tiri dengan sistem informasi berbasis website yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan hambatan yang ada dan memudahkan pengelolaan data informasi penjualan kayu yang diperlukan suatu sistem komputerisasi yang efektif dan efisien yang mendukung pekerjaan. Dari masalah yang di uraikan di

atas, penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Toko Kayu Berbasis Website”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari topik pembahasan diatas, maka rumusan masalah dalam penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana merancang Sistem Informasi E-Commerce Toko Kayu Berbasis Website pada UD. Berkah Tiri?
2. Bagaimana membangun sebuah Sistem Informasi E-Commerce Toko Kayu Berbasis Website pada UD. Berkah Tiri?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah tugas akhir sistem informasi penjualan kayu yang membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas yaitu:

1. Penelitian dilakukan pada UD. Berkah Tiri.
2. Perancangan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP, Bootstrap, Database Mysqly* yang berjalan pada sistem operasi *Windows*.
3. Analisis dan perancangan sistem menggunakan pendekatan berorientasi objek. Dengan pemodelan sistem menggunakan *Use Case, Activity Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram* dan *Desain Database*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan Sistem Informasi Penjualan Kayu ini adalah:

1. Melakukan analisis terhadap pengelolaan sistem informasi penjualan kayu yang sedang berjalan saat ini pada UD. Berkah Tiri.



2. Merancang sebuah sistem informasi penjualan kayu berbasis web pada UD. Berkah Tiri yang akan memudahkan dalam pengelolaan data penjualan.
3. Menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan pada UD. Berkah Tiri berbasis web.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1) UD. Berkah Tiri
Mengatasi masalah yang ada di UD. Berkah Tiri yang masih melakukan pengelolaan data penjualan kayu pada pencatatan hanya di nota penjualan.
- 2) Pelanggan atau Konsumen
Pelanggan dapat lebih mudah mendapatkan informasi dan pembelian kayu yang diinginkan.
- 3) Penulis
Mendapatkan pengetahuan dalam merancang serta membangun sebuah sistem sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan.
- 4) Mahasiswa
Penelitian ini akan menambah referensi dan wawasan baru serta membantu untuk mengembangkan penelitian yang terkait ataupun sesuai dengan penelitian ini.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Adapun metode yang digunakan dalam tiap-tiap tahapan antara lain:

- 1) Metode Pengumpulan Data
 - a. Wawancara
Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan cara tanya jawab dengan pimpinan mengenai operasional toko kayu yang sudah berjalan.



b. Studi Pustaka

Merupakan pengumpulan data melalui jurnal-jurnal atau situs-situs website yang berkaitan dengan penelitian sistem informasi toko kayu.

c. Studi Lapangan

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung mengenai pengelolaan data penjualan kayu.

2) Metode Rekayasa Perangkat Lunak

SDLC (System Development Live Cycle)

SDLC adalah salah satu siklus hidup pengembangan perangkat lunak yang terdiri beberapa tahapan-tahapan penting dalam membangun perangkat lunak yang dilihat dari segi pengembangannya. Dengan siklus SDLC, proses membangun sistem dibagi menjadi beberapa langkah dan pada sistem yang besar, masing-masing langkah dikerjakan oleh tim yang berbeda. SDLC penting untuk produksi software, tetapi juga sangat penting untuk proses perawatan software itu sendiri.

Berikut ini alur penelitian untuk membangun suatu sistem informasi penjualan kayu ini menggunakan metode waterfall. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis urut dari level kebutuhan sistem lalu menuju tahap analisis, desain, coding, testing/verification, dan maintenance. Disebut waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Berikut ini gambar metode SDLC dengan metode waterfall.



Gambar 1.1 Metode Waterfall

Pada gambar di atas, metode SDLC dengan metode waterfall memiliki 5 tahap.

a. Desinisi Kebutuhan

Tahap ini fokus pada pemahaman dan dokumentasi kebutuhan bisnis atau kebutuhan sistem yang harus dipenuhi oleh proyek pengembangan..

b. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, kebutuhan yang telah didefinisikan akan dianalisis lebih lanjut untuk memastikan bahwa semuanya dipahami dengan baik dan tidak ada ambiguitas. Analisis kebutuhan melibatkan identifikasi proses bisnis yang ada, pemodelan data, serta menentukan fungsionalitas dan fitur yang akan ada dalam sistem yang akan dikembangkan.

c. Perancangan Sistem

Setelah kebutuhan dan analisis kebutuhan telah diselesaikan, tahap perancangan sistem dimulai. Tim proyek akan merancang struktur keseluruhan dari sistem yang akan dikembangkan. Ini termasuk merencanakan struktur database, antarmuka pengguna, arsitektur sistem, dan semua komponen utama yang akan ada dalam sistem.

d. Implementasi Sistem

Pada tahap ini, desain yang telah selesai akan diubah menjadi kode dan dilaksanakan dalam bentuk sistem yang berfungsi penuh. Tim pengembang akan menulis kode, mengintegrasikan komponen-komponen sistem, dan mempersiapkan sistem untuk tahap pengujian.

e. Pengujian

Tahap ini sangat penting untuk memastikan bahwa sistem berfungsi sebagaimana mestinya dan memenuhi kebutuhan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pengujian dilakukan dengan mengidentifikasi dan mengatasi bug atau kesalahan (debugging) serta menguji fungsionalitas dan kinerja sistem secara menyeluruh.



1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan dalam tugas akhir ini disusun dalam bentuk karya ilmiah dengan struktur penulisan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian yang berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Toko Kayu Berbasis Website yang meliputi dari sub bab latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan,

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan perancangan sistem informasi E-commerce Toko Kayu Berbasis Website. Teori tersebut didapatkan dari buku-buku, jurnal dan referensi lain.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dari sistem yang akan dibangun, perbandingan sistem yang sudah ada dengan sistem yang diusulkan, dan perancangan sistem yang diusulkan.

BAB 4 TESTING DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi tentang penjelasan prosedur testing dan proses pengujian sistem yang telah dibuat.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi pokok-pokok kesimpulan dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi daftar referensi yang digunakan dalam penelitian.

