

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi internet merupakan media informasi yang cukup efektif dalam penyebaran informasi. Teknologi internet sangat berdampak besar pada dunia bisnis dengan dibukanya jalur perdagangan *online* yang sangat memudahkan bagi pembeli untuk melihat informasi produk. Dan selama transaksi penjualan secara *online* mempunyai pembeli yang potensial.[1]

Dengan banyaknya generasi komputer yang canggih baik dari segi *Hardware* dan *Software*, maka pengolahan data menjadi informasi dapat dilakukan dengan sangat baik. Maka dari itu komputer memberikan banyak keuntungan atau manfaat bagi dunia bisnis dan instansi pemerintah dan swasta karena adanya sistem komputerisasi aka mempermudah aktivitas sehari-hari yang akan berkerja leih efektif da efisien serta lengkap dan akurat.[2]

Toko Yeti Olivia merupakan sebuah rumah produksi bergerak dibidang penjualan kue basah. Toko Yeti Olivia berdiri pada tahun 2016 di kota Jombang yang beralamat di Dsn. Ploso Ds. Plosogenuk Kec. Perak. Saat ini Toko Yeti Olivia menjual 23 jenis kue basah, 12 jenis kue kering, dan 5 jenis kue ulang tahun. Dikarenakan banyaknya pesanan kue perharinya bisa mencapai 200 sampai 500 kue yang diproduksi jika dihitung penjualan selama 1 bulan bisa memproduksi kue sebanyak 6.000 sampai 12.000. Proses penjualannya masih menggunakan media kertas dan kalender bisa memngakibatkan hilang atau rusak. Proses berjalannya bisnis di Toko Yeti Olivia masih berjalan konvensional, yang awalnya pembeli menelpon atau datang langsung ke toko. Kemudian memesan kue, menentukan tanggal diambilnya kue lalu pembeli melakukan pembayaran.

Dari proses bisnis tersebut terdapat beberapa masalah, yaitu cara mengelola pesanan yang masih menggunakan media tulis kertas maupun di kalender dan itu berpotensi rusak atau hilang. Selain itu, pembeli tidak bisa memantau kue yang dipesan sudah di buat apa belum dan kue bisa diambil atau belum, jika ingin mengetahui pembeli harus menanyakan atau datang ke toko terlebih dahulu, dan untuk penjual ingin melihat data-data dari pembeli harus mencari terlebih dahulu dan itu muncul kerugian dari segi waktu. Kemudian proses pencatatan laporan keuangan penjualan masih dilakukan dengan cara konvensional dan mempunyai resiko hilang.

Berdasarkan masalah di atas, penulis membuat sistem informasi penjualan berbasis website sebagai solusinya, dengan memanfaatkan teknologi yang telah berkembang untuk membantu proses berjalannya bisnis agar lebih mudah dan dapat menghemat dari segi waktu dan tenaga. Sistem yang diharapkan akan dapat mengelola penjualan kue yang lebih terstruktur. Memudahkan

pembeli memantau status kue yang dipesan, pencatatan laporan keuangan untuk memudahkan pemilik usaha mengetahui perkembangan dalam bisnisnya.

Sistem informasi penjualan berbasis website diharapkan dapat menyelesaikan masalah terkait pengelolaan pesanan pembeli, pembeli dapat memantau secara *online* tanpa harus bertanya dan perbaikan laporan keuangan yang belum terstruktur pada Toko Yeti Olivia. Sehingga pihak toko bisa meningkatkan kualitas pelayanan untuk kenyamanan setiap pelanggannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan. dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi sistem informasi dengan metode *Extreme Programing* sesuai dengan kebutuhan agar dapat digunakan untuk mengelola penjualan di Toko Yeti Olivia?
2. Bagaimana mengukur kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi penjualan kue berbasis website?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Dalam pembuatan proposal tugas akhir ini, mempunyai beberapa tujuan dan manfaat. Tujuan dan manfaat yang didapatkan adalah sebagai berikut.

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan proposal tugas akhir ini adalah:

1. Merancang dan membangun aplikasi sistem informasi sesuai kebutuhan agar dapat digunakan untuk mengelola penjualan.
2. Mengukur kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi penjualan kue berbasis website.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Membantu toko Yeti Olivia Mengatur omset penjualan baik secara pengeluaran dan menghitung pendapatan perbulan.

2. Dapat membantuk pihak toko untuk menyebarkan informasi secara luas mengenai toko Yeti Olivia.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian tetap pada jalurnya, maka penelitian harus memiliki batasan-batasan masalah. Berikut adalah ruang lingkup batasan masalah:

1. Aplikasi tidak tersedia fitur chatting antar user.
2. Pengiriman kue diambil sendiri sama pembeli.
3. Pembayaran dilakukan dengan menggunakan transfer via rekening bank, bukti pembayaran diunggah lewat web.

1.5 Metodologi Penelitian

Pada Sub Bab ini akan dijelaskan metode apa saja yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode yang digunakan dalam mengumpulkan data agar memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dan metode yang digunakan dalam implementasi sistem.

1.5.1 Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui metode – metode pada berikut ini:

1. Wawancara

Data yang diambil dari metode bertanya secara langsung dengan pihak yang terkait dalam penelitian ini.

2. Studi Literatur

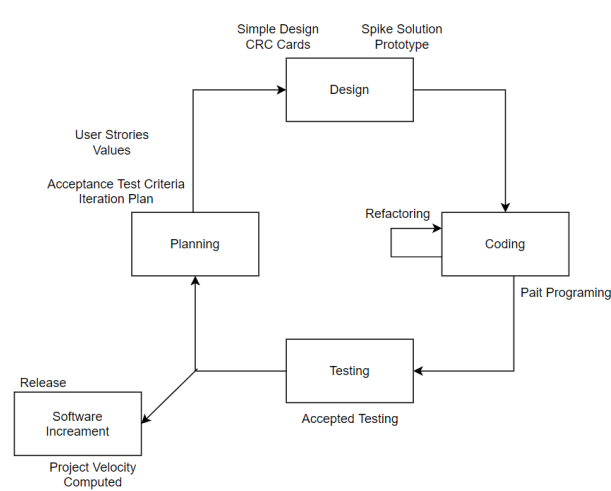
Studi literatur merupakan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian.

3. Observasi

Data yang diambil dengan cara mengamati secara langsung di tempat dilaksanakanya secara langsung.

1.6 Metode Pengumpulan Sistem

Pada penelitian ini, metode pengembangan sistem yang akan digunakan menggunakan *Extreme Programming* dengan gambaran sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Metode *Extreme Programming*

Metode Extreme Programming digunakan karena website Toko Yeti Olivia dibangun dengan menyesuaikan kebutuhan terhadap pengguna dan metode ini tepat untuk membangun aplikasi masih memerlukan perubahan kebutuhan dan durasi yang durasi pengerjaannya singkat serta usernya dekat dengan developernya.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

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

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi penjelasan detail dari teori yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi analisis sistem, deskripsi umum sistem, diagram blok, diagram kelas, dan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.

BAB IV Hasil dan Analisis

Bab ini menguraikan secara rinci analisis dan pembahasan data tersebut serta pembahasan hasil.

BAB V Simpulan dan Saran

Bab ini berisi hasil dari perangkat lunak yang sudah dibuat.