

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan informasi dan teknologi yang sangat pesat ini, secara langsung atau tidak langsung mempengaruhi perdagangan dan memberikan kemudahan untuk mengkoordinasikan secara strategis dengan banyaknya informasi yang diperoleh dengan cepat. Web merupakan salah satu perkembangan yang pada umumnya digunakan sebagai media informasi karena web memiliki tingkat yang sangat luas. Tidak hanya sebagai sumber informasi yang pemrosesannya dengan cepat tetapi juga sebagai instrumen bisnis khususnya perdagangan atau jual beli. Misalnya dalam bidang bisnis, kemajuan informasi dapat dimanfaatkan untuk memperluas kemajuan dan membantu mengamati data yang ada untuk dijadikan informasi. Web adalah media yang dikenal di berbagai distrik di planet ini yang memiliki banyak batasan. Kemajuan Informasi yang dikombinasikan dengan kemajuan web saling mendukung untuk memunculkan kemungkinan pengembangan Informasi perdagangan atau jual beli berbasis Web.

Transaksi jual beli sebaiknya harus dilakukan secara jujur, Rasulullah SAW. bersabda: *“Seorang muslim itu saudara bagi muslim yang lain. Tidak halal bagi seorang muslim menjual suatu barang kepada saudaranya, sementara barang itu ada cacat/rusaknya kecuali ia harus menerangkannya kepada saudaranya (yang akan membeli tersebut)”*. (HR. Ibnu Majah, No. 2246). Contoh transaksi jual beli yang jujur adalah cara penjual yang tidak curang dalam hal timbangan atau takaran. Hal ini dapat diketahui dalam Allah berfirman dalam surat Asy-Syu'ara' ayat 181-183 yang berbunyi :

أَوْفُوا الْكَيْلَ وَلَا تَكُونُوا مِنَ الْمُخْسِرِينَ
وَزِنُوا بِالْقِسْطَاسِ الْمُسْتَقِيمِ وَلَا تَبْخَسُوا
النَّاسَ أَشْيَاءَهُمْ وَلَا تَعْتُوا فِي الْأَرْضِ مُفْسِدِينَ

Artinya: “Sempurnakanlah takaran jangan kamu termasuk orang-orang yang merugi, dan timbanglah dengan timbangan yang lurus, dan janganlah kamu merajalela di muka bumi dengan membuat kerusakan”.

Di dalam bisnis penjualan menggunakan website dapat dijadikan sarana alternatif transaksi jual beli barang atau produk yang membuat transaksi jual beli supaya lebih mudah. Dan dapat dilakukan kapan pun dimana saja dengan waktu yang singkat. CV. ASACOM merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan komputer, laptop, dan aksesoris yang ada di Kotabumi Lampung Utara. Toko ini berlokasi di Jl. Jendral Sudirman No. 14B Kotabumi Lampung Utara. Barang yang disediakan oleh toko ini adalah berbagai macam aksesoris komputer, laptop dan pelayanan service. Pelayanan Toko buka di hari Senin – Sabtu pada jam 08.00 WIB sampai jam 16.30 WIB.

Sistem penjualan yang digunakan di CV. ASACOM ini masih menggunakan media *WhatsApp* karena belum mempunyai website. Pencatatan data transaksi penjualan CV. ASACOM ini juga masih secara manual menggunakan Ms.Excel sehingga kurang efisien dalam merekapitulasi laporan. Usulan rancangan penelitian untuk mengatasi masalah pada CV. ASACOM yaitu untuk mengembangkan bisnisnya, khususnya bisnis di bidang web. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan media web ini adalah untuk memanfaatkan bisnis perdagangan atau penjualan berbasis internet.

Berdasarkan uraian di atas yang menjelaskan tentang latar belakang masalah, maka penelitian ini membangun sebuah sistem **“PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BARANG PADA CV. ASACOM KOTABUMI BERBASIS WEB”**.

B. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah berdasarkan pada latar belakang masalah diatas yaitu: “Bagaimana Cara membangun Perancangan Aplikasi Penjualan Barang Pada CV. ASACOM Kotabumi berbasis web”, guna untuk mempermudah proses rekapitulasi laporan dan transaksi jual beli agar lebih mudah dilakukan dimana saja dengan waktu yang relatif singkat.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah yang dibuat di dalam sistem ini berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibuat, yaitu:

1. Perancangan sistem penjualan yang akan dibangun terdiri dari beberapa menu diantaranya: pendaftaran pelanggan, login pelanggan, transaksi pemesanan barang, pembelian barang, pembayaran secara transfer, yang

akan menghasilkan *output* berupa bukti pemesanan, daftar barang, bukti pembayaran, rekapitulasi pemasukan per harian, mingguan dan bulanan.

2. Sistem *backend* yang akan ditampilkan mengenai informasi data-data barang penjualan online seperti daftar barang, kategori barang, penjualan barang, pemesanan barang dan rekapitulasi laporan harian, mingguan dan bulanan.
3. Untuk metode perancangan perangkat lunak menggunakan *System Development Life Cycle* (SDLC) model *Waterfall*, serta teknik pengujian yang digunakan adalah teknik *Black Box Testing*.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun Perancangan Aplikasi Penjualan Barang Pada CV. ASACOM Kotabumi Berbasis Web.

E. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini mengharapkan memiliki beberapa kegunaan di dalam berbagai pihak, seperti pihak:

1. CV. ASACOM

Perancangan yang dibuat di dalam bisnis penjualan menggunakan website dapat dijadikan sarana alternatif transaksi jual beli barang atau produk yang membuat transaksi jual beli agar lebih mudah. Sehingga dapat dilakukan dimana saja dengan waktu yang relatif singkat, dan memudahkan bagi pelanggan untuk pelayanan pemesanan tanpa harus datang ke Toko.

2. Program Studi Ilmu Komputer

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penambahan ilmu pengetahuan, khususnya pada prodi ilmu komputer serta menjadi bahan bacaan di perpustakaan Universitas dan dapat memberikan referensi bagi mahasiswa lainnya.

3. Penulis

Bagi penulis agar dapat meningkatkan ilmu pengetahuan dan kemampuan penulis di bidang pemrograman, khususnya bidang pemrograman berbasis web yang menggunakan bahasa pemrograman PHP.

F. Metodologi Penelitian

Metode yang diterapkan dalam studi ini terbagi menjadi dua komponen utama, yaitu: Jenis penelitian dan Teknik pengumpulan data. Metode perancangan yang akan digunakan adalah *System Development Life Cycle* (SDLC). *System Development Life Cycle* (SDLC) model waterfall merupakan proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang akan digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, model SDLC yang dipakai dalam penelitian ini adalah Model *Waterfall*.

G. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan termasuk ke dalam jenis penelitian kualitatif.

Menurut Moleong (2016: 6) menyimpulkan:

Pengertian kualitatif merupakan penelitian untuk memahami fenomena tentang apa yang terjadi pada subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain. Dengan secara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh penulis memiliki dua bagian teknik pengumpulan data, yakni sebagai berikut: Studi Lapangan dan Studi Pustaka.

1. Studi Lapangan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam penelitian ini mencakup: observasi, wawancara dan pengumpulan dokumentasi.

a. Observasi (*Observation*)

Informasi yang diperoleh melalui penerapan metode ini adalah mengenai proses sistem penjualan dan pemesanan yang saat ini berlangsung di lokasi penelitian. Observasi ini dilakukan secara langsung datang ke tempat penelitian, dan mengamati secara langsung guna untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

b. Wawancara (*Interview*)

Teknik yang digunakan di dalam wawancara ini yaitu penulis melakukan wawancara dengan pengelola CV. ASACOM yaitu: Sardi Hermawan, S.Kom.

sebagai pimpinan. Data yang diperoleh melalui metode wawancara mencakup informasi mengenai proses penjualan yang sedang berjalan, ketersediaan barang, serta prosedur pemesanan barang.

c. Dokumentasi (*Documentation*)

Dalam proses ini, penulis menghimpun dokumen-dokumen terkait dengan topik penelitian. Data yang diperoleh melalui dokumentasi merupakan hasil rekapitulasi CV. ASACOM yang meliputi daftar barang, laporan Penjualan dan Struktur organisasi di CV. ASACOM.

2. Studi Pustaka

Pada kegiatan studi pustaka ini, penulis melakukan pencarian data berupa referensi baik dari media cetak maupun media *online*. Data yang diperoleh berupa teori tentang sistem informasi penjualan, *website*, bahasa Pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*), Database MySQL, Framework Codeigniter, XAMPP, Sublime Text 3, Google Chrome, menggunakan *System Development Life Cycle* (SDLC) dan Black Box testing.

I. Sistematika Penulisan

Tujuan dari penyusunan sistematika penulisan ini adalah untuk membantu penulis dalam menyelesaikan permasalahan yang telah dianalisis dan mempermudah dalam proses penyampaian. Penulisan dalam skripsi ini ditulis menjadi 5 Bagian bab, dan setiap bab terdiri dari beberapa sub bab.

Sistematika penulisan dalam tugas akhir ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab 1 pendahuluan ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metodologi penelitian, jenis penelitian, teknik pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN LITERATUR

Pada bab ini membahas mengenai menjelaskan tentang teori dan konsep - konsep yang ditulis oleh penulis dan juga didapatkan dari beberapa referensi seperti dari jurnal, buku, internet dan teori-teori tentang sistem informasi penjualan berbasis web yang dapat menjadi penunjang yang berhubungan dengan masalah yang diteliti dan beberapa referensi penelitian.

BAB III GAMBARAN UMUM ORGANISASI

Pada bab ini menguraikan gambaran umum Sejarah Berdirinya CV. ASACOM Kotabumi, struktur organisasi, manajemen organisasi dan aliran informasi penjualan yang sedang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pembahasan Pembuatan skripsi mulai dari pengolahan data dari hasil riset yang di dapat, merancang aliran informasi yang akan digunakan, dan pengoprasian serta pemeliharaan perancangan web penjualan menggunakan bahasa pemrograman PHP.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan penulisan, penjabaran dari inti pembahasan dan saran yang bertujuan memberikan manfaat kepada penulis dan pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP