

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam ajaran Islam, aktivitas penjualan produk sangat dianjurkan. Rasulullah SAW sendiri telah memulai usahanya sejak usia muda. Kegiatan bisnis diperbolehkan dalam Islam, dengan syarat dilaksanakan secara benar dan sesuai tuntunan agama. Tujuan penjualan yang berbasis syariah adalah untuk mencapai kesejahteraan bagi pengusaha muslim, baik di dunia maupun di akhirat. Hal ini dicapai dengan senantiasa menerapkan standar etika dalam berbisnis, meliputi ketakwaan, berbuat baik, bersikap ramah, dan menjaga kepercayaan. Maka dari itu sebagai umat manusia harus menjalankan bisnis sesuai dengan ajaran islam mau apapun kendala yang ada pasti akan selalu ada jalannya. Seperti yang dijelaskan dalam Qur'an Surah Al-Baqarah (2:262):

مَثَلُ الَّذِينَ يُنْفِقُونَ أَمْوَالَهُمْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ كَمَثَلِ حَبَّةٍ أَنْبَتَتْ سَبْعَ سَنَابِلٍ فِي كُلِّ سُنْبُلَةٍ مِائَةُ حَبَّةٍ وَاللَّهُ يُضَاعِفُ لِمَنْ يَشَاءُ
وَاللَّهُ وَاسِعٌ عَلِيمٌ

Artinya : “Perumpamaan orang-orang yang menginfakkan hartanya di jalan Allah adalah seperti (orang-orang yang menabur) sebutir biji (benih) yang menumbuhkan tujuh tangkai, pada setiap tangkai ada seratus biji. Allah melipatgandakan (pahala) bagi siapa yang Dia kehendaki. Allah Maha luas lagi Maha Mengetahui.” (QS. Al-Baqarah 2:262).

Seperti salah satu tempat yang menjadi tempat penelitian yaitu Ruang Keramik Studio merupakan usaha dengan jenis kepemilikan Mikro yang bergerak pada bidang seni dengan nama pemilik Baskoro Wicaksono, berdiri kurang lebihnya 5 tahun sejak tahun 2019, beralamat di Jl. Mawar No.16b Mulyojati, Kecamatan Metro Barat, Kota Metro, Lampung, Indonesia 34122, Ruang Keramik Studio ini pernah menggelar pameran sebanyak 8 kali dimana Ruang Keramik Studio ini menjadi salah satu usaha Mikro di Kota Metro, Provinsi Lampung walau masih tergolong usaha Mikro namun memiliki omset 10-15 juta perbulannya, tak hanya itu Ruang Keramik Studi ini telah melakukan pemasaran hingga ke kota-kota besar seperti Kota Bandung, Jakarta, Surabaya. Produk-produk yang dijual berupa berbagai jenis kriya baik berupa *mug, cup, plate, vase, bowl, pot, coffee serve*, dan masih banyak lagi. Ruang Keramik Studio setiap tahunnya selalu mengeluarkan desain produk terbaru hal ini membuat produk dari tahun sebelumnya tidak diproduksi lagi. *Customer* biasanya akan memesan produk-produk yang diminati.

Saat ini sistem informasi penjualan pada Ruang Keramik Studio masih secara *konvensional* dan jika secara *online* menggunakan media sosial *WhatsApp*, *Instagram*, *Facebook*, *Tik Tok*, hal ini juga digunakan dalam memberikan informasi secara *online*, selain itu suatu informasi juga disalurkan dari mulut ke mulut secara langsung. Untuk pembelian produk *customer* hanya bisa melalui *WhatsApp*, Dm (*Direct message*) *Instagram* atau datang secara langsung, dalam pembayaran bisa secara tunai atau transfer via bank. Dalam sistem perhitungan jumlah keseluruhan pendapatan masih menggunakan pembukuan, untuk proses pembelian produk oleh *customer* dan penjualan produk di Ruang Keramik Studio mengalami kendala, sedangkan seperti yang telah disinggung sebelumnya bahwa penjualan produk-produk Ruang Keramik Studio ini lebih banyak berasal dari luar kota hingga provinsi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka Ruang Keramik Studio membutuhkan suatu sistem informasi penjualan sebagai media transaksi antara *customer* dengan Ruang Keramik Studio, maka pembuatan *website* penjualan adalah solusi baik dalam hal tersebut. Pembuatan *website* penjualan pada Ruang Keramik Studio ini tentu saja akan mempermudah penjualan ke seluruh Indonesia karena *customer* dapat melakukan pemesanan dimana saja asalkan terhubung dengan jaringan internet, selain itu pembuatan *website* ini juga akan lebih memperlihatkan bahwa Ruang Keramik Studio *professional*, mengingat kedepannya Ruang Keramik Studio ini bisa mencakup pasar lebih luas dengan inovasi-inovasinya. Oleh karena itu penelitian ini akan merancang dan membuat suatu sistem informasi penjualan pada Ruang Keramik Studio. Penjualan dapat berjalan lebih lancar, sehingga pemilik Ruang Keramik Studio mendapat kemudahan dan keuntungan yang lebih besar. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis melakukan penelitian lebih lanjut dalam bentuk Tugas Akhir yang berjudul "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PENJUALAN PADA RUANG KERAMIK STUDIO".

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah sebelumnya, kita dapat melihat bahwa rumusan masalah yang dapat diajukan pada saat penyusunan tugas akhir ini adalah bagaimana merancang suatu sistem informasi penjualan berbasis web sebagai media transaksi pada Ruang Keramik Studio?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada perumusan masalah diatas maka pembatasan masalah yang dapat diambil pada penelitian ini adalah:

1. Ruang lingkup sistem yang dapat dibangun meliputi *Form* Registrasi *Customer*, Katalog Produk, *Checkout* Produk atau Pemesanan Produk, Memasukan Produk Ke Keranjang, Jumlah Produk, *Contact Us*, *About Us*.
2. Metode pembayaran menggunakan transfer bank ke rekening Ruang Keramik Studio, dimana akan ada tempat atau kolom bagi *customer* untuk *upload* bukti pembayaran produk yang telah dipesan.
3. Sistem perancangan berbasis *website* menggunakan *framework codeigniter* dengan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*), *database* yang digunakan MySQL, web server yang digunakan Apache, *text editor* yang digunakan *Visual Studio Code*, *Google Chrome* sebagai web browser.
4. Metode pengembangan untuk merancang *website* penjualan pada Ruang Keramik Studio menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan 6 tahapan yaitu kebutuhan (*requirement*), desain (*design*), Pengkodean (*Development*), Pengujian (*Testing*), Penerapan (*Deployment*) dan pemeliharaan (*maintenance*), pengujian menggunakan *BlackBox Testing*.

D. Tujuan Penelitian

Merancang *website* penjualan yang baik sebagai media penjualan pada Ruang Keramik Studio.

E. Kegunaan Penelitian

Diharapkan penelitian di Ruang Keramik Studio ini dapat bermanfaat dan berguna oleh beberapa pihak diantaranya:

1. Bagi Penulis

Bagi penulis, tujuan utamanya adalah mengembangkan pengetahuan dan membagikan pemahaman yang diperoleh selama masa studi, terutama dalam ranah pengembangan web. Fokus khususnya adalah pada penerapan keterampilan pemrograman untuk membangun situs dan aplikasi berbasis web, dengan memanfaatkan berbagai bahasa pemrograman yang relevan yaitu PHP (*Hypertext Preprocessor*).

2. Bagi Instansi Terkait

- a. Bagi Ruang Keramik Studio, pembuatan *website* penjualan tersebut dapat memudahkan transaksi penjualan produk lebih mudah dan dapat mencakup *customer* lebih luas.
- b. Bagi *customer* pembuatan *website* Penjualan di Ruang Keramik Studio dapat memudahkan *customer* berbelanja berbagai produk yang ditawarkan secara *online*.

3. Bagi Universitas

Bagi perguruan tinggi untuk memberikan ilmu baru dan menyebarkan informasi kepada mahasiswa di lingkungan kampus.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian secara umum dicirikan sebagai kegiatan ilmiah yang direncanakan, terstruktur, dan dilakukan secara sistematis. Metode penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

Jenis penelitian yang mengadopsi pendekatan kualitatif. Metodologi kualitatif berfokus pada pengamatan yang lebih menyeluruh dan mendalam terhadap subjek penelitian.

Sidiq dan Choiri (2019: 4) menyatakan bahwa:

Penelitian kualitatif juga diartikan sebagai suatu strategi pencarian makna, pengertian, konsep, ciri-ciri, gejala, simbol, dan penjelasan suatu fenomena, dengan menggunakan metode yang terfokus, multipel, *characteristic* dan holistik, serta mengutamakan kualitas, menggunakan multi metode dan narasi ilmiah.

G. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2019) langkah paling penting dalam sebuah penelitian adalah teknik pengumpulan data karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Proses pengumpulan data dapat terjadi dalam berbagai konteks, dari sumber yang beragam, dan dengan metode-metode yang berbeda.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data yang diperlukan. Penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi Lapangan

Studi lapangan pada penelitian ini, bertujuan untuk mensintesis informasi dari lokasi penelitian berdasarkan permasalahan yang ingin ditangani dan diatasi dengan teknik sebagai berikut:

a. Pengamatan (*Observasi*)

Nurdiansyah dan Rugoyah (2021: 161) observasi, yang merupakan proses mencari data yang sangat akurat dalam penelitian karena memungkinkan anda menggunakan panca indera untuk mengamati objek di sekitar anda.

Metode ini dapat mengumpulkan data tentang alur pembeli dan promosi produk di Ruang Keramik Studio.

b. Wawancara (*Interview*)

Sugiyono (2019) wawancara tidak terstruktur adalah wawancara terbuka di mana pedoman wawancara tidak terstruktur dan lengkap digunakan untuk mengumpulkan data. Panduan wawancara yang digunakan hanyalah rangkuman pertanyaan yang akan diajukan.

Dengan teknik ini data yang dapat dikumpulkan adalah mengenai informasi tentang sejarah singkat dan lain sebagainya di Ruang Keramik Studio.

c. Dokumentasi (*Documentation*)

Sugiyono (2019) dokumen adalah sekumpulan informasi yang diperoleh dari riwayat kejadian sebelumnya. Dokumen dapat berupa tulisan pribadi, gambar, karya monumental dan lain-lain sudah berlalu.

Metode ini memungkinkan pengumpulan data jumlah produk, jenis produk, lokasi, sistem manajemen mengenai visi dan misi, tugas dan wewenang, struktur organisasi di Ruang Keramik Studio

2. Studi Pustaka

Nurdiansyah dan Rugoyah (2021) penelitian studi pustaka merupakan suatu teknik pengumpulan data bahan cetak dimaksudkan untuk melengkapi data penelitian, seperti wawancara dengan narasumber dan foto-foto dari berbagai literatur yang digunakan dalam penelitian ini.

Studi pustaka adalah serangkaian tindakan untuk mendapatkan data atau bahan teoritis dari buku, artikel, dan jurnal yang relevan dengan penulisan TA (Tugas Akhir) ini.

H. Sistem Penulisan

Dalam Sistem penulisan untuk menyederhanakan dan memahami teks, penulis membagi sistem teks menjadi lima bab:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN LITERATUR

Bab ini membahas teori-teori yang mendukung penelitian ini dan membahas definisi dan teori dasar penelitian. Teori-teori ini diambil dari berbagai sumber dan mengacu pada batasan masalah, seperti ruang lingkup sistem yang diajukan dan pengertian dari perancangan, sistem informasi, penjualan, media penjualan, *framework codeigniter* dengan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*), *database* yang digunakan MySQL, web server yang digunakan Apache, *text editor* yang digunakan *Visual Studio Code*, *Google Chrome* sebagai *web browser*, DFD (*Data Flow Diagram*), ERD (*Entity Relationship Diagram*), dan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dan *Blackbox Testing* sebagai pengujian.

BAB III GAMBARAN UMUM ORGANISASI

Dalam bab ini menjelaskan mengenai Sejarah Singkat, Lokasi, Sistem Manajemen, Struktur Organisasi, Kedudukan Tugas dan Fungsi Organisasi, Visi dan Misi, Analisis Sistem yang Sedang Berjalan, dan Kebutuhan Serta Kendala Sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisi analisis dari hasil pengelolaan data pembahasan mengenai sistem penjualan pada Ruang Keramik Studio.

BAB V PENUTUP

Bagian ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR LITERATUR

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP