

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Era globalisasi saat ini menunjukkan perkembangan teknologi yang pesat dengan pemanfaatan teknologi informasi yang mendukung aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari.

*Website* merupakan suatu media informasi untuk menampilkan sesuatu di *internet*. Perkembangan aplikasi *web* yang semakin pesat sejak munculnya teknologi *internet* sangat membantu dalam kemudahan serta kecepatan pengiriman, penyampaian dan penerimaan informasi. Mulai dari perusahaan-perusahaan, sekolah-sekolah, perguruan tinggi, dan lembaga atau organisasi lainnya telah banyak memanfaatkan aplikasi *web* dalam kegiatan penjualan, promosi, belajar, dan kegiatan lainnya.

*DRW skincare indonesia* selaku sebuah *online shop* yang bergerak di bidang kecantikan, ingin memberikan layanan kepada masyarakat umum menyangkut tentang kemudahan dalam pertukaran informasi antara masyarakat satu dengan masyarakat lainnya khususnya dalam bidang penjualan produknya.

Oleh sebab itu, perlu adanya sebuah proses untuk mempublikasikan informasi berupa promosi penjualan barang/jasa tersebut. Sebuah sistem informasi yang dapat menghubungkan antara penjual dan pembeli. Dalam hal ini dibuat rancangan sekaligus implementasi yang akan memecahkan masalah tersebut dengan judul "*Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website*. (Studi Kasus : *Drw Skincare Indonesia*).

### **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana membuat suatu sistem yang dapat membantu menghubungkan antara penjual dan pembeli, serta mempermudah proses penyajian informasi

seputar produk yang dijual dalam bentuk sistem informasi penjualan berbasis *website*?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut diatas, maka didapatkan beberapa batasan masalah, sebagai berikut :

- a. Rancangan serta implementasi sistem informasi yang dibuat hanya untuk menampilkan informasi seputar produk yang dijual, seperti foto produk, harga, deskripsi produk, dan informasi kontak penjual.
- b. Jika pengunjung ingin membeli produk, maka dapat langsung menghubungi kontak admin penjual tercantum.
- c. Sistem informasi yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman berbasis *web* yakni bahasa pemrograman PHP.

### **1.4 Tujuan penulisan.**

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah :

- a. Menyelesaikan Program Pendidikan kampus ITDA, jenjang Strata 1.
- b. Membantu perusahaan Drw *skincare* untuk terhubung dengan pengunjung atau calon pembeli produk yang ditawarkan melalui sistem *website*.
- c. Menyajikan informasi yang dapat menjadi acuan untuk transaksi proses penjualan.
- d. Merancang dan membangun sistem informasi penjualan berbasis *website* untuk mempermudah pihak DRW *skincare* dalam pencapaian visi dan misi penjualan.

### **1.5 Metode Penelitian.**

Adapun metode metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Metode Observasi.

Suatu metode dengan melakukan pengamatan terhadap suatu sistem penjualan yang telah ada. Pengamatan ini meliputi penganalisaan data-data tentang DRW *skincare*, pengamatan mengenai sistem penjualan melihat berbagai aspek yang ada, serta cara kerja sistem yang menerapkan metode berbasis *website* dalam membantu proses penjualan.

b. Metode Wawancara.

Suatu metode yang dilakukan dengan melakukan wawancara atau tanya jawab dengan pihak DRW *skincare* Indonesia. Dengan wawancara tersebut akan didapat sebuah gambaran jelas mengenai data data informasi apa saja yang dibutuhkan untuk disajikan dalam sistem penjualan berbasis *website*.

a. Metode Kepustakaan

Suatu metode yang dilakukan dengan cara membaca referensi buku, artikel, maupun tulisan yang menunjang dalam pembuatan sistem ini, sehingga didapatkan suatu analisa yang baik untuk menghasilkan suatu solusi. Pustaka-pustaka tersebut akan membantu dalam menganalisa serta mendapatkan logika yang berkaitan dengan teori mengenai proses penjualan dengan metode berbasis *website*, dan reasiasi sistem informasi.

b. Metode *Waterfall*

Merupakan paradigma rekayasa perangkat lunak yang paling tua dan paling banyak dipakai. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, *desain*, kode, pengujian, dan pemeliharaan.

### *Rekayasa dan Pemodelan Sistem/Informasi*

Karena perangkat lunak merupakan bagian dari suatu sistem maka langkah pertama dimulai dengan membangun syarat semua elemen sistem dan mengalokasikan ke perangkat lunak dengan memperhatikan hubungannya dengan manusia, perangkat keras dan *database*.

### *Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak*

Proses menganalisis dan pengumpulan kebutuhan sistem yang sesuai dengan domain informasi tingkah laku, unjuk kerja, dan antar muka (*interface*) yang diperlukan. Kebutuhan-kebutuhan tersebut didokumentasikan dan dilihat lagi dengan pelanggan.

### *Desain*

Proses *desain* akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural.

### *Pengkodean (Coding)*

Pengkodean merupakan proses menerjemahkan *desain* ke dalam suatu bahasa yang bisa dimengerti oleh komputer.

### *Pengujian.*

Proses pengujian dilakukan pada logika internal untuk memastikan semua pernyataan sudah diuji. Pengujian eksternal fungsional untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa *input* akan memberikan hasil yang aktual sesuai yang dibutuhkan

### *Pemeliharaan*

Perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional atau unjuk kerja.