

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karena saat ini teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat cepat, tepat, cermat dan akurat. Seiring dengan kebutuhan manusia yang juga akan terus bertambah, dan seiring dengan perkembangan zaman dibidang teknologi perusahaan-perusahaan selalu dipicu untuk menggunakan teknologi yang maju untuk alat atau media untuk tetap selalu bertahan. Internet adalah suatu media yang tidak asing lagi bagi semua masyarakat, dengan adanya internet kita dapat mengakses situs apapun yang kita inginkan dimanapun dan kapanpun. Media yang dapat diakses melalui internet adalah *website*. *Website* merupakan suatu wadah informasi yang mendapatkan kemudahan bagi *user* untuk menjelajahi suatu internet. Pada saat ini banyak orang yang menggunakan website bukan hanya sekedar mencari informasi saja, tetapi sebagai lahan promosi, penjualan dan aktivitas lainnya yang dapat membuka banyak peluang untuk bisnis.

Di kabupaten pati banyak sekali pengusaha penjual kasur kapuk, produk yang dihasilkan antara lain yaitu kasur, bantal dan guling. Akan tetapi proses marketing yang dilakukan dirasa masih kurang maksimal. Padahal usaha ini memiliki peluang yang cukup besar. Hal ini dapat dari banyaknya sales kasur kapuk yang ada di kabupaten pati. Akan tetapi hal tersebut juga menimbulkan masalah, diantaranya adalah sales tidak dapat mengetahui stok barang persediaan secara akurat, hal itu membuat sales mengalami kesulitan dalam melakukan pemesanan barang yang akan dibutuhkan oleh pelanggan, karena sales harus berkomunikasi kepada manager terlebih dahulu melalui telephone untuk mengetahui stok yang tersedia pada gudang dan itu memakan waktu yang lama.

Hal itu dapat diatasi dengan kemajuan teknologi yang sudah ada. Salah satunya adalah teknologi web portal, dimana sales dapat mengetahui jumlah stock barang yang ada di gudang secara cepat dan akurat.

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk merancang sebuah sistem informasi yang dapat mempermudah pengelolan penjualan kasur kapuk, hasil penelitian Sistem Informasi Web Portal untuk Penjualan Kasur Kapuk Di Kabupaten Pati diharapkan dapat membantu sales dalam mengakses informasi mengenai stok barang yang dijual dan sales dapat melakukan pemesanan produk secara mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis memperoleh rumusan masalah mengenai bagaimana membangun “Sistem Informasi Web Portal untuk Penjualan Kasur Kapuk Di Kabupaten Pati”. Sehingga memudahkan manager untuk mengelola data barang. Sales dalam melihat data produk tersebut lebih mudah dan cepat.

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini perlu adanya suatu batasan masalah supaya lebih terarah dan mempermudah dalam pembahasan masalah. Dalam permasalahan yang tercakup didalamnya tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpang terlalu jauh dari suatu tujuan awalnya dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya. Maka dari itu penulis memiliki batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem Informasi dibuat berbasis portal web untuk penjualan kasur kapuk di Kab. Pati
2. Sistem penjualan meliputi :
 - a. Pengelolaan data barang
 - b. Pengelolaan data pemesanan
 - c. Proses perhitungan stock barang
 - d. Proses pembayaran & konfirmasi pembayaran

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan yang mampu memproses semua proses web portal pengelolaan data barang dan dapat meningkatkan penjualan kasur kapuk.

1.5 Manfaat

a. Bagi Individu

- 1) Mendapatkan ilmu-ilmu yang diperoleh selama kuliah.
- 2) Mampu membandingkan teori yang didapat selama diperkuliahan dengan masalah yang sebenarnya di lapangan.

b. Bagi Akademis

- 1) Mengetahui seberapa penting mahasiswa menguasai materi yang diberikan.
- 2) Diharapkan akan meningkatkan studi sistem informasi tentang bagaimana Sistem Informasi Web Portal untuk Penjualan Kasur Kapuk di Kabupaten Pati
- 3) Mahasiswa dapat mengetahui seberapa jauh untuk menerapkan ilmu-ilmu yang bersifat teori dan sebagai evaluasi terhadap materi yang telah diberikan.

c. Bagi Intansi

- 1) Meningkatkan produk kualitas pelayanan penjualan pada web portal penjualan kasur kapuk.
- 2) Meningkatkan penjualan produk barang web portal agar tidak ketinggalan jaman.

1.6 METODE PENELITIAN

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Agar dapat mendapatkan data yang valid, akurat dan juga relevan maka dalam pengumpulan data penulis menggunakan cara seperti berikut.

1. Sumber Data Primer

Sumber Data Primer adalah data yang didapat secara langsung dari instansi yang baik melalui pengamatan langsung maupun pencatatan obyek terhadap penelitian, meliputi:

a. Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis dapat menunjang kelengkapan data yaitu melalui metode wawancara dan interview langsung dengan manager. Penulis melakukan tanya jawab dengan pihak yang ada di UD. Sari Kapuk, UD. Cahaya Kasur, UD. Berkah Kasur, UD. Pesona Abadi Jaya, UD. Sumber Rejeki mengenai bagaimana langkah-langkah dalam melakukan pengelolaan dan penjualan barang.

b. Observasi

Metode yang dilakukan untuk pengumpulan data tidak hanya dengan metode wawancara atau interview saja tetapi juga bisa melalui metode observasi. Penulis mencari data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem informasi persediaan stok barang mulai dari pengelolaan, pencatatan, pemesanan, pengolahan, penyimpanan, penjualan hingga pemeliharaan barang dengan melakukan survei di UD. Sari Kapuk, UD. Cahaya Kasur, UD. Berkah Kasur, UD. Pesona Abadi Jaya, UD. Sumber Rejeki.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diambil secara tidak langsung. Data yang diperoleh dari buku – buku, dokumentasi dan literatur –literature meliputi:

a. Study Kepustakaan

Metode Studi Kepustakaan merupakan salah satu pencarian dan pengumpulan data dengan cara membaca buku, laporan-laporan yang berkaitan dengan objek penelitian dan dapat digunakan sebagai dasar teori serta dapat dijadikan bahan perbandingan.

b. Study Dokumentasi

Yaitu pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, buku ataupun sumber informasi lain. Studi dokumentasi dalam melakukan penelitian ini adalah dengan melihat data-data dari pihak instansi. Misalnya saja mengenai struktur organisasi, data barang dan lain-lain. Hal ini dapat dilakukan agar informasi yang didapatkan benar-benar bersumber dari objek yang dapat dijadikan sebagai tempat penelitian.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Proses dalam pengembangan sistem merupakan salah satu proses yang penting dalam menganalisa sistem. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem pengelolaan dan penjualan barang adalah dengan menggunakan metode *Waterfall*. Menurut buku yang di tulis Jenner Simarmata (2010) Sebuah model air terjun memicu tim pengembang untuk merinci apayang harusnya perangkat lunak lakukan (melakukan dan menentukan kebutuhan sistem) sebelum sistem tersebut dikembangkan.

Dalam mengembangkan metode *Waterfall* terdapat beberapa tahapan dari pengembangan sistem, yaitu:

1. Analisa Kebutuhan Piranti Lunak (*Software Requirement Analist*)
Seluruh kebutuhan software harus bisa diperoleh dalam fase ini, termasuk dalam kegunaan software yang diharapkan pengguna dan batasan software. Informasi ini biasanya dapat diperoleh dari wawancara, diskusi atau survey. Informasi tersebut dapat dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk dapat digunakan pada tahap selanjutnya.
2. Desain Sistem (*Design System*)
Tahap ini dapat dilakukan sebelum melaksanakan coding. Tahap ini digunakan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dapat dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan hardware dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem yang secara keseluruhan.

3. Pengkodean (*Coding*)

Dalam tahap ini dilakukan pemrograman. Pembuatan software dipecah menjadi modul-modul yang kecil nantinya akan digabungkan dalam tahap selanjutnya. Selain itu dalam tahap ini juga dilakukan dengan cara melakukan pemeriksaan terhadap modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan apa belum.

4. Penerapan / Pengujian Program (*Integration & Testing*)

Di tahap ini dilakukan pengujian supaya untuk mengetahui apakah software yang dibuat sudah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

5. Pemeliharaan (*Operation & Maintenance*)

Ini merupakan tahap yang terakhir dalam model waterfall. Software yang telah jadi dapat dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan yang termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak akan ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi dari unit sistem dan peningkatan jasa sistem oleh kebutuhan baru.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Menurut Adi Nugroho (2010) Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa pemodelan yang sistem atau perangkat lunak yang paradigmanya berorientasi objek. Pemodelan (modeling) sesungguhnya dapat digunakan untuk menyederhanakan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah untuk dipelajari dan dipahami.

Berikut ini adalah jenis-jenis diagram Unified Modeling Language (UML) antara lain:

1. *Use Case* Diagram

Use Case Diagram merupakan bentuk pemodelan untuk menjalankan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebagai sebuah interaksi antara satu atau lebih dari actor dengan sistem informasi yang nantinya akan dibuat. Usecase digunakan sebagai mengetahui fungsi apa yang ada dalam sebuah

sistem informasi dan siapa saja yang berhak untuk menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

2. *Class Diagram*

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian yang kelas - kelas akan dibuat untuk menumbuhkan sistem. Kelas memiliki apa yang disebut sebagai atribut dan metode atau operasi.

3. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram menggambarkan objek pada use case. Yang dengan mendeskripsikan waktu hidup secara objek dan pesan yang dikirimkan yang diterima antar objek. Secara grafis dapat menggambarkan bagaimana objek yang berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah use case atau operasi.

4. *Statechart Diagram*

Statechart diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram. Mesin yang digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah mesin, sistem atau objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup yang objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan event-event (kejadian) yang dapat menyebabkan objek dari satu tempat ketempat yang lainnya.

5. *Activity Diagram*

Activity Diagram merupakan diagram yang dapat menggambarkan work flow atau aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada dalam perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini yaitu bahwa diagram aktivitas yang menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

1.7 KERANGKA PEMIKIRAN

Adapun kerangka penelitian Sistem Informasi Web Portal untuk Penjualan Kasur Kapuk Di Kabupaten Pati.

