

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi secara tidak langsung mempengaruhi persaingan. Perusahaan perlu memberikan layanan terbaik baik dari segi efisiensi waktu maupun keamanan dan akurasi data. Nilai informasi sangat berharga bagi pemilik bisnis dalam pengambilan keputusan, karena informasi yang baik dan akurat dapat membawa manfaat dan keuntungan bagi bisnis masa depan. Penyebaran informasi yang dapat dilakukan siapa saja kapan saja, dimana saja. Penggunaan internet memberikan dampak yang besar bagi dunia perdagangan dan bisnis, munculnya e-commerce. Dengan menerapkan e-commerce, suatu perusahaan dapat menjual lebih banyak produk dan jangkauan yang lebih luas karena memiliki pelanggan yang dapat mengakses website perusahaan. Apalagi perusahaan tidak harus membuka banyak gerai dan distributor. Daya tarik e-commerce yang memaksa pengusaha untuk menerimanya.

Raja Vapor Gebog merupakan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) yang bergerak pada produk berhubungan dengan penjualan rokok elektrik. Raja Vapor gebog berlokasi di Jl. Raya Jurang, Krasak, Jurang, kec. Gebog, Kabupaten Kudus. Sebagai salah satu usaha yang menjual produk jenis rokok elektrik yang terbesar di kabupaten Kudus, Raja Vapor memiliki 4 cabang toko yang tersebar di kudus dan sekitarnya. Di indonesia pengguna rokok atau penikmat rokok tembakau menjadi yang terbesar didunia dengan menduduki posisi 3 terbesar dunai menurut data WHO tahun 2021 (Fikriyah & Febrijanto, 2012: 100) rokok memiliki zat adiktif yang memiliki dampak negatif terhadap kesehatan baik pengguna (perokok aktif) maupun orang yang terpapar asap rokok (perokok pasif). Salah alternatif cara agar mengurangi pemakai rokok tembakau adalah dengan adanya rokok elektrik atau personal vaporizer.

Di Indonesia ini perkembangan penggunaan rokok elektrik menjadi pesat. Menurut Satria (2021:93) Rokok elektrik digunakan untuk mengurangi rasa kecanduan terhadap rokok tembakau bagi perokok aktif. Bukan hanya untuk mengurangi kecanduan terhadap rokok tembakau, rokok elektrik juga sebagai gaya hidup anak muda zaman sekarang. Dari adanya trend penggunaan rokok

elektrik terciptanya peluang untuk di jadikan usaha mengenai kebutuhan penggunaan rokok elektrik. Melihat peluang yang ada Membuat pemilik Raja Vapor pada tahun 2015 untuk pertama kali membuka usaha rokok elektrik di wilayah kudu dan sekitarnya. Tahun demi tahun semakin bertambahnya peminat rokok elektrik membuat Raja Vapor berkembang semakin besar bahkan pada tahun 2022 Raja Vapor sudah membuka toko cabang yang berada di wilayah Kudus dan sekitarnya.

Dalam kegiatan bisnis sehari-hari Raja Vapor Gebog masih menggunakan cara manual yaitu proses jual beli kebutuhan rokok elektrik masih konvensional dengan cara pelanggan datang untuk membeli barang, banyak pelanggan dari Raja Vapor yang berada di kawasan Kudus dan sekitarnya dan banyak juga pelanggan yang berada diluar wilayah harus menyempatkan waktunya untuk datang dan membeli produk di Raja Vapor Gebog sehingga menyita banyak waktu, biaya dan tenaga untuk pelanggan jika ingin membeli produk. Pengenalan produk juga masih menggunakan cara yang seadanya dengan cara pelanggan datang langsung untuk mengetahui produk yang ada. Serta pembukuan data transaksi dan data barang yang belum tersusun rapi, terkadang karyawan lupa atau salah mendata data barang atau data transaksi raja vapor tidak mengetahui laporan bulanan dengan detail.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan suatu sistem informasi penjualan online yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pembelian produk dengan mudah dan dimana saja tanpa perlu datang ke toko Raja Vapor. Pelanggan juga dapat melihat produk apa saja yang dimiliki raja vapor. Sistem juga nantinya menggunakan Metode cross selling, Metode cross selling merupakan metode yang dapat memikat pelanggan untuk melengkapi produk awal yang dibeli dengan produk yang dapat melengkapinya (Pradana, 2015). Metode cross selling melibatkan promosi produk tambahan. Adanya metode tersebut pelanggan akan mendapat promosi atau rekomendasi produk yang ia beli setelah membeli barang sehingga dapat meningkatkan penjualan yang terjadi pada Raja Vapor Gebog.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, sehingga terciptalah sebuah ide untuk membuat penelitian dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Raja Vapor Gebog Berbasis Web Dengan Metode *Cross Selling*”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas yang telah di jelaskan maka penulis merumuskan masalah yang terjadi yaitu: "Bagaimana cara membuat sistem yang dapat membantu Raja Vapor dalam sistem penjualan dan pengelolaan transaksi berbasis web dengan metode *cross selling*".

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian yang akan dilakukan ini perlu adanya batasan masalah agar lebih terarah dan lebih mudah dalam pembahasan masalah agar permasalahan yang tercakup didalamnya tidak menyimpang dan berkembang terlalu jauh dari tujuan awal penelitian serta tidak mengurangi efektifitas pemecahnya, adapun batasan masalah yang dilakukan penulis sebagai berikut:

1. Pelanggan dapat melakukan pembelian produk secara online.
2. Karyawan dapat melayani transaksi saat pelanggan datang langsung ke toko
3. Sistem ini menggunakan metode *cross selling*
4. Aplikasi dibuat berbasis web.

## 1.4 Tujuan

- 1) Memudahkan pelanggan dalam pembelian produk tanpa perlu datang langsung, serta memudahkan informasi pemberitahuan dalam proses pembelian produk.
- 2) Memudahkan para karyawan agar dapat melakukan kegiatan penjualan yang lebih efektif dengan adanya sistem tersebut.
- 3) Memudahkan pemilik toko dalam melihat laporan transaksi sehingga dapat di pakai sebagai alternatif penentu keputusan.

## 1.5 Manfaat

### a. Bagi Individu

- 1) Mampu mengimplementasikan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan.
- 2) Menambah kepekaan terhadap masalah yang ada di lingkungan sekitar.
- 3) Menambah pengetahuan, wawasan serta pengalaman bagi penulis.

### b. Bagi Akademis

- 1) Mengetahui seberapa jauh ilmu yang didapatkan mahasiswa selama menempuh perkuliahan, baik yang bersifat teori maupun praktek.
- 2) Mengetahui seberapa banyak pemahaman mahasiswa terkait ilmu yang telah diajarkan.
- 3) Dapat memperbanyak studi tentang sistem informasi di Program Studi Sistem Informasi.

**c. Bagi Organisasi**

- 1) Mempermudah pencatatan siklus transaksi yang terjadi di organisasi.
- 2) Mengetahui kegiatan atau transaksi yang berkenaan dengan gerai secara detail.
- 3) Dapat mengembangkan bisnisnya dengan adanya proses bisnis yang dimudahkan.

**1.6 Metode Penelitian**

**1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data bertujuan agar memperoleh data yang akurat, revelan, *reliable*, maka penulis melakukan pengumpulan data dengan cara:

**1. Sumber Data Primer**

Data Primer merupakan data yang didapatkan secara langsung dari tempat penelitian yang melalui pengamatan dan pencatatan tentang objek penelitian. Sumber data primer meliputi:

**a. Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan secara langsung mengamati dan melihat kegiatan yang dilakukan oleh objek. Pengamatan secara langsung mempunyai keuntungan yaitu sistem analisis lebih mengenal lingkungan fisik seperti proses permohonan sampai pembuatan surat serta kendala-kendalanya. Dalam proses pengumpulan data dibagi menjadi 2 macam, yaitu sebagai berikut:

**1. Observasi Terstruktur**

Kegiatan ini ditandai dengan melakukan perekaman data secara terstruktur dan rinci sehingga mampu memberikan gambaran yang jelas saat pengambilan data.

**2. Observasi Semi Terstruktur**



Kegiatan ini tidak memerlukan catatan selama observasi, dimana nantinya hasil pengamatan akan dicatat pada formulir-formulir khusus setelah proses pengamatan atau observasi tersebut selesai.

Pada saat melakukan observasi, sistem analis juga dapat mengumpulkan sampel-sampel data. Oleh karena itu observasi perlu direncanakan terlebih dahulu. Dengan perencanaan yang matang maka observasi akan dilakukan dengan efektif dan efisien.

#### **b. Wawancara**

Dalam proses pembangunan dan pengembangan sistem informasi adalah mengidentifikasi kebutuhan sistem yang merupakan kegiatan analisis umum dari situasi yang ada untuk dapat menemukan masalah yang nyata dan dalam waktu yang bersamaan menghubungkan dengan penyebab dari masalah – masalah tersebut. Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi lisan yang dilakukan secara terstruktur oleh dua orang atau lebih, baik secara langsung ataupun dengan jarak jauh untuk membahas dan menggali informasi tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Adapun teknik wawancara ini salah satu cara paling baik yang bisa digunakan dalam penelitian ini.

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan sumber data dan pihak-pihak yang berkepentingan yaitu wawancara dengan pihak pemilik dan karyawan yang menjalankan kegiatan sehari-hari pada toko.

### **2. Sumber Data Sekunder**

Data sekunder ialah sumber data yang didapat secara tidak langsung dari objek penelitian. Dan data ini diperoleh dari buku-buku, dan literature-literatur meliputi:

#### **1. Studi Dokumentasi**

Kegiatan pengumpulan data studi dokumentasi dari literature-literatur maupun dokumentasi dari media internet ataupun sumber informasi lainnya.

#### **2. Studi Kepustakaan**

Studi kepustakaan dalam pengumpulan data dilakukan berdasarkan buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan penelitian.

### 1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode atau tahap-tahap pada pembuatan aplikasi Sistem Informasi pada Aplikasi Penjualan pada toko Raja Vapor Gebog berbasis web adalah menggunakan metode *waterfall*. Model ini merupakan model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software.

Metode pengembangan system adalah proses yang penting dalam pembuatan suatu sistem. Dalam pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah model SDLC (*System Development Life Cycle*) atau sering disebut metode *waterfall*. *Waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara *sequensial* dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*). (Sukamto dan Shalahuddin, 2018)

Adapun tahapan dari pengembangan sistem dalam metode *waterfall* antara lain:

#### 1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh Raja Vapor supaya dapat mengetahui kebutuhan yang diharapkan oleh pengguna. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan. Penyusun menggunakan *software Visual Studio Code, Xampp dan Chrome*.

#### 2. Desain Perangkat Lunak

Desain perangkat lunak adalah suatu proses desain yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan program, spesifikasi kebutuhan yang di dapatkan dari tahap sebelumnya di fase ini dipelajari dan disiapkan desain sistem. Tahapan ini menerjemahkan setiap kebutuhan pada perangkat lunak agar dapat diimplementasikan dalam pembuatan program selanjutnya. Adapun kebutuhan desain pada perangkat lunak dalam sistem ini antara lain: *Flow Of Document (FOD), Unified Modelling Language (UML), Entity Relationship Diagram (ERD)*.

### 3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Adapun pembuatan kode program pada Raja Vapor ini menggunakan bahasa pemrograman PHP.

### 4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Agar hasil yang didapatkan dalam perangkat lunak sesuai apa yang dibutuhkan. Pengujian perangkat lunak pada Raja Vapor ini menggunakan pengujian *black box testing*.

### 5. Pendukung atau Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

#### 1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncul sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modelling Language (UML)*. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. (Sukamto dan Shalahuddin, 2018)

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

### 1. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Pada perancangan sistem nantinya akan dimodelkan 3 user yaitu pelanggan, karyawan dan pemilik.

### 2. Class Diagram

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

### 3. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan yang diterima antar objek. Secara grafis menggambarkan bagaimana objek 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 digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah mesin atau sistem atau objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian-kejadian (events) yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain.

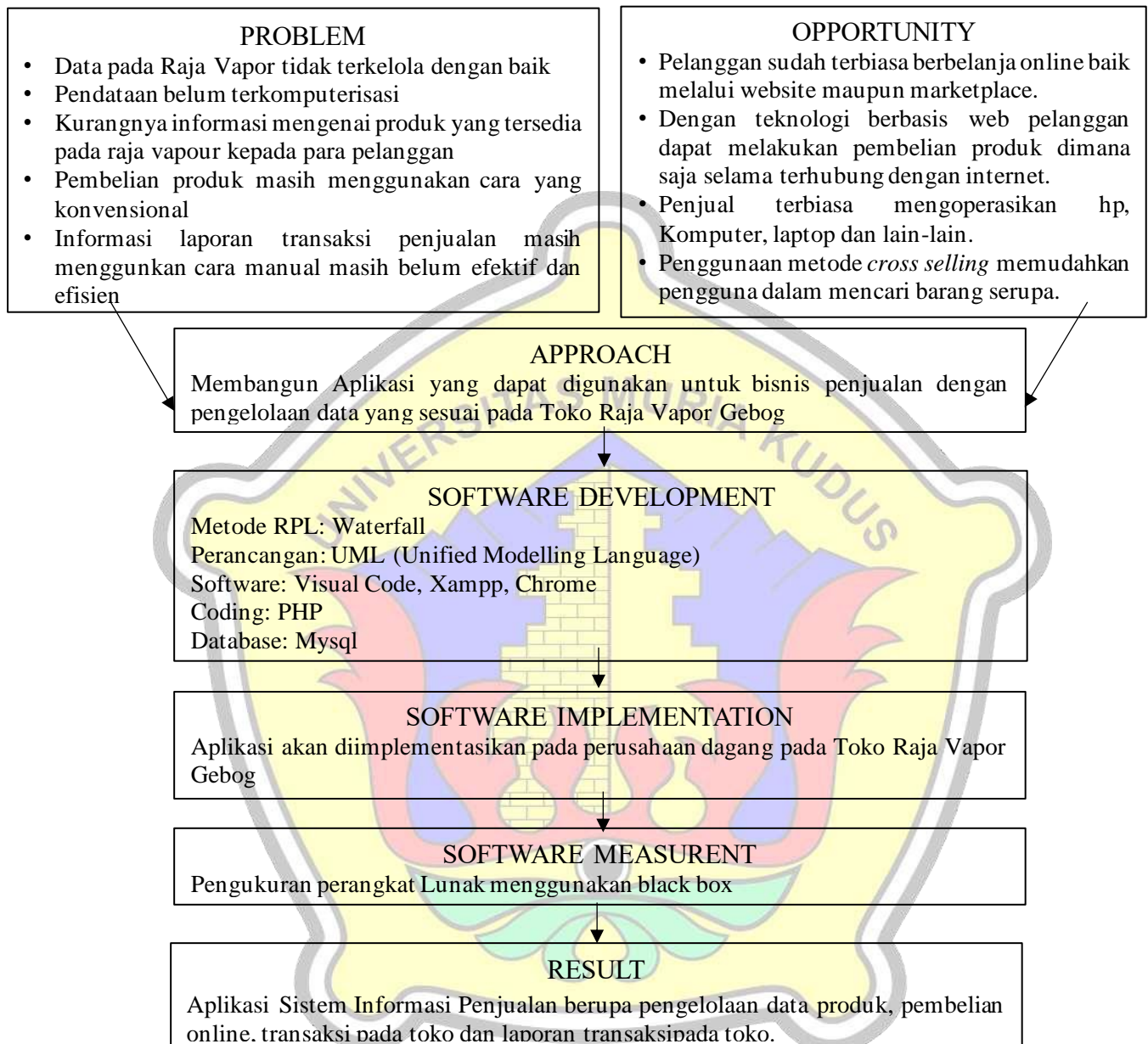
### 5. Activity Diagram

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



## 1.7 Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem informasi tersebut adalah sebagai berikut:



**Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran**