

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kompetensi di bidang teknologi informasi kini berkembang sangat pesat, begitu juga dengan kebutuhan akan informasi yang juga terus berkembang. Teknologi memegang peranan yang sangat penting dalam masyarakat. Hal ini ditunjukkan dengan peran internet yang tidak pernah lepas dari berbagai aktivitas masyarakat, internet memiliki dimensi yang sangat luas, di mana internet terhubung dengan jaringan tanpa mengenal batas waktu dan tempat. Salah satu teknologi yang paling banyak digunakan di internet adalah *website*. Selain teks, *website* juga dapat menampilkan gambar dan suara, bahkan gambar bergerak (animasi). *Website* juga sering dijadikan sebagai sarana *e-commerce* atau penjualan *online*. Menurut (Susilo & Kurniati, 2018) pada jurnal yang berjudul Rancang Bangun *Website Toko Online* Menggunakan Metode *Waterfall*. Penjualan *online* adalah melakukan aktivitas penjualan dari mencari calon pembeli sampai menawarkan produk atau barang dengan memanfaatkan jaringan internet yang didukung dengan seperangkat alat elektronik sebagai penghubung dengan jaringan internet.

Alya Handy *Craft* merupakan industri rumahan kreatif yang mampu menciptakan karya seni yang unik seperti kerajinan eceng gondok yang dapat dijadikan sebagai produk seni yang layak dijual kepada konsumen. Produk kerajinan eceng gondok Alya Handy *Craft* antara lain kotak tisu, tas, pot hias, topi, hiasan dinding, alas piring, keset kaki dan lainnya. Menurut Argarini dalam (Argarini Pratama et al., 2018) “Dengan adanya usaha kerajinan tangan pastinya akan membuka peluang- peluang bisnis bagi masyarakat melalui suatu wadah yang sering disebut atau dikenal dengan UKM (Usaha Kecil Menengah) di mana UKM ini tidak dapat dipungkiri bisa dijadikan sebagai salah satu penopang pertumbuhan ekonomi negara karena dapat menyerap banyak tenaga kerja dalam sektor ini yaitu usaha kecil menengah dengan produksi kerajinan”.

Penjualan kerajinan dari bahan eceng gondok merupakan salah satu peluang bisnis yang menguntungkan, namun dalam proses penjualan kerajinan di *Alya Handy Craft* ini masih dilakukan dengan sistem secara manual yaitu dengan cara konsumen datang ke rumah produksi untuk membeli produk. Kurangnya media informasi juga dapat membatasi pemasaran produk yang mempengaruhi omset penjualan, tentu hal ini dapat menjadi masalah karena terbatas oleh waktu dan tempat yang tidak bisa diakses setiap saat. Untuk memperluas promosi dan mempermudah dalam mengakses informasi, harga, dan jenis produk yang ditawarkan maka perlu dibuat *website* penjualan *online* untuk *Alya Handy Craft*.

Selama pengembangan penelitian ini, metodologi yang digunakan adalah *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan *Waterfall model*. Dengan adanya *website* tersebut pengelola dapat menjalankan fungsi yang berkaitan dengan kegiatan operasional secara optimal dan konsumen dapat dengan mudah mengakses informasi, melakukan transaksi pembelian dan pembayaran kapan pun dan di mana pun tanpa harus datang guna menghemat waktu dan tenaga. Media berbasis *website* ini di harapkan dapat membantu dan menjadi solusi untuk kedua belah pihak baik penjual maupun pembeli.

Berdasarkan penjelasan di atas untuk mengatasi permasalahan yang ada, maka penulis mengangkat judul “**Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Online pada Home Industry Eceng Gondok Alya Handy Craft di Kabupaten Kudus**”.

1.2. Perumusan Masalah

Dari Latar Belakang yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah yang akan dihadapi adalah sebagai berikut:

1. Apakah sistem penjualan produk yang berjalan saat ini belum dalam proporsinya serta cenderung menghambat dalam memasarkan produk dan dalam pengembangan usaha?
2. Apakah dengan merancang sebuah sistem informasi penjualan *online* akan memudahkan *Alya Handy Craft* dalam menjual produk?

3. Bagaimana merancang dan membuat suatu sistem informasi penjualan *online* pada *home industry* eceng gondok Alya Handy Craft?

1.3. Batasan Masalah

Dari Latar Belakang yang telah diuraikan, terdapat batasan masalah pada penelitian yang akan dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. *Website* toko *online* ini pada tahap awal digunakan untuk melakukan penjualan dan tidak membahas keamanan *website* dan jaringan.
2. Pemesanan yang melebihi stok maka *member* tidak dapat memesan sampai stok tersedia.
3. Pembuatan sistem ini hanya ditujukan untuk *Home Industry* Alya Handy Craft.

1.4. Tujuan

Dari Latar Belakang yang telah diuraikan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui manfaat dari pembuatan sistem informasi penjualan *online* pada *home industry* eceng gondok Alya Handy Craft.
2. Untuk memberi kemudahan Alya Handy Craft dalam melakukan proses penjualan produknya.
3. Memberikan kemudahan kepada para pelanggan dalam memperoleh informasi, melakukan transaksi atau pemesanan secara *online*.

1.5. Sistematika Penulisan

Sebagai pemudah pemahaman seluruh isi karya ini, peneliti menuliskan risalah yang sistematis mulai awal hingga akhir, yang tampilannya sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal ini berisikan sampul, nota persetujuan pembimbing, nota pengesahan, pernyataan asli, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, abstrak.

2. Bagian Isi

Bagian ini berisi gambaran umum yang mencakup lima bab yang terikat satu sama lain, karena bab tersebut saling memiliki keterkaitan dari bab awal hingga bab akhir. Kelima bab tersebut sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Memuat latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini dirumuskan sebagai berikut:

- A. Penelitian Terkait
- B. Tinjauan Pustaka

BAB III : METODE PENELITIAN

Metode Penelitian, subjek penelitian, sumber data, model pengembangan, dan perancangan sistem termuat dalam bab ini.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisikan mengenai gambaran umum subjek penelitian dan gambaran sistem.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan, saran, dan penutup.

1. Bagian Akhir Di dalam sini memuat tentang daftar pustaka, daftar riwayat hidup, dan lampiran-lampiran.