

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Menurut Fandy Tjiptono, Penjualan adalah apa yang dijual kepada konsumen berupa produk atau jasa dengan mendapatkan laba, melalui cara-cara, kondisi dan saluran distribusi tertentu, serta penciptaan dan pengolahan program untuk menghasilkan, melayani, dan memperluas penjualan (Noni Rahmawati dan Herry Mulyono, 2016 : 105).

Menurut Kenneth P.Laudon, Sistem informasi penjualan adalah suatu struktur, interaksi secara kompleks antara orang, mesin, dan prosedur untuk dapat menghasilkan alur informasi yang teratur, tepat dari sumber-sumber dalam dan luar perusahaan untuk dapat digunakan dalam pengambilan keputusan yang dapat dipertanggung jawabkan bagi pimpinan (Noni Rahmawati, dkk, 2016 : 105).

Baper Chips adalah keripik brownies yang diolah menggunakan bahan pilihan dan dikemas secara unik. Baper Chips merupakan salah satu usaha menengah mikro kecil dan menengah (UMKM) di Kota Medan tepatnya di Jalan Lembaga Lorong Mulia Gang Mushola Dusun VI Desa Tanjung Rejo, Percut Sei Tuan.

Penjualan yang selama ini dilakukan masih tergolong sederhana, seperti memanfaatkan sosial media facebook dan instagram, dan pemasangan banner di depan rumah. Baper Chips dikonsept dengan harapan dapat membuka peluang

usaha menjadi mitra/reseller sehingga dapat memberikan penghasilan tambahan untuk semua kalangan, baik itu Ibu Rumah Tangga, Pekerja, Mahasiswa.

Sistem Informasi Penjualan di implementasikan untuk memberikan kemudahan dalam melakukan penjualan suatu barang kepada reseller. Adapun analisis yang digunakan untuk memasarkan produk Baper Chips adalah menggunakan analisis *SWOT* yang mampu menyelesaikan permasalahan. Diharapkan sistem tersebut dapat memudahkan penjualan produk ke reseller.

Menurut Rangkuti, Analisa SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi perusahaan. (Urva, dkk, 2015 : 93).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka penulis memutuskan untuk mengambil judul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Baper Chips Dengan Analisis SWOT”**

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Adapun ruang lingkup permasalahan yang ada dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

I.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang ada dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sulitnya pihak Baper Chips dalam melakukan penjualan sebuah produk karena proses masih menggunakan sosial media facebook dan instagram.
2. Belum ada aplikasi yang dapat digunakan untuk penjualan produk Baper Chips dengan mudah.

3. Sistem penjualan yang berjalan pada UKM Baper Chips masih menggunakan waktu yang lama dan tidak efisien dalam melakukan penjualan produk Baper Chips.

I.2.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah yang dibahas dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Bagaimana merancang dan membangun web sistem informasi penjualan produk Baper Chips?
2. Bagaimana menerapkan analisis SWOT dalam sistem informasi penjualan produk Baper Chips?
3. Bagaimana menyajikan informasi yang diperlukan dalam penjualan produk Baper Chips sehingga aplikasi mudah dipahami oleh *reseller* ?

I.2.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan judul yang diangkat dalam penelitian ini, maka pembatasan masalah yang akan dibahas hanya meliputi :

1. Inputan aplikasi ini berupa data-data stok produk Baper Chips.
2. Output yang akan dihasilkan oleh sistem mengenai aplikasi hanya berfokus pada penjualan produk Baper Chips.
3. Output yang akan dihasilkan oleh sistem tidak melakukan aktivitas pembayaran.
4. Aplikasi ini hanya untuk mempermudah pemesanan produk Baper Chips.

5. Pembayaran produk hanya dapat dilakukan secara personal kepada *owner*.
6. Bahasa Pemograman yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Hypertext Preprocessor* (PHP), *database* yang digunakan adalah MySQL dan model perancangan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1 Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membangun sebuah sistem informasi penjualan dalam mempermudah *reseller* memesan produk BaperChips.
2. Untuk menerapkan analisis SWOT pada sistem yang akan di buat.
3. Untuk dapat membantu mempermudah *reseller* membeli produk Baper Chips dalam jumlah yang sudah ditentukan untuk *reseller*.

I.3.2 Manfaat

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di deskripsikan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang sistem informasi penjualan produk Baper Chips yang berfungsi sebagai alat bantu pemesanan produk secara lebih efektif dan efisien.
2. Sistem yang diharapkan dapat membantu untuk pemesanan produk dengan mudah di jangkau oleh seluruh *reseller* produk BaperChips.
3. Dapat meningkatkan efisiensi waktu dalam pembelian produk BaperChips

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. Metode Pengumpulan Data

Sistem yang dirancang tentunya memerlukan pengumpulan data, dalam proses pengumpulan data terdapat beberapa cara, berikut diantaranya :

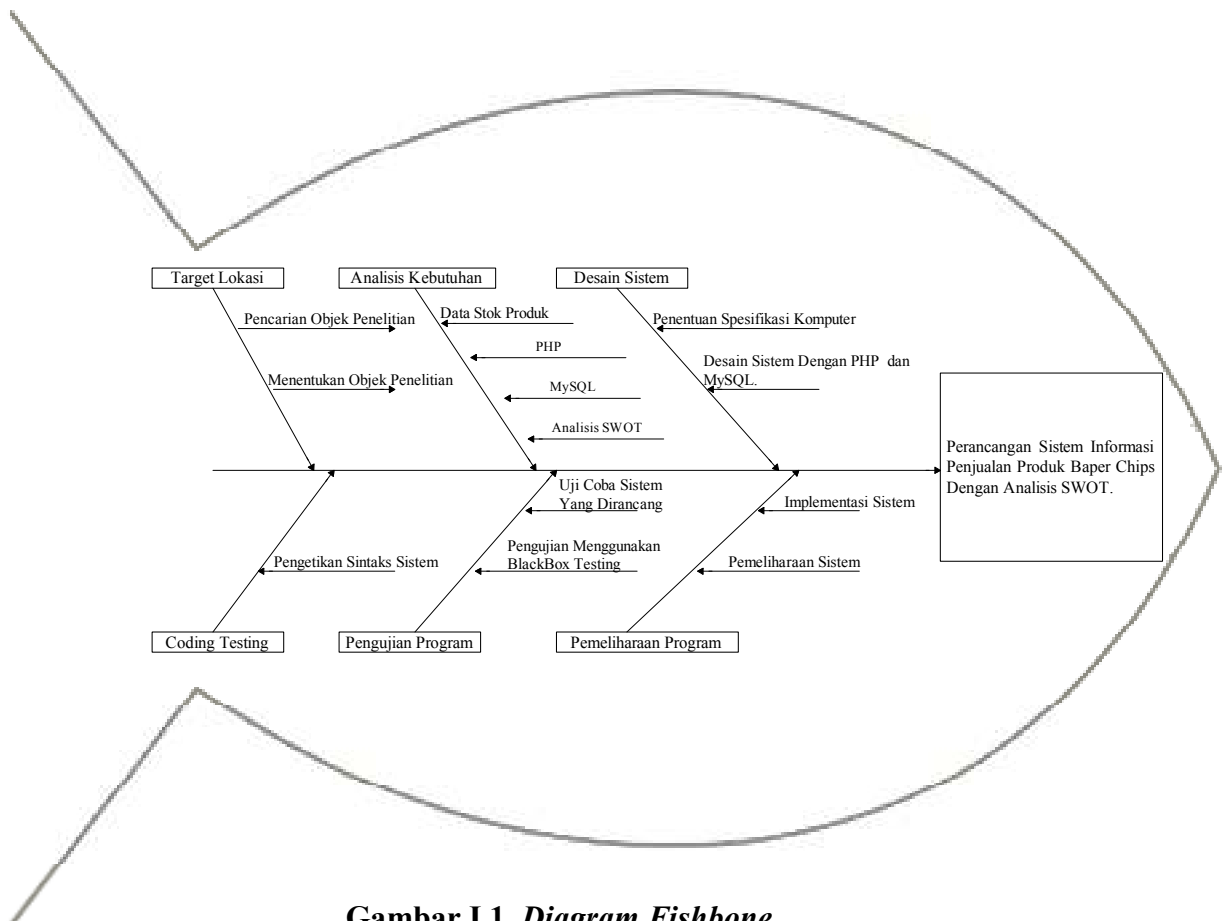
- a. *Observation* (Pengamatan), yaitu pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung ke lokasi produksi BaperChips di Jl. Lembaga Lorong Mulia Gang Mushola Dusun VI Desa Tanjung Rejo, Percut Sei Tuan.
- b. *Interview* (Wawancara), yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan CEO BaperChips.
- c. *Library Research* (Penelitian Perpustakaan), yaitu melakukan studi pustaka untuk data-data yang berhubungan dengan penelitian.

I.4.2. Metode Perancangan Sistem

Dalam membuat sebuah perangkat lunak terdiri dari beberapa tahap atau fase yang menggambarkan sebuah kegiatan yang akan dilakukan sehingga memudahkan dalam mendefinisikan perangkat lunak, setiap fase membutuhkan informasi masukan, proses dan keluaran yang terdefinisi dengan baik. proses deretan fase tersebut adalah sebagai berikut :

I.4.2.1. Prosedur Perancangan

Langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan dapat dilihat pada gambar III.1. di bawah ini :



Gambar I.1. Diagram Fishbone

Keterangan :

1. Target Lokasi

Target lokasi merupakan tahap awal penentuan dari judul penelitian yaitu Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Baper Chips Dengan Analisis SWOT.

2. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan adalah menganalisa kebutuhan sistem yang sudah ada dan menambahkan sistem yang baru dalam perancangan bila ternyata dibutuhkan.

Sesuai penyelesaian yang akan dilakukan, kebutuhan pokok yang harus ada pada perancangan aplikasi ini adalah :

- a. Aplikasi ini membutuhkan data produk yang dapat digunakan sebagai inputan pada saat penjualan produk Baper Chips.
- b. Aplikasi ini membutuhkan *hardware* minimum laptop *Processor Core I3*, RAM 3 GB dan HDD 500. Membutuhkan *software* Sistem Operasi localhost, Sistem Aplikasi *Dreamweaver* dan *MySQL Server*.

3. Desain Sistem

Desain sistem adalah proses menerjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat kode program. Tahapan desain yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem dan aplikasi yang akan dirancang adalah :

- a. Mendesain sistem dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).
- b. Menggunakan aplikasi *dreamwere* untuk mendesain aplikasi.
- c. Menggunakan aplikasi *visio* untuk menggambarkan *Flowchart* sistem.

4. Coding Testing

Coding merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan

dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap *system* tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

5. Pengujian Program

Pada tahapan pengujian sistem maka dilakukan pengujian secara *Black-Box*, yang meliputi pengujian fungsional dan ketahanan sistem. Dari hasil pengujian sistem inilah dapat diketahui kesesuaian hasil perancangan dengan analisis kebutuhan yang diharapkan.

6. Pemeliharaan Program

Pada pemeliharaan sistem yang perlu dilakukan untuk menjaga semua data-data yang telah tersimpan kedalam aplikasi agar tidak hilang atau terinfeksi virus adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan perawatan terhadap komponen-komponen *hardware* dan *software*.
- b. Menggunakan program anti virus agar data maupun *file* tidak terinfeksi atau dirusak oleh virus.
- c. Menerapkan pemeliharaan sistem aplikasi dengan melakukan proses *update* pada *database*

I.5. Kontribusi Penelitian

Adapun kontribusi yang diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu pihak CEO BaperChips dan para peneliti yang ingin membangun sistem informasi pemasaran yang berguna dalam menganalisis suatu penjualan sebuah produk Baper Chips dengan menggunakan analisis SWOT sehingga dapat memberikan strategi apa yang dilakukan pada CEO Baper Chips dalam perkembangan bisnis dan para peneliti lain di masa yang akan datang.
2. Memberikan gambaran baru tentang hasil akhir dari analisis SWOT bagi siapa saja yang ingin mempelajari dan menganalisis data.
3. Menyediakan solusi yang dapat dipertimbangkan untuk menyelesaikan masalah dalam penelitian yang berhubungan dengan penjualan produk Baper Chips.

I.6. Lokasi Penelitian

Dalam hal ini penulis melakukan penelitian di Jalan Lembaga Lorong Mulia Gang Mushola Dusun VI Desa Tanjung Rejo, Percut Sei Tuan.

I.7. Sistematika Penulisan

Agar mudah dipahami, penelitian ini dibuat dalam suatu sistematika penulisan yang dapat dijadikan acuan mengenai keterkaitan antar bab yang ada dalam penelitian ini, dengan uraian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang latar belakang, ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, keaslian penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang pengertian Sistem Informasi, *Registration*, sekolah, Analisis SWOT, *Hypertext Preprocessor (PHP)*, *Database*, dan *MySQL*.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang Analisis Masalah, Penerapan Metode, Desain Sistem, Desain *Database* dan Desain *User Interface*.

BAB IV HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang tampilan hasil implementasi sistem yang diusulkan, pembahasan hasil uji coba sistem, serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini peneliti menguraikan tentang kesimpulan dan saran untuk meningkatkan kualitas dari aplikasi yang sudah dirancang.