

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga memiliki arti sebagai salah satu aktivitas fisik maupun psikis seseorang yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan seseorang setelah olahraga. Olahraga bisa dilakukan dengan menggunakan berbagai macam benda sebagai perlengkapan dalam melakukan aktivitas olahraga, perlengkapan olahraga ini bisa dibeli ditoko olahraga. Toko olahraga adalah tempat dimana didalamnya terdapat berbagai benda olahraga yang dijual kepada konsumen untuk melakukan aktivitas olahraga, seperti sepatu, bola, raket, dll. *Website* menjadi pilihan utama dalam melakukan promosi dan penjualan kepada pelanggan karena dapat menjangkau pelanggan yang jauh dan proses penjualan menjadi lebih mudah.

Website ini menyediakan keuntungan menjadi global dapat diakses melalui jaringan komputer yang terhubung internet, informasi yang tersedia secara *online* serta menjawab pertanyaan pelanggan dengan cepat. Mempercepat transaksi penjualan haruslah menggunakan sistem yang terkomputerisasi baik berupa web maupun *desktop* sehingga dapat membantu dalam meningkatkan usaha. Saat ini internet tidak hanya digunakan untuk informasi saja, tetapi bisa digunakan sebagai media untuk melakukan bisnis dalam membangun sebuah *website*.

UD. Dunia Sport merupakan salah satu dari sekian banyak perusahaan yang menyediakan berbagai jenis perlengkapan olahraga di kota stabat kabupaten langkat. Dalam persaingan bisnis pelayanan terhadap pelanggan sangat di prioritaskan, seperti kelancaran dalam proses penjualan, pembelian dan pengolahan data stok atau persediaan yang bisa menjadikan kinerja perusahaan menjadi lebih baik lagi. Tentunya sistem berjalan saat ini memiliki permasalahan yaitu pelanggan sulit mendapatkan informasi konfigurasi produk karena informasi produk hanya dapat diketahui jika datang ke toko secara langsung, sulit dalam memberikan informasi barang yang dijual kepada pelanggan yang jauh dari toko karena Toko karena tidak memiliki *website* yang dapat menampilkan barang yang

dijual, kurang baiknya media promosi yang dilakukan oleh toko sehingga mengakibatkan tingkat penjualan menurun karena hanya mengenalkan produk menggunakan browsur yang disebarakan secara *offline*, belum adanya sistem yang mampu menampilkan laporan yang berisi detail pembelian dan penjualan secara otomatis dimana proses pembuatan laporan masih direkap secara manual dengan mencatat ulang data penjualan kedalam kertas sehingga masih rentan terjadinya kesalahan pencatatan dan perhitungan total penjualan.

Oleh karena itu, UD. Dunia Sport membutuhkan sebuah sistem informasi yang dapat menangani dan membuat kebijakan manajemen terkait penjualan secara *online*, pembelian dan persediaan. Alasan menggunakan website pribadi atau tidak bergantung dengan website pihak ketiga adalah karena lebih mudah mengenalkan produk sendiri tanpa adanya gangguan iklan ataupun produk pihak lain. Diharapkan dengan adanya sistem informasi tersebut dapat mengurangi permasalahan yang ada dan mempermudah pelanggan melihat data barang, stok serta dapat melakukan pemesanan barang secara *online*.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penulisan tugas akhir dengan judul **“Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Dan Persediaan UD. Dunia Sport”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah digunakan untuk memberi kejelasan tentang hal-hal yang akan dibahas dan disampaikan sehingga dapat memberi pemecahan masalah. Berdasarkan hasil uraian latar belakang masalah yang dibahas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu:

1. Pelanggan sulit mendapatkan informasi konfigurasi produk.
2. Sulit dalam memberikan informasi barang yang dijual kepada pelanggan yang jauh dari toko karena Toko karena tidak memiliki *website* yang dapat menampilkan barang yang dijual.
3. Kurang baiknya media promosi yang dilakukan oleh toko, sehingga mengakibatkan tingkat penjualan menurun.

4. Belum adanya sistem yang mampu menampilkan laporan yang berisi detail pembelian dan penjualan secara otomatis.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah melakukan analisis dan merancang sebuah sistem informasi penjualan, pembelian dan persediaan pada UD. Dunia Sport.

Manfaat disesuaikan dari perancangan sistem informasi penjualan, pembelian dan persediaan pada UD. Dunia Sport adalah :

1. Memudahkan pelanggan untuk mendapatkan informasi konfigurasi produk karena telah ditampilkan melalui *website*.
2. Mempermudah dalam memperkenalkan produk kepada pelanggan yang jauh dari toko.
3. Promosi produk dapat dilakukan dengan baik melalui *website*, sehingga dapat meningkatkan penjualan pada toko.
4. Memudahkan dalam pembuatan laporan yang dapat menampilkan detail pembelian dan penjualan secara otomatis.

1.4 Ruang Lingkup

Agar rumusan masalah yang dibahas ini lebih jelas dan mudah dipahami, maka dibuatlah ruang lingkup pembahasan dengan pembatasan masalah hanya dalam beberapa hal antara lain:

1. Sistem informasi yang akan dirancang hanya meliputi sistem penjualan, pembelian dan persediaan pada UD. Dunia Sport.
2. *Front-end* pada *website* yang akan dirancang memiliki beberapa fitur seperti :
 - a. Halaman *home*
 - b. *Data/login* pelanggan
 - c. Keranjang belanja, pemesanan dan pembayaran
 - d. Pemberian ulasan
 - e. Retur barang
 - f. Mesin pencari

3. *Back-end* berhubungan dengan fungsi penjualan, pembelian dan persediaan dengan beberapa fitur seperti:
 - a. Login Admin
 - b. Pengelolaan data kategori dan barang
 - c. Pengelolaan transaksi pengiriman barang
 - d. Pengelolaan retur penjualan
 - e. Pengelolaan supplier
 - f. Pengelolaan pembelian
 - g. Pengelolaan retur pembelian
 - h. Pengelolaan Penyesuaian

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian sistem yang dilakukan merujuk kepada salah satu metode pengembangan sistem yang pada umumnya digunakan yaitu *Web Information System Development Methodologi* (WISDM). Alasan menggunakan WISDM karena lebih mudah diaplikasikan dan hanya menggambarkan kebutuhan terkait bentuk rancangan yang akan dibangun dan tidak perlu adanya normalisasi atau rancangan database.

WISDM (*Web Information System Development Methodologi*) merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang bertujuan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai [1]. Dibawah ini merupakan tahapan-tahapan yang akan dibahas dalam methodologi WISDM yaitu [1]:

1. *Organizational analysis*

Pada tahap ini membahas tentang apakah nanti organisasi ini akan menghasilkan keuntungan atau sebaliknya. Untuk mengetahuinya peneliti mencoba menganalisis kebutuhan dengan cara melakukan survey dan data yang diperlukan yaitu data primer dan data sekunder.

2. *Information Analysis*

Pada tahap ini analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengguna berdasarkan data dan informasi yang telah diperoleh sebelumnya. Untuk

mengetahui kebutuhan pengguna pada tahap ini akan menggambarkan perancangan sistem dengan menggunakan pendekatan UML. Pada UML akan dapat menggambarkan *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram* model dari permasalahan yang dihadapi.

3. *Work Design*

Pada tahap ini dibicarakan tentang *user satisfaction* atau kepuasan pelanggan. Kepuasan pelanggan dapat dilihat dari berbagai segi, dan untuk mengetahui kepuasan pelanggan ini peneliti melakukan survey secara *offline* dengan cara memberikan pertanyaan pada user.

4. *Technical Design*

Setelah melakukan tahap sebelumnya, peneliti melanjutkan pada tahap *Technical Design*. Pada tahap ini akan dibahas *software* apa yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi berbasis web yang kemudian menghasilkan sebuah sistem yang sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap ini rancangan *prototype* digambarkan dengan *Adobe XD*.

UNIVERSITAS
MIKROSKIL