

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era perkembangan teknologi telekomunikasi dan komputer saat ini, *internet* merupakan media informasi yang dapat diakses secara lintas negara karena sifat *internet* tidak mengenal batasan geografis. Dalam hal tersebut dirancanglah suatu sistem perdagangan yang menggunakan teknologi internet yang disebut dengan *electronic commerce (e-commerce)*. *E-commerce* sebagai salah satu bentuk aktivitas transaksi perdagangan melalui sarana internet. Dengan memanfaatkan *e-commerce* para penjual dapat menawarkan barangnya secara *online* sehingga memberikan kemudahan berbelanja, bertransaksi, dan pengiriman secara efektif dan efisien. Menggunakan *website e-commerce* sebagai media untuk menjalankan proses bisnis akan memperluas daerah pemasaran barang dan memudahkan pelanggan untuk memilih dan memesan barang tersebut sehingga meningkatkan omset penjualan.

Gopek Fashion adalah salah satu toko ritel *fashion* bergensi yang menjual berbagai perlengkapan *fashion* dengan logo “Gopek Fashion dengan Harga Sebenarnya”. Gopek Fashion beralamat di Jalan Tuasan No.31, Sidorejo Hilir, Kota Medan, Sumatera Utara dan sudah berdiri selama 4 tahun dari bulan agustus 2018 - sekarang. Gopek Fashion memiliki dua toko dengan jarak berseberangan. Toko pertama menjual khusus barang wanita dan toko kedua khusus barang pria. Gopek Fashion menjual berbagai jenis barang mulai dari pakaian, tas, sepatu dan aksesoris. Berbagai jenis barang yang dijual oleh Gopek Fashion tersedia dari kalangan remaja.

Gopek Fashion memiliki sekitar 1000 *vendor*, dengan data *vendor* yang tidak terdokumentasi dengan benar pada sistem. Pada saat proses pembelian pada *vendor*, Gopek fashion melakukan beberapa pemesanan pembelian melalui media *whatsapp* dan beberapa pemesanan lain dilakukan dengan bertemu secara langsung dengan *vendor*. Setiap melakukan pembelian, *vendor* menyerahkan bukti pembelian kepada pihak toko sebagai bukti pembelian sekaligus bukti penerimaan barang. Bukti pembelian yang diterima oleh pihak toko tidak memiliki salinan, sehingga berpotensi terjadinya kehilangan bukti pembelian sebelum barang diterima oleh pihak toko. Dengan itu, Gopek Fashion memerlukan sistem yang dapat menyimpan data *vendor* dengan benar dan bukti pembelian untuk mengelola data pembelian.

Proses penjualan pada Gopek Fashion dapat dilakukan dengan mengunjungi toko Gopek Fashion atau dapat juga melalui media sosial Instagram dengan akun “gopekstore”. Pelanggan dapat melihat berbagai barang melalui media sosial atau dapat mengunjungi toko. Informasi barang yang tertera pada akun media sosial mencantumkan nama barang, harga barang, jasa pengiriman barang, informasi kontak admin, dan alamat toko. Pada informasi barang tersebut *admin* tidak memberikan informasi persediaan barang yang diposting, sehingga pada saat pelanggan pergi ke toko untuk mengkonfirmasi barang yang dipilih melalui postingan media sosial kepada *staff*, tidak sedikit dari pelanggan merasa kecewa dikarenakan barang tersebut sudah habis (*soldout*). Informasi ketersediaan barang di media sosial tidak sama dengan di toko. Karena itu, Gopek Fashion memerlukan sistem yang dapat *mengupdate* data persediaan barang yang ada di media sosial dan di toko. Gopek Fashion juga membutuhkan informasi data pelanggan untuk meningkatkan kenyamanan berbelanja dan mengetahui kebutuhan pelanggan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada pada Gopek Fashion, penulis mencoba untuk merancang sebuah sistem pembelian, persediaan dan penjualan yang dapat membantu meningkatkan proses bisnis Gopek Fashion. Oleh karena itu penulis melakukan riset tugas akhir dengan judul “**Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pembelian, Persediaan dan Penjualan pada Gopek Fashion Berbasis Web**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi permasalahan sehingga perlu dilakukan riset yaitu:

1. Tidak terdokumentasinya data *vendor* untuk kelola pemesanan dan pembelian.
2. Hilangnya bukti pembelian sebelum barang diterima.
3. Perbedaan jumlah persediaan barang di media sosial dan di toko.
4. Kurangnya informasi data pelanggan untuk kelola kebutuhan toko dan pelanggan.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah menganalisis dan merancang sistem informasi pembelian, persediaan dan penjualan pada Gopek Fashion berbasis *web*.

1.4 Manfaat

1. Dengan adanya rancangan sistem membantu *owner* dalam mengelola data *vendor* untuk proses pembelian.

2. Rancangan sistem membantu *owner* untuk menyimpan dan menampilkan bukti pembelian.
3. *Owner, admin* dan pelanggan dapat lebih mudah mengetahui persediaan barang pada Gopek Fashion.
4. Membantu *owner* mengetahui informasi data pelanggan untuk mengelola kebutuhan toko dan pelanggan.

1.5 Ruang Lingkup

Tahapan pelaksanaan yang dilakukan pada tugas akhir ini meliputi tiga tahapan yaitu:

1. Perencanaan sistem dengan mengidentifikasi masalah menggunakan fishbone diagram, mengidentifikasi tujuan dan mengidentifikasi peluang.
2. Analisis sistem berjalan dengan menganalisis toko, prosedur dan dokumen sistem berjalan.
3. Perancangan sistem usulan dengan menggunakan metode *Unified Modeling Language* (UML) dengan dua pemodelan yaitu *use case diagram* dan *activity diagram*, rancangan *design* menggunakan *figma* dan rancangan basis data menggunakan DBMS SQL Server 2014.

Adapun ruang lingkup pada tugas akhir ini adalah:

1. Perancangan data *input* meliputi data masuk, data *vendor*, data pengguna, data pelanggan, data pemesanan pembelian, data pembelian, data *retur* pembelian, data barang, data persediaan, data penjualan, data *retur* penjualan.
2. Perancangan *process* meliputi proses masuk, proses pemesanan pembelian, proses pembelian, proses *retur* pembelian, proses persediaan, proses penjualan, proses *retur* penjualan, dan proses pembuatan laporan.
3. Perancangan *output* meliputi tampilan menu utama, daftar *vendor*, daftar pengguna, daftar pelanggan, daftar barang, laporan pemesanan pembelian, laporan pembelian, laporan *retur* pembelian, laporan persediaan, laporan penjualan dan laporan *retur* penjualan.