

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Wabah Covid-19 yang melanda dunia telah mengubah banyak aktivitas manusia, termasuk dalam perekonomian. Banyak orang mengubah kebiasaan hidup mereka dengan bergantung kepada internet. [1] Meningkatnya jumlah pebisnis lama yang mengubah model bisnisnya ke dalam model bisnis online, telah menyebabkan persaingan bisnis online semakin ketat. [2] Beralihnya pola belanja pelanggan ke toko online sangat memengaruhi penjualan di toko-toko offline, [3] termasuk Toko Gempi Fashion. Untuk meningkatkan daya saingnya di dalam penjualan secara online, Toko Gempi Fashion membutuhkan sistem yang lebih mengefektifkan proses bisnisnya, khususnya sarana untuk memperkuat kehadirannya di dalam dunia maya (digital presence).

Toko Gempi Fashion bergerak dalam bisnis penjualan pakaian (fashion) di Jalan Diski333 Km.15, Binjai. Toko Gempi Fashion sudah melakukan penjualan secara online yaitu melalui Live Streaming di Facebook, hanya saja belum menggunakan akun toko itu sendiri melainkan menggunakan akun pemilik bisnis.

Toko Gempi Fashion dalam mencatat semua data penjualan dan data persediaan barang juga masih menggunakan cara konvensional. Selain tidak efisien, pencatatan secara manual ini berisiko tinggi. Apabila terjadi kehilangan catatan pembelian, penjualan atau persediaan barang, pemilik tidak dapat mengetahui dengan pasti pendapatan dan keuntungan yang didapat, sehingga rentan terjadi kehilangan uang akibat penyelewengan atau akibat kekeliruan pembayaran tanpa disadari oleh pemilik. [4] Kehilangan catatan persediaan akan menyebabkan penjaga toko harus memeriksa ketersediaan barang secara fisik, sehingga pelanggan yang menanyakan suatu barang harus menunggu lama. Pemilik juga sering menghadapi kesulitan merekapitulasi catatan-catatan manual ketika hendak memeriksa kecocokan antara data berdasarkan catatan dengan data aktual dan ketika hendak mengevaluasi kinerja bisnisnya, dan melihat catatan barang yang dijual dan data persediaan di gudang, maka pemilik bermaksud memanfaatkan teknologi yaitu sistem interaktif untuk membantu pemilik dalam mengecek dan mengelola data penjualan dan data persediaan barang di toko.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian Tugas Akhir dengan judul “**Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Gempi Fashion**”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu:

1. Pencatatan dan pengelolaan data penjualan dengan cara manual mengakibatkan pemilik kesulitan dalam melakukan perhitungan data persediaan barang.
2. Pengolahan data persediaan dengan cara manual sering mengakibatkan perbedaan jumlah data persediaan di toko dengan barang di gudang.
3. Toko Gempi Fashion belum memiliki sistem interaktif untuk membantu pemilik dan pengelola toko dalam melakukan pencatatan persediaan dan penjualan barang yang mengakibatkan pencatatan dan pengecekan datanya lambat.

## 1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup pada tugas akhir ini adalah:

1. Sistem ini digunakan oleh pengelola dan pemilik Toko Gempi Fashion.
2. Penelitian yang dilakukan hanya sampai tahap analisis dan perancangan saja.
3. Pembayaran kepada *supplier* dan pembayaran dari pelanggan yang diproses secara tunai dan *transfer*.
4. Perancangan data input meliputi tampilan menu utama, data pelanggan, data *supplier*, data penjualan, data pembelian, data pemesanan pembelian, data barang, data persediaan, data penyesuaian persediaan.
5. Perancangan proses meliputi proses penjualan, proses pembelian, proses persediaan, dan proses pembuatan laporan.
6. Perancangan *output* meliputi struk pembelian, daftar pelanggan, daftar *supplier*, laporan penjualan, laporan pemesanan pembelian, laporan penyesuaian persediaan, laporan persediaan, informasi pemesanan pembelian, informasi pembayaran pelanggan.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan analisis dan perancangan yang dilakukan adalah menghasilkan sebuah cetak biru sistem informasi penjualan di Toko Gempi Fashion. Manfaat hasil analisis dan perancangan adalah pemilik bisa menggunakan hasil cetak biru sebagai acuan ke tahap pengembangan dan bila digunakan maka Pemilik diharapkan mendapat manfaat, sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem membantu mengingatkan pemilik untuk mengisi persediaan barang yang sudah habis terjual.
2. Pemilik lebih mudah dan cepat untuk mengetahui total penjualan maupun total persediaan karena data penjualan dan data persediaan sudah tersimpan dan diarsipkan dengan baik ke dalam sistem.
3. Sudah adanya pencatatan data persediaan yang *real time* dapat mencegah redudansi pemesanan pembelian barang yang belum habis untuk dipesan ke supplier.

### 1.5 Metode Pengembangan Sistem

Pada tahap ini peneliti akan menggunakan metode pengembangan SDLC (*Software Development Life Cycle*) dimana peneliti menggunakan 4 fase dari 7 fase tahapan yang ada, yaitu: [5]

#### 1. Mengidentifikasi Masalah, Peluang, dan Tujuan

Pada tahapan pertama dari SDLC (*Software Development Life Cycle*) peneliti mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh Toko Gempi Fashion dan peluang memanfaatkan solusi sistem informasi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Selain itu, diidentifikasi pula tujuan bisnis Toko Gempi Fashion dan peluang pemanfaatan sistem informasi untuk lebih mengefektifkan pencapaian tujuan tersebut.

#### 2. Menentukan Kebutuhan Informasi dalam Pengembangan Sistem

Pada tahap ini peneliti menganalisis informasi yang dibutuhkan yaitu:

- a). Menggambarkan struktur organisasi serta memerinci tugas dan tanggung jawab pada Toko Gempi Fashion.
- b). Menganalisis dokumen masukan dan dokumen keluaran yang akan digunakan pada sistem berjalan.
- c). Menggambarkan analisis proses sistem berjalan dengan menggunakan Data Flow Diagram (DFD).

#### 3. Analisis Kebutuhan Sistem

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- a). Mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan sistem usulan
- b). Merancang proses sistem usulan dengan menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD)

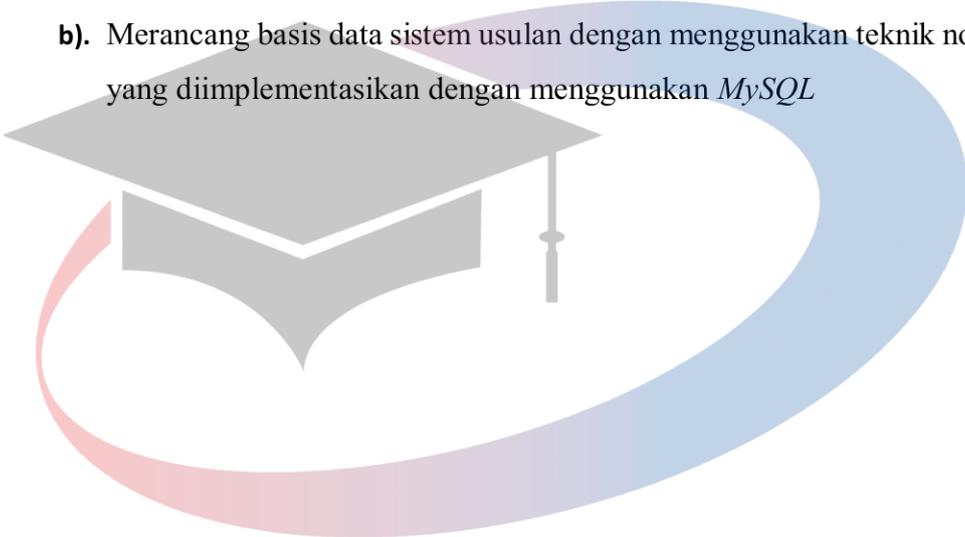
c). Merancang kamus data

#### 4. Merancang Sistem Yang Direkomendasikan

Pada tahap ini peneliti sistem menggunakan informasi yang dikumpulkan sebelumnya untuk menyelesaikan desain sistem informasi.

Rancangan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

- a). Merancang antarmuka pemakai (*user interface*) dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*) sistem usulan dengan menggunakan *Adobe XD*.
- b). Merancang basis data sistem usulan dengan menggunakan teknik normalisasi yang diimplementasikan dengan menggunakan *MySQL*



UNIVERSITAS  
MIKROSKIL