

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Minimarket adalah swalayan atau toko yang menyediakan produk barang atau jasa yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari oleh masyarakat. *Minimarket* menjual berbagai produk barang yang didapatkan dari banyak *supplier*. Dengan diversifikasi produk tersebut, *minimarket* telah memanjakan konsumennya di mana mereka dapat membeli barang yang beraneka macam dengan bentuk partai maupun eceran. Keberadaan *minimarket* sebagai tempat memenuhi kebutuhan pokok menjadi salah satu tempat terjadinya kerumunan dimana hal tersebut menjadi pemicu penyebaran Covid-19. Seperti yang sampai saat ini, kasus Covid-19 di Indonesia juga semakin mengkhawatirkan. Hal tersebut terlihat dari kasus aktif dan angka kematian yang masih terus bertambah. Data yang dihimpun hingga Rabu, 14 Juli 2021 pukul 12.00 WIB, terjadi penambahan 54.517 kasus baru Covid-19 dalam 24 jam terakhir [1]. Pencegahan penyebaran covid-19 yang dapat dilakukan oleh masyarakat adalah dengan mengurangi berpergian keluar rumah. Dengan melakukan belanja kebutuhan pokok dari rumah menjadi langkah awal pencegahan penyebaran virus tersebut. Salah satunya berbelanja melalui *website* penjualan yang bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun.

Website menjadi salah satu akses penjualan produk secara global. Di era modern ini internet tidak hanya digunakan untuk informasi saja, tetapi bisa digunakan sebagai media untuk melakukan bisnis. Dimana dengan adanya jaringan komputer yang dihubungkan ke internet, segala informasi penjualan yang telah di sediakan oleh pelaku bisnis bisa ditemukan oleh pengguna yang menginginkan informasi tersebut. Setelah merasa cukup dengan informasi-informasi yang didapat langkah selanjutnya adalah bisa melakukan pembelian dengan cara memesan produk dan mengkonfirmasi pembayaran. Hal ini berpengaruh dalam membantu dan meningkatkan sebuah bisnis.

Toko Subur yang berada di Aek Loba, Kabupaten Asahan, Sumatera Utara. merupakan *minimarket* yang memenuhi kebutuhan pokok rumah tangga baik digunakan secara pribadi maupun untuk dijual kembali. Beberapa produk yang dijual misalnya Minyak kemasan, Beras dengan berbagai kilogram, Beberapa jenis Mie instan, Aneka Snack dan masih banyak lagi produk yang mereka jual. Saat ini mereka masih menggunakan sistem yang konvensional dimana

konsumen yang ingin membeli harus mendatangi toko secara *offline*. Informasi produk hanya dapat diketahui jika bertanya secara langsung kepada penjaga toko. Melakukan penjualan dengan bertatap muka secara langsung kepada para konsumen sehingga tidak dapat melayani pelanggan yang jauh dari toko. Toko Subur telah memiliki sistem penjualan tetapi hanya dapat digunakan untuk menghitung total penjualan dan pembuatan struk dimana sistem tersebut belum mampu menghasilkan laporan penjualan. Oleh karena itu, Toko Subur membutuhkan sebuah sistem informasi yang dapat menangani dan membuat kebijakan manajemen terkait penjualan secara *online* dan penjualan secara *offline*. Dengan adanya perancangan *website* penjualan ini masyarakat di sekitar Aek Loba maupun diluar daerah nantinya mampu untuk mengakses produk-produk yang di sediakan oleh Toko subur secara *online*. Guna mencegah penyebaran Covid-19 yang tidak kunjung usai sampai saat ini.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penulisan tugas akhir dengan judul **“Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Subur Aek Loba”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil uraian latar belakang masalah yang dibahas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu:

1. Pelanggan sulit untuk mengetahui stok produk yang tersedia.
2. Sulit melakukan penjualan kepada pelanggan yang jauh dari toko karena tidak adanya *website* yang dapat menampilkan produk yang dijual.
3. Belum adanya sistem yang dapat menampilkan laporan penjualan.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah melakukan analisis dan merancang sebuah sistem informasi penjualan Toko Subur Aek Loba.

Manfaat yang diperoleh dari Tugas Akhir ini adalah untuk mendapatkan sebuah *blueprint* dari sistem informasi penjualan untuk memberikan usulan bagi Toko Subur agar kedepannya dapat dikembangkan menjadi aplikasi atau sistem yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi masalah-masalah mengenai penjualan yang ada seperti:

1. Memudahkan pelanggan untuk melihat ketersediaan produk dengan mencantumkan informasi stok masing-masing produk melalui katalog *online*.
2. Dapat melakukan penjualan secara *online* dimana pelanggan dapat melakukan pemesanan tanpa harus mengunjungi toko.
3. Dapat menghasilkan laporan berdasarkan data yang telah disimpan kedalam basis data baik penjualan *online* dan penjualan *offline*.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembahasan masalah penulisan Tugas Akhir disini berfokus pada hal-hal berikut :

1. *Input*
 - a. Admin: data pusat bantuan, data kategori, data produk, data jasa pengiriman, data provinsi, data kota, data kabupaten, data kecamatan, data ongkos kirim, penjualan *offline*, validasi pembayaran, data pengiriman dan data penerimaan produk.
 - b. Pelanggan: data pelanggan, data keranjang belanja, data pemesanan, data pembayaran (transfer antar bank dan COD), data ulasan, bukti pemesanan, bukti pembayaran, info pusat bantuan, info katalog, info pengiriman dan info ulasan.
2. *Output*
 - a. Admin: info pemesanan, laporan barang, laporan pelanggan dan laporan penjualan.
 - b. Pelanggan: bukti pemesanan, bukti pembayaran, info pusat bantuan, info katalog, info pengiriman dan info ulasan.
3. Proses: Penjualan, pembayaran, pengiriman dan pembuatan laporan.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian sistem yang dilakukan merujuk kepada salah satu metode pengembangan sistem yang pada umumnya digunakan yaitu *Web WISDM*. *Web Information System Development Methodology* (WISDM) merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang bertujuan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai [2]. Dibawah ini merupakan tahapan-tahapan yang akan dibahas dalam metodologi WISDM yaitu [2]:

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. Peneliti akan mengumpulkan dokumen masukan dan keluaran seperti faktur penjualan, data penjualan dan data retur penjualan.

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 dan pembuatan rancangan *user design*.

Peneliti akan menggambarkan *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan rancangan *user design* yang digambarkan menggunakan aplikasi *Microsoft Visio*.

3. *Work 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. Peneliti akan menggambarkan bentuk rancangan (*prototype*) sistem informasi penjualan pada Toko Subur Aek Loba dengan aplikasi *Adobe XD*.

4. *Technical Design*

Pada tahap ini dibicarakan tentang *user satisfaction* atau kepuasan pelanggan. Kepuasan pelanggan dapat dilihat dari berbagai segi, dan untuk mengetahui kepuasan pengguna ini, peneliti membuat *google form* yang akan disebarakan kepada pelanggan untuk mengetahui kepuasan pelanggan dengan *prototype website* Toko Subur Aek Loba.