

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Sistem informasi adalah gabungan dari teknologi dan sumber daya dari sebuah organisasi yang terkoordinasi untuk mengelola data menjadi informasi sehingga mencapai sebuah tujuan tertentu [1]. Sistem informasi yang baik dan tepat dapat membantu suatu organisasi untuk menjaga stabilitas eksistensinya. Selain itu suatu perusahaan harus memiliki informasi yang berkualitas, akurat dan sesuai dengan kebutuhan. Salah satu kegiatan yang dapat memanfaatkan sistem informasi adalah penjualan. Penjualan adalah kegiatan penting yang dilakukan oleh sebuah perusahaan untuk menghasilkan keuntungan atau laba yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan suatu perusahaan. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan sistem informasi penjualan yang bisa menjadi alat bantu perusahaan untuk mengelola data penjualan mereka agar menjadi sebuah informasi yang berkualitas [1].

Toko Lytin merupakan sebuah usaha yang menjual segala jenis piala, medali, serta piagam yang dapat dikirim ke dalam maupun luar kota. Toko Lytin berlokasi di Jalan Jermal VII Gang Murni Baru, Medan. Proses penjualan dan promosi di Toko Lytin belum efisien karena hanya melalui sosial media seperti instagram. Alur transaksi pemesanan barang pada Toko Lytin melalui instagram cukup sederhana, di mana pelanggan harus *login* terlebih dahulu ke instagram, dan untuk melihat produk Toko Lytin cukup cari akunnya dengan nama *lytin\_gallery* dan *follow* akunnya terlebih dahulu. Akun Toko Lytin juga menyediakan kontak yang bisa dihubungi sehingga bisa diketahui deskripsi barang yang lebih jelas.

Proses bisnis penjualan pada Toko Lytin belum berjalan dengan baik, seperti masalah *customer* mengeluh ketika admin yang mengelola akun instagram toko yang sering membalas *Direct Message* dengan singkat dan sering tidak menjelaskan apapun yang mereka inginkan seperti saat menanyakan deskripsi produk admin tidak membalas dengan detail sehingga *customer* tidak jadi membeli. Permintaan *customer* sering tidak *ter-capture* dengan baik sehingga pembuatan model piala yang

diinginkan tidak sesuai dengan permintaan, hal ini terjadi karena *customer* yang mengirimkan model piala kesulitan dalam menggambarkan desain piala seperti *body* piala, kaki piala, *font* dan *sparepart* piala. *Website* yang akan dirancang nantinya akan menyediakan fitur-fitur yang memudahkan *customer* dalam berbelanja seperti fitur *design custom* di mana fitur ini akan menampilkan *sparepart*, *body*, kaki dan *font* akan disesuaikan dengan yang telah di *design* langsung oleh *customer*, *website* ini juga menyediakan fitur *live chat*, fitur ini akan menjawab pertanyaan pelanggan dengan lengkap karena admin yang mengelola *live chat* lebih dari satu orang.

Tahap analisis dan perancangan ini merupakan tahap yang sangat penting sebelum masuk ke tahap pengembangan, dengan menganalisis permasalahan penulis dapat mengangkat masalah yang ada untuk menemukan penyelesaian, sehingga berdasarkan uraian di atas perlu diciptakan suatu rancangan sistem informasi yang dapat membantu untuk mengatasi permasalahan yang ada yaitu dengan merancang sebuah *website*. Oleh karena itu, maka judul yang akan diambil untuk penulisan tugas akhir ini adalah **“ANALISIS dan PERANCANGAN WEBSITE PENJUALAN PADA TOKO LYTIN”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti dapat merumuskan masalah yang terjadi yaitu:

1. Permintaan *customer* sering tidak ter-*capture* dengan baik sehingga pembuatan model piala yang diinginkan tidak sesuai dengan permintaan, hal ini terjadi karena *customer* yang mengirimkan model piala kesulitan dalam menggambarkan *design* piala seperti *body* piala, kaki piala, *font* dan *sparepart* piala.
2. *Customer* sering merasa tidak ditanggapi oleh admin yang mengelola akun instagram toko karena admin toko selalu membalas *direct message customer* dengan singkat dan admin juga sering lama menanggapi permintaan dari *customer* sehingga *customer* tidak jadi membeli.

### 1.3 Ruang Lingkup

Karena keterbatasan waktu dan kemampuan yang dimiliki penulis, maka ruang lingkup akan dibatasi sebagai berikut:

1. Pengguna sistem terdiri dari calon pelanggan, pelanggan dan admin.
2. Fitur sistem untuk calon pelanggan dan pelanggan:
  - a. *Login* (pelanggan)
  - b. Registrasi (calon Pelanggan)
  - c. Melihat beranda
  - d. Melihat produk dan deskripsi
  - e. Melihat ulasan
  - f. Mengisi ulasan (pelanggan)
  - g. Melakukan pemesanan barang (Untuk yang sudah *login*)
  - h. *Button* keranjang
  - i. *Custom design*
  - j. *Accept design*
  - k. Melihat kategori produk
  - l. *Update* data diri
  - m. Melihat *history* pemesanan (pelanggan)
  - n. Melakukan pembayaran (Untuk yang sudah *login*)
  - o. Pengajuan komplain
  - p. Pengajuan retur pesanan (pelanggan)
  - q. Cek resi
  - r. Kirim pesan
3. Fitur sistem untuk admin:
  - a. *Login*
  - b. Konfirmasi pesanan
  - c. Konfirmasi pembayaran
  - d. Konfirmasi retur pesanan
  - e. Melihat daftar pelanggan
  - f. *Update* barang yang akan dipasarkan
  - g. Mengubah detail produk
  - h. *Update* data penjualan

- i. Membuat profil Toko Lytin
- j. Memberikan ulasan (*feedback*)
- k. *Input* resi pengiriman
- l. *Input* jasa pengiriman
- m. Melihat laporan penjualan (pemilik)
- n. Mencetak laporan penjualan (pemilik)

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang akan dicapai dalam tugas akhir ini untuk menganalisis dan merancang Sistem Informasi pada Toko Lytin sehingga mempermudah proses penjualan barang pada Toko Lytin.

Manfaat yang di dapat dari menganalisis dan merancang sistem informasi ini akan mempermudah bagi pengembang untuk melanjutkan ke tahap pembuatan *website* yang nantinya dapat membantu Toko Lytin dalam proses penjualan.

#### 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan OOAD (*Object Oriented Analysis Design*). Adapun tahapan yang dilakukan penulis untuk perancangan *website* Toko Lytin antara lain:

1. Analisis Perencanaan Syarat-Syarat (*Requirements Planning*)

Dalam tahap ini penulis akan mengidentifikasi syarat-syarat informasi dengan cara melakukan wawancara langsung ke lokasi Toko Lytin. Selain itu penulis juga melakukan pengamatan terhadap *website* sejenisnya sebagai referensi agar penulis dapat membandingkan dan menentukan fitur-fitur yang akan diterapkan sehingga menghasilkan batasan masalah.

2. *Design Workshop*

Pada tahap ini penulis akan merancang sebuah sistem pengembangan menggunakan model UML (*Unified Modelling Language*) yang memanfaatkan *website* untuk mengembangkan usaha dan dapat berjalan dengan baik dan diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah:

- a. *Activity diagram*, ini untuk menggambarkan semua proses sistem usulan per aktivitas.
- b. *Use case diagram*, menggambarkan bagaimana sistem usulan yang akan dirancang pada penjualan Toko Lytin berbasis *website*.
- c. *Sequence diagram*, untuk menggambarkan interaksi antar objek atau logika proses.
- d. *Class diagram*, ini menggambarkan kelas dan hubungannya dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model dari suatu sistem penjualan Toko Lytin berbasis *website*.



UNIVERSITAS  
MIKROSKIL