

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era modern sekarang ini terutama di era globalisasi saat ini pengaruh teknologi sangatlah memberi pengaruh yang cukup besar dalam bidang usaha. Hal ini terlihat pula dalam bidang penjualan barang – barang, hal ini dikarenakan karena sistem pemasaran dari sebuah penjualan barang jasa maupun yang lainnya akan terus menerus berkembang dalam setiap harinya. Melihat perkembangan permintaan konsumen maka hal ini dapat meningkatkan persaingan di dunia perdagangan menjadi semakin ketat. Tak terkecuali di Karunia Aqiqah Katering yang juga membutuhkan kebutuhan teknologi di era ini.

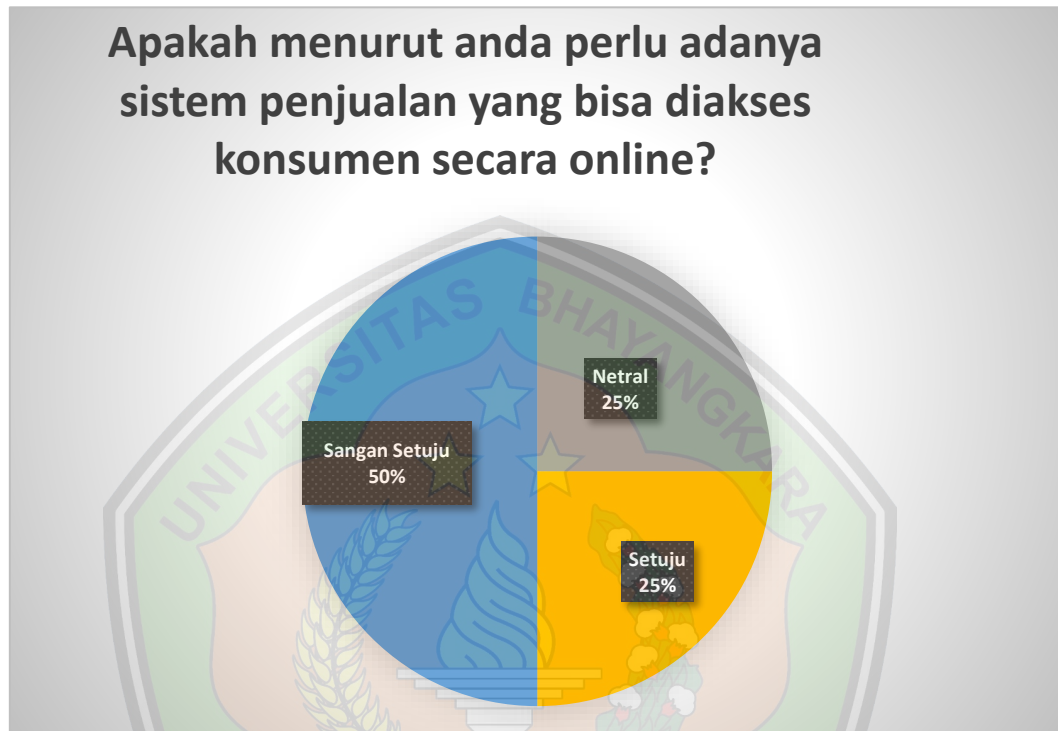
Karunia Aqiqah Katering adalah usaha yang bergerak pada bidang produk dan jasa penyediaan kambing dan domba beserta jasa pemotongan, pengolahan, pengantaran, dan penyaluran serta menerima pesanan paket nasi box untuk kebutuhan aqiqah, qurban, khitan, nazar, atau kebutuhan lainnya. Karunia Aqiqah Katering didirikan sejak tahun 2009 dan didukung oleh tenaga-tenaga profesional di bidangnya dan berakhlak islami.

Adapun beberapa kendala dan masalah yang kami temukan Aqiqah Katering dalam melayani konsumen dan penanganan pesanan. Kendala dan permasalahan yang pertama adalah dari proses penjualan masih dilakukan secara manual yang tidak mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan, kendala dan permasalahan yang kedua belum adanya informasi tentang produk dan jasa yang ditawarkan Karunia Aqiqah Katering dan membingungkan konsumen jika ingin memesan produk dan jasa harus bertanya dulu kepada pemilik.

Kendala dan permasalahan yang ketiga adalah dalam laporan data keuangan bulanan, tahunan yang masih mencatat pesanan di dalam buku jurnal harian, yang dapat mengakibatkan kesalahan dalam penulisan laporan dan salah dalam menghitung hasil dari pesanan yang terjual. Cara seperti ini membutuhkan waktu dan tenaga yang lebih.

Menggunakan media internet adalah suatu langkah yang tepat dalam pemasaran suatu produk atau promosi produk karena hal ini dirasa sangat simple

karena dalam menggunakan media internet konsumen tidak perlu melakukan proses transaksi secara tatap muka untuk proses pembelian produk. Konsumen dapat secara langsung mengetahui semua informasi tentang produk yang akan dibelinya. Salah satu badan usaha yang sadar akan penggunaan hal tersebut ialah Karunia Aqiqah Katering . Karunia Aqiqah Katering tersebut adalah salah satu bidang usaha



yang bergerak dibidang Produk dan jasa.

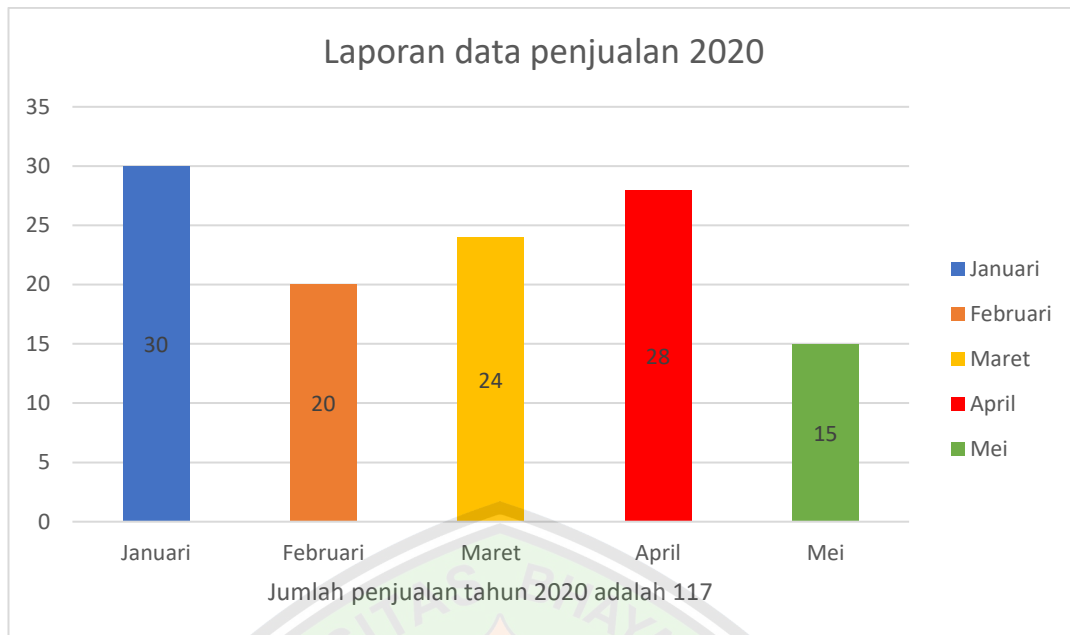
Gambar 1.1 Diagram Hasil kuisisioner

Sumber : (Penulis)

Tabel 1.1 Data Penjualan Tahun 2020

Bulan	Terjual
Januari	30 Kambing
Februari	20 Kambing
Maret	24 Kambing
April	28 Kambing
Mei	15 Kambing
Jumlah	117 Kambing

Sumber : (Penulis)



Gambar 1.2 Grafik Data Penjualan

Sumber : Karunia Aqiqah Katering Data 2020

Dari Gambar Grafik 1.2 bahwa data penjualan perbulan selama tahun 2020 berubah-ubah hingga membuat pemilik usaha kesulitan untuk menghitung data-data penjualan tersebut karena masih menghitung secara manual. Berdasarkan tabel tersebut penulis ingin membuat suatu sistem informasi penjualan yang nantinya akan membantu pemilik atau *admin* dalam penghitungan hasil dari penjualan perbulan selama 1 tahun .

Berdasarkan dari permasalahan tersebut Karunia Aqiqah membutuhkan untuk membuat sistem penjualan berbasis web atau secara *online* yang diharapkan dapat membantu masalah yang ada. Dalam membuat website ini menggunakan aplikasi seperti xampp dan php mysql, serta sublime untuk membuat kode program nya. Sehingga penulis melakukan penelitian skripsi dengan judul **"Perancangan sistem informasi penjualan berbasis website pada Karunia Aqiqah Katering"**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil observasi awal yang penulis lakukan Aqiqah Katering, maka identifikasi masalah yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Sistem penjualan Aqiqah Katering masih dilakukan secara manual.

2. Belum adanya sistem informasi tentang produk dan jasa yang tawarkan Karunia Aqiqah Katering yang membingungkan konsumen jika ingin memesan produk dan jasa harus bertanya dulu kepada pemilik.
3. Dalam laporan data keuangan bulanan, tahunan yang masih mencatat data keuangan di dalam buku jurnal harian, yang dapat mengakibatkan kesalahan dalam penulisan laporan dan salah dalam menghitung hasil dari data pesanan yang terjual.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah pada skripsi ini adalah “Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan berbasis website pada Karunia Aqiqah Katering”.

1.4 Batasan Masalah

1. Perancangan Sistem informasi ini hanya untuk informasi mengenai katalog menu pemesanan , pembayaran , dan laporan penjualan.
2. Aplikasi dibuat dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk merancang sistem penjualan, yang tepat dan sesuai dengan yang dibutuhkan pada Karunia Aqiqah Katering, tujuan dari penelitian ini diantaranya :

1. Merancang sistem informasi penjualan produk dan jasa secara *online* pada Karunia Aqiqah Katering sehingga menjadi lebih efisien.
2. Sistem informasi yang dapat memberikan informasi tentang Karunia Aqiqah Katering seperti profil perusahaan, menu yang disajikan, kontak yang bisa dihubungi, dan informasi perusahaan yang lainnya bagi konsumen.
3. Sistem informasi yang dapat memberikan pemilik dan *admin* untuk membuat laporan tahunan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa

Dapat membuat program aplikasi yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Sebagai untuk menambah ilmu dan wawasan tentang pemrograman.

2. Bagi Universitas

- a. Untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi yang diperoleh saat di perkuliahan.
- b. Menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan mutu kurikulum mendatang.

3. Bagi perusahaan

- a. Dapat mempermudah dalam pemesanan secara *online*.
- b. Mudahnnya dalam membuat laporan dan sudah tidak secara manual.

4. Bagi Konsumen

- a. Dapat menghemat waktu, tenaga dan biaya bagi pelanggan karena transaksi dapat dilakukan tanpa harus ke lokasi.
- b. Dapat mempermudah dalam mencari informasi tentang Karunia Aqiqah Katering.

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat : Karunia Aqiqah perumahan Margahayu Jaya Blok B B1A, RT/RW 002/020, Kel.Margahayu, Kec.Bekasi Timur , Kota Bekasi , Jawa Barat 17113
waktu penelitian dimulai pada bulan Juli-September 2019, Perumahan Margahayu Jaya Blok B B1A, RT/RW 002/020, Kel.Margahayu, Kec.Bekasi Timur , Kota Bekasi ,Jawa Barat 17113. Langkah awal dengan mengumpulkan jurnal-jurnal penelitian yang terkait dengan proposal skripsi.

Tabel 1.2 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Penelitian																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		Minggu ke																			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Wawancara																				
2	Pengumpul-an Data																				
3	Analisis Data																				
4	Penyusunan Proposal																				
5	Sidang Proposal																				
6	Perancangan Sistem																				
7	Pembuatan Aplikasi																				
8	Laporan Pengujian																				

Sumber : (Penulis)

1.7 Metode Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metodologi dalam pengerjaannya. Adapun metode yang digunakan penulis dalam menyusun penulisan ini antara lain:

1.7.1 Metode pengumpulan data

Dalam penulisan tugas akhir ini, dipakai beberapa cara dalam metode pengumpulan data. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Metode Observasi

Pada metode ini yang melakukan penelitian dan pengamatan secara langsung mengenai kegiatan wirausaha Karunia Aqiqah Katering.

2. Metode Kuesioner

Dalam metode ini berisi pertanyaan dan jawaban yang telah disediakan. Penulis menyebarkan kuesioner kepada para pelanggan Karunia Aqiqah Katering.

3. Metode Wawancara

Pada metode ini langsung mewawancarai pemilik Karunia Aqiqah.

4. Studi Pustaka

Salah satu metode pengumpulan data yang sangat membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini adalah studi pustaka. Pengumpulan data dengan melalui studi pustaka adalah dengan cara memanfaatkan sumber bacaan yang ada hubungan dengan obyek untuk memperoleh kesimpulan para ahli dengan menempatkan kesimpulan tersebut.

1.8 Metode Pengembangan Sistem RAD (*Rapid Application Development*)

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode RAD (*Rapid Application Development*) yang digunakan dengan pemodelan berikut.

1. Pemodelan bisnis: Perumusan Masalah, Pengumpulan (Observasi, Wawancara, Studi Pustaka) dan analisis kebutuhan *hardware* dan *software*.
2. Pemodelan data: Sistem berjalan, Sistem usulan dan UML (*Unified Modelling Language*).
3. Pemodelan proses: Pembuatan sketsa untuk perancangan aplikasi.
4. Pembuatan aplikasi: Pembuatan Web menggunakan PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan MySQL.
5. Pengujian dan pergantian.
 - a. Perancangan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*);
 - b. Pemrograman menggunakan PHP (*Hypertext Preprocessor*).

1.9 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas penulis mengelompokkan menjadi beberapa sub-sub dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian singkat mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tempat dan waktu penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan topik penelitian, meliputi hal-hal yang berhubungan dengan aplikasi, dan berbagai teori penunjang yang berhubungan dengan materi yang terkait dengan tugas akhir.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang penjelasan objek penelitian, kerangka penelitian, analisis sistem berjalan, permasalahan, analisis usulan sistem, analisis kebutuhan system.

4. BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisikan tentang penjelasan secara detail tentang perancangan dan analisis program, mulai dari Gambaran rancangan secara umum dan Analisi kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem ini.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis menguraikan kesimpulan serta saran agar adanya pengembangan lebih baik kembali.