BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi *web* adalah penghubung yang memungkinkan dua orang atau lebih dapat berkomunikasi melalui komputer yang berbeda untuk saling bertukar data atau infomasi. Misalnya, penerapannya pada bidang perkantoran, sejumlah komputer dan perangkat tambahan dapat terhubung, memungkinkan pengiriman informasi lebih cepat dan mudah serta efisien dalam segi waktu. Beberapa contoh teknologi web termasuk bahasa *mark-up* seperti *HTML, CSS, XML, CGI,* J*avaScript*, dan *HTTP*. Bahasa pemrograman, *server web*, *database*, dan aplikasi bisnis juga merupakan bagian dari teknologi *web*, seiring perkembengan zaman

Butik Cindy merupakan salah satu usaha penjualan pakaian yang sudah 3 (tiga) tahun berdiri karena ingin bersaing dalam bisnis *fashion*s, terletak di Jln Prof Herman Yohanes Gang Fioreti Desa Penfui Timur, Berdasakan hasil wawancara dengan pemilik Butik Cindy peminat produk pakaian pada Butik Cindy sudah semakin banyak dengn tujuan memperluas jangkauan pelanggan. Produk pakaian yang ditawarkan Butik Cindy yakni pakaian pria/wanita, kemeja, *blous*, celana panjang/pendek, tank top, dan jaket. Dengan harga yang ditawarkan mulai dari Rp.25.000 - Rp.2.000.000. Dengan hasil penjualan 3 (tiga) tahun terakhir masih dalam taraf yang relatif tidak stabil terkadang mencapai target penjualan dan terkadang pula tidak mencapai target penjualan serta media promosi yang dilakukan masih manual seperti pemberitahuan

lisan dari mulut ke mulut atau beriklan melalui poster atau spanduk serta melalui media sosial seperti *facebook*, dan *instagram*, Dengan model promosi yang masih konvensional seperti itu maka mengakibatkan penjualan yang tidak stabil

Pengelolaan data dan media informasi serta promosi masih dilakukan secara manual, sehingga perlu adanya sistem yang menunjang supaya dapat diakses secara otomatis. Oleh karena itu diperlukan sebuah *website* untuk media perantara pemilik Butik Cindy dan pembeli. Dengan adanya media perantara ini, pembeli dapat mengetahui informasi seputar Butik Cindy dan harga yang ditawarkan oleh produk Butik Cindy sehingga pembeli tidak harus datang ke Butik Cindy untuk melakukan proses pembelian, pembeli cukup mengakases *website* Butik Cindy agar lebih mudah dan cepat. Dengan dibuatnya sebuah sistem informasi maka harapan omset pendapatan penjualan Butik Cindy dapat meningkat serta produk barang Butik Cindy dapat laris terjual.

Berdasarkan masalah diatas, maka peneliti melakukan penelitian ini dengan judul "**Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Pada Butik Cindy Berbasis Web"** dengan harapan masyarakat bisa dapat mengetahui informasi seputar butik Cindy

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Butik Cindy mengalami kesulitan dalam mempromosikan produk-produk penjualan sehingga pendapatan mengalami penurunan dan belum dikenal oleh masyarakat luas.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan masalah yang dibuat tidak terlalu luas maka dibuat batasan terhadap masalah yang di teliti yaitu:

1. *Website* ini dibatasi hanya berisi informasi untuk mempromosikan produk pada Butik Cindy
2. *Website* ini melayani proses pemesanan produk pada Butik Cindy
3. *Output* yang ditampilkan berupa bukti transaksi pemesanan.
4. Proses pemesanan dapat dilakukan melalui *website* namun proses pembayaran masih bersifat *offline* dengan mentransfer ke rekening Butik Cindy kemudian konfirmasi pembayaran dengan mengupload bukti transaksi ke *Website* setelah itu pemesanan dapat di konfirmasi.

1.4 Tujuan Penelitian

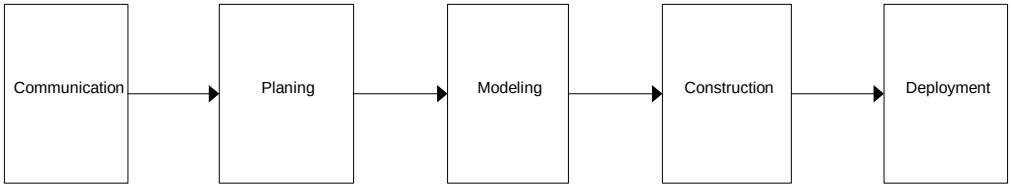
1. Mengembangkan dan membuat *website* yang memberikan informasiinformasi terbaru dari Butik Cindy
2. Membantu pemilik untuk memperluas wilayah pemasaran
3. Memberikan kemudahan pada pelanggan atau konsumen dalam melakukan pemesanan dan pembelian

1.5 Manfaat Penelitian

1. Menyediakan media promosi untuk Butik Cindy agar dikenal lebih luas.
2. Mempermudah dalam mengakses informasi produk pada Butik Cindy.
3. Mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi serta produk yang ditawarkan tanpa harus datang ke Butik Cindy.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitan diperlukan sebagai kerangka dan panduan proses penelitian, sehingga rangkaian proses penelitian dapat dilakukan secara teratur dan sistematis. Penelitian ini menggunakan proses model *Waterfall*



Gambar: 1.1 Model *Waterfall* (Pressman 2015:42) (Diana, 2020)

1. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*

Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan Adanya komunikasi demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hasil dari komunikasi tersebut, seperti menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan datadata yang diperlukan,serta membantu mendefinisikan fitur fungsi s*oftware*.

2. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*

Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko-resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan *tracking* proses pekerjaan sistem.

3. Implementation Modeling (Analysis & Design)

Tahapan ini adalah tahap perancangan dan permodelan arsitektur Sistem yang Berfokus pada perancangan struktur data, Arsitektur *software*, tampilan *Interface* dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar apa yang akan dikerjakan

Adapun dalam tahap ini dilakukan analisis terhadap hal-hal sebagai berikut :

1) Analisis Kebutuhan Sistem

   Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui fasilitas yang harus disediakan atau dimiliki oleh sistem agar dapat melayani kebutuhan pengguna sistem. Fungsi utama dari sistem ini adalah untuk memberikan informasi secara detail mengenai informasi seputar Butik Cindy yang di dalamnya terdapat detail serta harga pakaian.

2) Analisis Peran Sistem

Fungsi analisis peran sistem adalah menghasilkan informasi yang berkualitas dan akurat. Informasi yang dihasilkan berkualitas dan akurat apabila terdapat fungsi-fungsi yang nantinya harus dimiliki oleh sistem yaitu :

a) Sistem yang dapat meng-input harga,ukuran,gambar serta detail pembelian pakaian pada butik cindy.
b) Sistem yang dibangun menghasilkan output berupa informasi seputar pakaian, harga pakaian, serta notifikasi sesudah pakaian berhasil dipesan.

3) Analisis Peran Pengguna

Analisis peran pengguna merupakan suatu analisis mengenai siapa saja yang dapat menggunakan sistem ini serta perannya. Dalam sistem ini terdapat tiga (2) kategori pengguna yaitu *admin* pembeli dan pengunjung *website* dimana pengunjung tersebut merupakan *entity* yang terlibat langsung didalam sistem ini.

a) Admin

Admin berperan penting untuk mengelolah data dan informasi Butik Cindy yaitu untuk menambah, menghapus, mengedit serta memiliki hak penuh dalam sistem.

b) Pembeli

Pembeli adalah orang yang dapat melihat informasi produk serta dapat melakukan proses pembelian produk Butik Cindy.

4. Construction (Code & Test)

Tahapan *Construction* ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk/bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam Bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design* yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP* dan *database MySql*

5. Deployment (Delivery, Support, Feedback)

Tahapan *Deployment* merupakan tahapan implementasi *software*, pemeliharaan s*oftware* secara berkala perbaikan *software*, evaluasi *software*, dan pengembangan *softwre* berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan funginya. Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari error, dan hasilnya harus benarbenar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. Serta Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak

selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *errors* kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar alur penyampaian Tugas Akhir ini lebih mudah dipahami, maka penulis menyajikan dalam sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi, mulai dari teori mengenai aplikasi pembelajaran, metode pengembangan yang digunakan sampai teori yang membahas tentang perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis dan perancangan sistem, peran pengguna serta perangkat pendukung.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi tentang prosedur implementasi sistem. Hasil perancangan dan diterjemahkan dalam bentuk program yang bisa dibaca oleh komputer.

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

Bab ini berisi tentang pengujian sistem yang telah dibuat dan analisis hasil pengujian dari sistem tersebut.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini.