

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan. Teknologi berperan dalam memperlancar aktivitas sekaligus mempermudah berbagai kegiatan manusia. Ketergantungan manusia terhadap teknologi menjadi semakin penting seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan informasi yang dapat diakses dengan cepat dan efisien. Salah satu teknologi canggih yang mendukung akses dan penyebaran informasi secara efektif adalah *website*. *Website* merupakan alamat *Uniform Resource Locator (URL)* yang berfungsi sebagai wadah untuk menyimpan data dan informasi berdasarkan topik tertentu. Informasi ini dapat berupa teks, gambar, atau suara yang dapat diakses melalui internet.[1]

Kemajuan teknologi internet memungkinkan penyajian informasi menjadi lebih cepat, menarik, dapat dipercaya, dan mudah diterapkan. Informasi kini dapat diakses oleh berbagai pihak kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan. Internet sendiri adalah jaringan komunikasi global yang menghubungkan berbagai jenis komputer dan jaringan melalui jalur telekomunikasi, sehingga dapat disebut sebagai teknologi dasar dalam sistem telekomunikasi (Rahmat Arif Ma'ruf dkk., 2023). Penggunaan teknologi internet telah diterapkan secara luas pada berbagai situs, termasuk dalam bidang pemerintahan, pendidikan, dan bisnis, salah satunya pada sektor Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM).

UMKM merupakan kegiatan ekonomi yang menjadi tumpuan mayoritas masyarakat Indonesia dalam memperoleh penghasilan. Berdasarkan data dari Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah (2015), UMKM di Indonesia mencakup 90% dari total pelaku usaha, sementara usaha besar hanya menyumbang 10%. Meskipun bukan termasuk kategori usaha besar, peran UMKM dalam mendorong sektor perekonomian nasional sangat signifikan. UMKM

memberikan kontribusi besar terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia, dengan sumbangan sebesar 60% dari total perekonomian negara. [2]

Hai Bajo merupakan UMKM yang berlokasi di Jalan Frans Nala, Labuan Bajo, Kec. Komodo, Kabupaten Manggarai Barat, Nusa Tenggara Timur, Hai Bajo memiliki *outlet* di Komodo *Airport* Labuan Bajo. Hai Bajo menyediakan beragam produk seperti pakaian tradisional Manggarai Barat dan NTT, kain tenun NTT, makanan ringan khas alam Manggarai Barat, serta aksesoris berbahan tenun NTT. Pada bulan maret terdapat 165 item yang terjual, sedangkan pada bulan april terdapat 278 item yang terjual. Namun, UMKM Hai Bajo sampai saat ini masih mengandalkan metode penjualan secara konvensional, yaitu dengan cara mengharuskan setiap pelanggannya untuk mendatangi langsung ke toko, pada saat melakukan pembelian barang. Selain itu, persyaratan akses masuk ke dalam toko Hai Bajo memakan waktu karena harus memiliki *Pass visitor* untuk memasuki area outlet Hai Bajo. Hal ini tentunya menjadi tidak efektif dan efisien dari sisi pelanggan yang apabila letak tempat tinggalnya jauh dari toko tersebut, harus menyediakan waktu dan biaya transportasi untuk dapat membeli barang di toko tersebut. Untuk itu, diperlukan sebuah sistem informasi berbasis *web* yang dapat mempermudah para pelanggan dalam melakukan pemesanan barang secara *online* pada toko Hai Bajo. Sistem ini dirancang terintegrasi dengan *payment gateway*, Midtrans dan layanan RajaOngkir, sehingga memungkinkan seluruh transaksi tersimpan dalam sistem secara otomatis dan mempermudah proses transaksi. Konsep yang digunakan adalah *Model View Controller*(MVC), dengan antarmuka berbasis Netmedia Framecode, menggunakan bahasa pemrograman Hypertext Preprocessor (PHP) dan *MySQL* sebagai *database server*. Sistem ini memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk mengakses informasi dan melakukan pemesanan secara *online* tanpa perlu mengunjungi toko fisik. Biaya pengiriman dihitung berdasarkan jarak dan ekspedisi pilihan pelanggan yang terintegrasi dengan RajaOngkir. Selain itu, sistem ini juga membantu pengelola atau admin UMKM Hai Bajo dalam mengelola data penjualan secara terkomputerisasi, sehingga meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional.

Sistem informasi penjualan berbasis *web* dapat mendukung UMKM dalam meningkatkan efisiensi operasional, memperkuat *branding* usaha, mempromosikan produk, memperluas jangkauan pasar, serta meningkatkan kepuasan pelanggan melalui layanan yang cepat dan mudah diakses. Dengan sistem ini, pelanggan dapat melihat katalog produk dan melakukan pemesanan secara *online* tanpa perlu mengunjungi toko secara langsung.

Melalui implementasi sistem informasi penjualan berbasis *web*, Hai Bajo diharapkan dapat mempromosikan produk secara *online* sekaligus memfasilitasi proses jual beli secara *daring*. Sistem ini bertujuan memberikan pengalaman berbelanja yang lebih nyaman dan efisien bagi pelanggan serta berkontribusi pada peningkatan omzet penjualan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Penjualan berbasis *Web* pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah Hai Bajo?

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup pembahasan, ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. *Website* ini difokuskan hanya untuk promosi dan penjualan produk yang dijual oleh toko Hai Bajo.
2. Implementasi sistem informasi penjualan berbasis *web* ini dibatasi pada UMKM Hai Bajo yang berlokasi di Labuan Bajo, Nusa Tenggara Timur.
3. Sistem hanya mendukung transaksi penjualan secara *online*, mencakup proses pemesanan hingga konfirmasi pembayaran untuk semua jenis item barang yang meliputi pakaian, kain tenun, aksesoris dan makanan ringan. Sistem ini dirancang terintegrasi dengan *payment gateway*, *Midtrans* dan layanan RajaOngkir.

1.4 Tujuan Penelitian

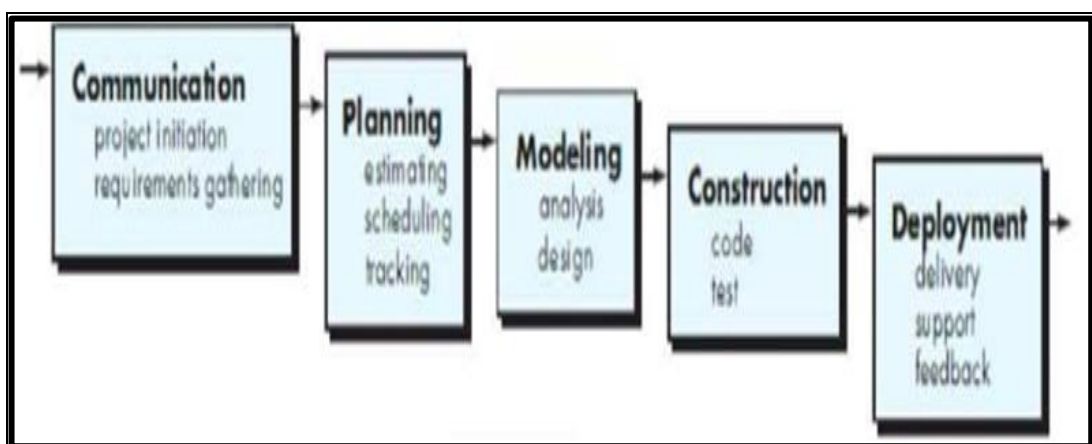
Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun Sistem Informasi Penjualan berbasis Web pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah Hai Bajo guna memperluas jangkauan penjualan produk Toko Hai Bajo.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Pemilik usaha :
 - a. Meningkatkan efisiensi pengelolaan penjualan
 - b. Memudahkan monitoring stok produk
 - c. Meningkatkan jangkauan pasar
2. Manfaat Bagi Pelanggan:
 - a. Kemudahan akses informasi produk
 - b. Proses pembelian yang lebih praktis
 - c. Penghematan waktu dan biaya

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian digunakan sebagai panduan untuk memastikan proses penelitian dilakukan secara terstruktur dan sistematis. Dalam pengembangan sistem ini, metode yang digunakan adalah metode *waterfall*. Menurut *Pressman* [3] metode *waterfall* merupakan model klasik yang sistematis dan berurutan dalam pembangunan perangkat lunak. Tahapan dari metode *waterfall* adalah:



Gambar 1. 1 Model Waterfall(Pressman, 2015)

Pada gambar di atas dijelaskan bahwa Model *Waterfall* mengusulkan sebuah pendekan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang dimulai pada Tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh tahapan

Communication (Project Initiation & Requirements Gathering), Planning (Estimating, Scheduling, Tracking), Modeling (Analysis & Design), Construction (Code & Test), Deployment (Delivery, Support, Feedback). Adapun penjabaran dari tiap tahapan sebagai berikut:

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

Pada tahap ini hal yang dilakukan untuk membuat *software* adalah dengan melakukan komunikasi dengan pemilik Hai Bajo. Hal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh pemilik Hai Bajo, yang kemudian permasalahan tersebut akan dianalisa lebih jauh agar *software* yang dibuat dapat menyelesaikan permasalahan. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan informasi tentang cara membuat aplikasi dengan menggunakan studi literatur.

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

Setelah menganalisa permasalahan yang dihadapi oleh pemilik Hai Bajo, tahap berikut adalah melakukan Perencanaan. Pada tahap ini hal-hal yang dilakukan adalah memperkirakan durasi pengerjaan *software*, risiko yang terjadi, sumber-sumber data yang dibutuhkan, hasil yang akan dibuat, dan juga membuat jadwal pengerjaan *software*.

c. *Modeling (Analysis & Design)*

Pada tahap ini segala kebutuhan untuk pembuatan *software* kemudian dianalisa dan didesain agar proses-proses yang ada di dalam *software* dapat digambarkan dengan jelas sebelum dilakukan pengkodean. Proses ini berfokus pada rancangan Algoritma Program dalam bentuk *Flowchart* dan Representasi *Interface*.

d. *Construction (Code & Test)*

Pada tahap ini segala perancangan kemudian dikonstruksi menggunakan pengkodean menggunakan Bahasa yang dapat dikenal oleh komputer. Setelah melakukan pengkodean langkah berikutnya adalah melakukan *testing*, hal ini diperlukan untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang terdapat dalam sistem yang telah direkayasa. Dalam membuat aplikasi.

e. *Deployment (Delivery, Support, Feedback)*

Pada tahap ini *software* kemudian diimplementasikan kepada *Costumer*, dievaluasi, dipelihara, dan dikembangkan secara berkala berdasarkan *Feedback* yang diberikan

oleh *user* ataupun *costumer* sehingga *software* dapat berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya. Namun, dalam penelitian ini, aplikasi tidak mencapai tahap pemeliharaan karena pengembangan hanya mencakup hingga implementasi dan pengujian. Dengan demikian, operasi berkelanjutan atau pemeliharaan sistem setelah implementasi belum termasuk dalam lingkup proyek ini.