

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini mengalami perkembangan yang pesat, bukan hanya kalangan biasa namun di kalangan usaha. Berbagai instansi pemerintah, perusahaan, dan pedagang kecilpun sudah memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan bisnis salah satunya yaitu melakukan penjualan secara online . Pelaku usaha mulai memanfaatkan penjualan secara online untuk memudahkan produk yang dimiliki dikenal oleh masyarakat luas. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pelaku usaha adalah dengan menggunakan sistem informasi penjualan berbasis *website*.

Toko Anin Music merupakan sebuah usaha yang berlokasi Jln. Hasanudin No.35 Mejasem, Tegal, Jawa Tengah. Usaha ini menjual berbagai produk alat musik khususnya gitar. Usaha penjualan gitar ini sudah berdiri sejak tahun 2019 dengan nama pemilik yaitu Hanung Anindita W.S sebagai pemilik sekaligus yang menjalankan usaha. Toko gitar ini memiliki 5 orang karyawan termasuk kasir, dan bagian admin. Berawal dari hobi pemilik dalam bermain alat musik menghasilkan ide bisnis untuk menjual gitar. Dalam menjalankan usahanya, anin music menggunakan perangkat keras yang sesuai dengan kebutuhannya, seperti komputer, printer, dan perangkat lainnya untuk mendukung pengelolaan inventaris, pemrosesan pesanan, dan aktivitas administrasi lainnya. Meskipun Anin Music berada di lokasi yang strategis, namun penjualannya masih belum maksimal karena masih mengandalkan cara tradisional dan hanya menggunakan toko offline. Akibatnya, produk toko tersebut tidak diketahui oleh masyarakat luas dan terbatas pada pembeli lokal, sehingga membatasi jangkauan pelanggannya. Dengan perangkat keras, sistem operasi, dan media yang tepat, Anin Music dapat meningkatkan kinerja operasionalnya dan melayani pelanggannya dengan lebih baik.

Akan tetapi dengan kemajuan teknologi yang telah berkembang pesat salah satunya adalah penggunaan internet yang masif membuat cara lama menjadi kurang efisien. Hal tersebut disebabkan oleh konsumen utama dari toko anin music itu sendiri adalah anak muda yang kehidupannya tidak bisa lepas dengan gadget dan internet. Selain dari itu toko juga memiliki beberapa kendala jika hanya menggunakan toko offline seperti tidak dinamis dan biasanya hanya berada di satu tempat. Ini yang menyebabkan jangkauan pasar untuk toko offline lebih sedikit. Konsumen biasanya berasal dari area sekitar toko saja. Hal ini bisa menekan angka penjualan jika pemilik toko tidak memiliki analisa pasar yang tepat menguasai area konsumennya. Pemilik toko juga sebaiknya memilih lokasi yang strategis agar dapat dijangkau oleh lebih banyak konsumen. Masalah selanjutnya yang sering dialami oleh toko offline adalah tidak adanya server yang dapat menampung stok barang baik keluar ataupun masuk sehingga pemilik toko sering banyak barang yang lolos tanpa *terinput* ke kasir.

Oleh karena itu untuk mengurangi masalah diatas dibutuhkan sebuah *platform online* yang yang dapat mendekatkan jarak antara pemilik toko dan konsumen sehingga tidak ada penghalang keduanya untuk melakukan transaksi jual beli. Pemasaran toko online tidak hanya terbatas di area lokal saja, bisa lebih luas bahkan hingga nasional maupun internasional. Dan juga di platform online terdapat server yang dapat menampung stok barang yang dapat memudahkan proses input data menjadi lebih efisien dan teratur. Salah satu *platform online* yang bisa digunakan untuk pemasaran dan penjualan adalah *website*.

Rancangan adalah merupakan serangkaian dari proses analisa yang digunakan untuk membentuk suatu sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman. Sedangkan bangun merupakan kegiatan untuk memperbaiki sistem yang ada baik sebagian ataupun secara keseluruhan sehingga lebih mudah diunakan. Informasi sendiri adalah pengolahan data yang diproses menjadi sebuah informasi yang dapat diterima. Website merupakan kumpulan

dari berbagai informasi yang dapat diakses menggunakan internet dengan cepat dimanapun serta kapanpun pengguna berada. Saat mendesain situs web, maka memerlukan sebuah metode. Ada beberapa cara yang bisa digunakan dalam pengembangan aplikasi yaitu Model XP(*Xtreme Programming*), Model *Waterfall* dan Metode RAD. Akan tetapi dikarenakan sistem informasi berupa *website* sehingga membuat metode XP tidak dapat digunakan karena metode ini tidak cocok digunakan untuk pekerjaan remote. Untuk model selanjutnya ada Model *waterfall* yang tidak cocok dengan model pengembangan yang tinggi karena tahapnya tidak dapat berulang, membutuhkan waktu pengerjaan yang cukup lama dan biaya yang mahal, sehingga membuat pilihan terakhir yaitu model RAD menjadi model yang sangat cocok untuk skala proyek besar karena menggunakan metode *iterative* (berulang) dan dapat menghemat biaya. Metode RAD juga memungkinkan proses menyelesaikan langkah-langkah dengan lebih cepat dan lebih terstruktur. Setelah model sudah ditentukan situs web yang telah dibuat menggunakan model diatas tidak hanya harus diuji fungsionalitasnya selama tahap desain, namun juga harus diuji untuk memenuhi kebutuhan pengguna menggunakan teknik pengujian *black box* dan *system usability scale* (SUS)[1].

Rapid Application Development (RAD) cocok untuk menyelesaikan permasalahan yang ada karena dari pihak toko menginginkan sistem pemesanan yang dibangun dalam waktu yang singkat hal itu dikarenakan sistem tersebut akan digunakan user dalam waktu yang dekat ini. Kemudian alasan kedua karena kondisi user sangat mendukung untuk melakukan diskusi antar user dan analyst secara langsung, sehingga dapat melakukan diskusi tentang kekurangan dan kelebihan dari sistem tersebut. Hal itu dikarenakan user terlibat dalam proses perancangan sistem lalu jika terjadi ketidakcocokan dalam perancangan sistem jalan yang ditempuh oleh keduanya adalah diskusi untuk memperbaiki sistem tersebut.

Tujuan dari adanya rancang bangun sistem informasi ini yaitu untuk memudahkan pemilik usaha Toko Gitar dalam memasarkan serta menjual

barang dagangan miliknya, pengelolaan data lebih mudah dan terstruktur. Sedangkan bagi pelanggan dapat memudahkan pelanggan melihat informasi yang tersedia pada toko gitar tanpa harus datang secara offline, bahkan melakukan transaksi pem

belian secara online sehingga dapat menghemat waktu.

Aplikasi web dapat menyediakan manfaat jangka panjang bagi ANin Musik. Dengan adanya sistem manajemen yang terintegrasi, pihak manajemen dapat dengan mudah memantau dan menganalisis data penjualan dan reservasi, sehingga dapat membuat keputusan yang lebih baik dengan data terbaru dan akurat. Aplikasi ini juga memungkinkan adanya transparansi dalam proses penjualan dan reservasi, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan pelanggan terhadap Anin Musik. Aplikasi ini juga memungkinkan adanya transparansi dalam proses penjualan dan reservasi, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan pelanggan terhadap ANin Musik. Penggunaan metode Rapid Application Development (RAD) diyakini dapat digunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi di ANin Musik. Metode pengembangan sistem yang dikenal sebagai Rapid Application Development (RAD) berfokus pada percepatan proses pengembangan dengan melibatkan pengguna secara intensif. Metode ini mengutamakan pembangunan prototipe yang berfungsi secara cepat, berulang, dan bertahap hingga akhirnya berkembang menjadi sistem akhir.

Bagian ini memberikan uraian mengenai hal yang dihadapi serta menjelaskan mengenai rancangan penelitian. Oleh karena itu, penulis memberi judul penelitian ini yaitu "**Sistem Informai Penjualan Pada Toko Anin Music Menggunakan Metode *Rapid Application Development* Berbasis *Website***". Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi penjualan pada toko Gitar berbasis website untuk mempermudah penjualan. Dengan adanya rancangan aplikasi diharapkan dapat memudahkan pemilik usaha untuk mengembangkan usahanya dan memudahkan pelanggan untuk melakukan transaksi pembelian gitar.

1.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian diuraikan berdasarkan latar belakang diatas pada toko alat music Anin Music belum memilki system informasi berbasis *website* yang memudahkan untuk penjualan secara online. Karena

pada saat belum dibuatnya website toko memasarkan produknya di social media dan mendapatkan penjualan yang tinggi. Akan tetapi karena tidak ada katalog yang menampung data membuat barang sering sering hilang sehingga dibutuhkan suatu system yang menampilkan barang dan menampung data sehingga stok toko menjadi mudah diatur dan dilacak.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, peneliti merumuskan pertanyaan pada penelitian ini yaitu bagaimana merancang system informasi penjualan gitar dengan metode *Rapid Application Development* berbasis *website*. Bagaimana hasil pengujian sistem pada website menggunakan blackbox testing?, Bagaimana hasil kepuasan pengguna dalam berinteraksi pada website Anin Musik menggunakan System Usability Scale?

1.4. Batasan Masalah/ Ruang Lingkup

1.4.1. *Website* system informasi dirancang menggunakan metode *Rapid Application Development*.

1.4.2. Database yang digunakan dalam merancang *website* adalah *MySQL*.

1.4.3. Metode pengujian yang digunakan pada penelitian menggunakan *blackbox testing*.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari adanya penelitian ini adalah untuk membangun dan merancang sebuah *website* yang memudahkan proses penjualan barang perlengkapan band pada *Anin Music* menggunakan metode *Rapid Application Development* agar pelanggan lebih mudah melakukan pembelian secara *online*.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya penelitian yang dilakukan pada tugas akhir adalah:

1.6.1. Bagi Penulis:

- a. Penulis akan memperoleh pengetahuan dan wawasan mengenai cara merancang system informasi penjualan berbasis *website*.

- b. Penulis akan memperoleh pengalaman mengenai merancang system informasi berbasis *webisite* menggunakan metode RAD.

1.6.2. Bagi Akademik:

- a. Hasil penelitian ini Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran dan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya khususnya bagi mahasiswa Institut Teknologi Telkom Purwokerto program penelitian Teknik Informatika.
- b. Penelitian ini juga dapat menjadi sumber inspirasi bagi mahasiswa di wilayah Indonesia lainnya untuk melakukan penelitian terkait perancangan sistem informasi aplikasi penjualan berbasis *website*.

1.6.3. Bagi Toko Gitar:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pemilik usaha untuk melakukan penjualan secara online.
- b. Dengan penelitian ini menghasilkan rancangan system informasi yang dapat memudahkan pemilik untuk memperluas jangkauan penjualan dan memperkenalkan gitar yang dijual.
- c. Aplikasi ini dapat memudahkan penjual untuk melakukan rekapan penjualan secara online sehingga administratif yang berjalan lebih rapih.