

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi yang berkembang sekarang ini sangat berguna untuk membantu setiap orang dalam menyelesaikan masalah, hanya saja bagaimana caranya kita bisa menggunakan dan memanfaatkannya dengan baik sesuai kebutuhan kita. Karena dengan penggunaannya yang benar, tidak menutup kemungkinan teknologi akan membawa dampak positif. Perkembangan teknologi merupakan salah satu sumber daya utama yang dapat menunjang keberhasilan suatu perusahaan dikarenakan menghasilkan informasi yang akurat, tepat waktu, relevan, dan lengkap yang dapat meningkatkan kinerja dan pertumbuhan perusahaan salah satunya pada proses penjualan (Anthony, Tanaamah and Wijaya, 2017).

Kazuya Store merupakan sebuah outlet penjualan *diamond game* dimana transaksi dilakukan pada setiap saat sehingga kondisi ini tentu akan menuntut Kazuya Store untuk mengembangkan penjualan agar mampu bersaing dalam mendapatkan konsumen. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan Kazuya Store belum lama berdiri sehingga belum memiliki *brand image* yang dikenal oleh masyarakat luas, masalah yang dihadapi oleh Kazuya Store diantaranya adalah pelanggan yang hanya terbatas di lingkungan sekitar Kazuya Store saja dan apabila ingin melakukan transaksi pembelian, pelanggan harus datang langsung atau mengirim pesan melalui *whatsapp* dan *itemku*, selain itu Kazuya Store tidak membuat laporan hasil penjualan. Serta kurangnya informasi pemasaran produk

baru tidak diketahui calon konsumen secara luas mengenai produk-produk *diamond game* yang dijual.

Berdasarkan masalah diatas terdapat literatur solusi pada penelitian Adrian & Pramono (2017) tentang Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Toko Distro *Black Outlet* Berbasis Web. Dengan menggunakan sistem *e-marketing* konsumen dapat dengan mudah mendapatkan informasi tentang produk-produk baru, mengenai model produk, harga produk, jumlah produk dan stok produk yang ada pada toko ini. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan pemasaran pada Toko Distro *Black Outlet*, perlu dibuat *E-Marketing* untuk menyediakan informasi produk. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem pemasaran dengan pendekatan *user experience design*. Penelitian ini menggunakan perangkat CMS *open cart*.

Sistem informasi penjualan sebelumnya telah diteliti oleh Anthony et al (2017), meneliti tentang Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berdasarkan Stok Gudang Berbasis *Client Server* (Studi Kasus Toko Grosir “Restu Anda”). Hasil penelitian ini adalah sistem informasi penjualan berbasis client-server. dengan menggunakan teknologi RMI (*Remote Method Invocation*) yang memudahkan pengguna dalam mengelola data dari dua atau lebih komputer yang berbeda. Serta penelitian Juniansyah *et al* (2020), meneliti tentang Pembuatan *E-Commerce* Pemesanan Jasa Event Organizer Untuk Zero Seven *Entertainment*. Metode yang digunakan adalah metode *extreme programming* dan dilakukan pengujian aplikasi menggunakan pengujian ISO 9126. Setelah diuji, aplikasi ini dapat diakses secara *online* melalui internet berupa komputer, laptop dan *smartphone*. Aplikasi ini mampu memfasilitasi pemasang produk barang atau

jasa dalam menawarkan *event* yang ditawarkan melalui media yang sudah disediakan perusahaan.

Berdasarkan penelitian terdahulu terdapat beberapa perbedaan yang dilakukan oleh peneliti yaitu sistem yang dibangun dapat melakukan *chatting* melalui *WhatsApp* dan menampilkan laporan maupun grafik secara periode. Peneliti menggunakan metode pengembangan sistem *prototype* dan pengujian sistem menggunakan ISO 25010 dengan aspek *functionality*, *usability*, dan *reliability*.

Solusi dari masalah diatas maka akan dirancang dan dibuat sistem informasi penjualan *diamond game* pada Kazuya Store berbasis *online*. Sistem yang dibangun nantinya akan mempermudah proses promosi dan transaksi penjualan yang menampilkan informasi seputar penjualan paket *diamond game*, dan di fokuskan untuk menyebarkan informasi, layanan, fasilitas, promo, dan *chatting* serta memberikan kenyamanan bagi pelanggan dalam mencari informasi mengenai *diamond game* yang ditawarkan Kazuya Store. Sistem yang dibangun ini juga dapat mengelola data penjualan secara cepat dan menghasilkan laporan yang sesuai kebutuhan Kazuya Store.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah adalah bagaimana merancang dan membangun sistem informasi penjualan *diamond game* pada Kazuya Store berbasis web khususnya untuk meningkatkan pendapatan dan mempermudah dalam transaksi penjualan.

1.3 Batasan Masalah

Supaya pembahasan masalah yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas, yakni:

1. Penelitian ini dilakukan pada Kazuya Store
2. Aplikasi yang dibangun hanya mengelola pemasaran dan pemesanan
3. Transaksi pembayaran dilakukan secara *online* melalui *transfer* bank dan *e-wallet*.
4. Sistem ini akan mengelola data informasi promo, *chatting*, data pelanggan, data paket *diamond game*, data pemesanan dan transaksi pembayaran.
5. Sistem yang dibangun akan menggunakan metode *prototype*.
6. Pengujian sistem akan menggunakan ISO 25010 dengan aspek *functionality*, *usability* dan *reliability*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam perancangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengelola data penjualan *diamond game* pada Kazuya Store secara cepat.
2. Merancang sistem informasi penjualan *diamond game* pada Kazuya Store berbasis web khususnya untuk meningkatkan pendapatan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun secara tidak langsung bagi pihak yang berkepentingan adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi penjualan.

2. Memberikan informasi lengkap kepada pelanggan mengenai paket *diamond game* pada Kazuya Store.
3. Dapat menambah pelanggan baru dan meningkatkan penjualan.
4. Membantu Kazuya Store dalam mengelola data penjualan.
5. Menghasilkan laporan penjualan secara periode.