

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Kosmetik Bee Pretty merupakan perusahaan yang bergerak dibidang kosmetik dan skincare yang berdiri pada tahun 2022. Mempunyai visi yang besar untuk memberikan nilai manfaat bagi semua orang, telah membawa perusahaan ini bertumbuh cepat dan disambut baik oleh masyarakat. Produk-produk *skincare* dan kosmetik di toko kosmetik Bee Pretty sendiri merupakan produk kosmetik yang baik dan aman digunakan serta sudah teruji dan telah terdaftar di BPOM RI.

Toko Bee Pretty beralamatkan di Jl. Raya Solo Gawok No.69, Dusun I, Mayang, Kec. Gatak, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57557. Yang telah berdiri pada sejak tahun 2022 dan dikelola oleh Ibu. Tri Dosi Dinar Sastika sebagai owner dari toko kosmetik tersebut. Penggunaan teknologi diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang kompetitif tersebut. Perusahaan yang mampu dalam kompetisi tersebut adalah perusahaan yang mampu mengimplementasikan teknologi ke dalam perusahaannya. Salah satu implementasi teknologi dalam hal meningkatkan persaingan bisnis adalah dengan menggunakan *electronic commerce (e-commerce)* yaitu untuk memasarkan berbagai macam produk atau jasa, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Dengan ini *e-commerce* didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan antara dua belah pihak didalam suatu perusahaan dengan adanya pertukaran barang, jasa atau informasi melalui media internet.

Laju nya informasi di era digital ini berkembang dengan pesat diseluruh dunia. Segala bentuk informasi yang dibutuhkan dapat dengan mudah dan cepat untuk didapatkan, terutama hal tersebut diperoleh dengan menggunakan teknologi yang bernama internet. Web menjadi salah satu teknologi yang cukup dikenal oleh setiap orang di dunia. Dengan segala fungsi yang disediakan, web dapat menampung dan menyajikan berbagai macam informasi yang sedang dibutuhkan oleh siapapun. Dengan begitu sangat berfungsi untuk para pengusaha yang ingin memajukan usaha mereka dengan memasarkan produk-produk kedalam web.

Dari yang penulis amati pada Toko Kosmetiki Bee Pretty Sukoharjo memiliki banyak sekali variasi produk dan belum banyak dikenal oleh masyarakat dan Toko *Offline*-nya tidak banyak yang tahu dan jarang sekali ada customer yang datang serta pegawai pada Bee Pretty masih agak kurang melek akan digital dan belum mengerti peran penting *website* dalam melakukan transaksi serta memperkenalkan produk-produk penjualan. Dalam pemasaran produk sendiri hanya melalui whatsapp dan masih menggunakan brosur.

Menyadari akan pentingnya hal ini maka dibuatlah perancangan sistem informasi berbasis web pada bisnis Bee Pretty, dengan adanya *website* ini diharapkan dapat membantu pemasaran produk serta dapat meningkatkan penjualan produk-produk Bee Pretty dan informasi menjadi lebih mudah dan cepat. Proses pemasukan data, penambahan barang, penjualan produk lebih mudah. Sehubungan dengan masalah tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa toko Bee Pretty memerlukan suatu perancangan sistem informasi penjualan agar para *customer* dapat melakukan belanja kepada toko Bee Pretty dengan mudah serta dapat

mengetahui stok barang, harga barang, serta spesifikasi barang yang ada pada toko Bee Pretty dan staf admin dapat mengolah data dengan tepat dan laporan yang dibuat sesuai dengan kebutuhan, sehingga proses penjualan dapat dilakukan dengan cepat dan pembuatan laporan dapat dilakukan dengan benar menurut data yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

“Bagaimana membuat sistem informasi penjualan berbasis web pada Toko Kosmetik Bee Pretty Sukoharjo ?

1.3 Batasan Masalah

- a. Sistem ini akan dirancang untuk digunakan oleh *Customer* dan Admin.
- b. Perancangan Sistem informasi penjualan berbasis web ini akan mencakup fungsi-fungsi utama yaitu seperti katalog produk, keranjang belanja, proses *checkout*, dan proses transaksi.
- c. Sistem akan dibangun dengan menggunakan web setandar menggunakan *PHP*.
- d. *Database* yang digunakan adalah *MYSQL*.

1.4 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari pelaksanaan Tugas Akhir adalah:
Untuk Merancang Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Toko Kosmetik Bee Pretty yang mudah untuk dipahami agar dapat membantu dalam mempromosikan dan menjual produk kepada konsumen.

1.5 Manfaat Penulisan

1.5.1 Bagi Penulis

1. Dapat memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan kurikulum Tingkat akhir Program Studi Manajemen Informatika
2. Bertambahnya wawasan dan pengalaman penulis dalam programming dan teknologi informasi dalam hal-hal yang berkaitan dengan metodologi penulisan tugas akhir ini.

1.5.2 Bagi STMIK Amikom Surakarta

Sebagai bahan informasi bagaimana cara Pembangunan sistem penjualan berbasis web kepada mahasiswa di STMIK AMIKOM Surakarta maupun mahasiswa lain dan dapat meningkatkan prestasi untuk mata kuliah *E-Commerce*.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan proposal ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Observasi

Metode Observasi dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk pemahaman yang mendalam mengenai proses transaksi di Toko Kosmetik Bee Pretty Sukoharjo. Peneliti melakukan observasi secara langsung, dengan mencatat setiap langkah dari kedatangan pelanggan hingga penerimaan produk yang dipesan. Observasi sendiri melibatkan pengamatan terhadap interaksi pelanggan dengan pegawai toko, cara pelanggan memilih produk dan tahap pembayaran oleh customer yang ditangani oleh pegawai toko. Data yang dikumpulkan meliputi jumlah pelanggan, jenis produk yang banyak diminati.

1.6.2 Metode Wawancara

Wawancara merupakan cara mengumpulkan data atau informasi dengan cara bertatap muka secara langsung serta menanyakan sebuah pertanyaan dari pewawancara lalu dijawab narasumber (Ibu Tri Dosi Dinar Santika sebagai pemilik Toko Kosmetik Bee Pretty). Hasil dari wawancara ini adalah informasi serta data mengenai produk-produk yang ada pada Toko Kosmetik Bee Pretty agar dapat Menyusun *website* sesuai dengan kebutuhan penjual serta pembeli.

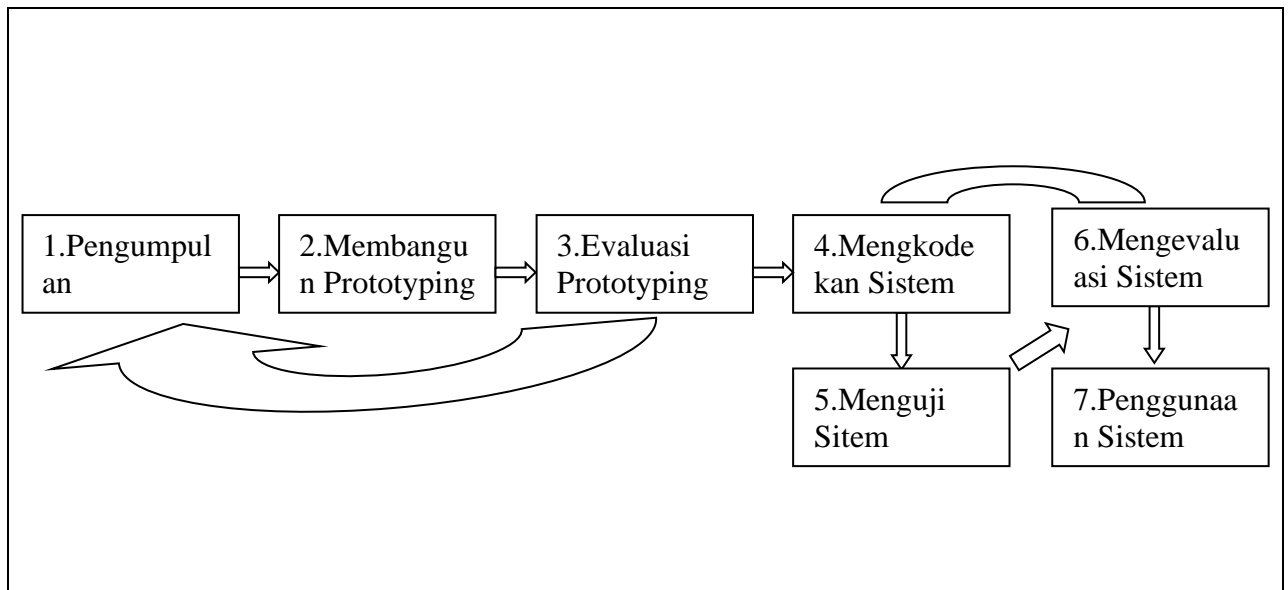
1.6.2 Studi Pustaka

Metode studi kepustakaan dilakukan untuk menunjang metode wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh penulis. Pengumpulan informasi dan data yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari beberapa buku yang berhubungan dengan teori yang dibahas dalam proposal ini, melalui sumber-sumber dari internet dan jurnal perpustakaan.

1.7 Teori Yang Digunakan

1.7.1 Metode Pengembangan Sistem

Perancangan sistem sendiri menggunakan metode *prototyping*. *Prototyping* merupakan proses yang digunakan untuk membantu pengembangan perangkat lunak dalam membentuk model perangkat lunak yang harus dibuat *Prototype* merupakan versi awal dari tahapan sebuah sistem *software* yang digunakan dalam mempresentasikan gambaran dari ide, eksperimen dari sebuah rancangan, mencari sebanyak mungkin masalah yang ada serta penyelesaian terhadap masalah tersebut (Luh et al., 2021).





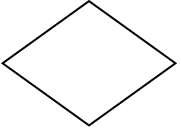


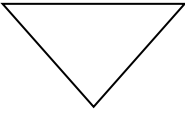


Gambar 1. 1 Tahapan *Prototype*

1.7.2 Metode Perancangan Sistem


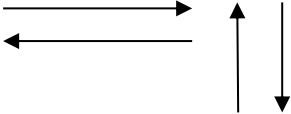
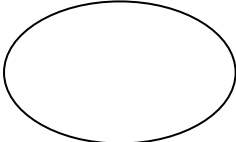
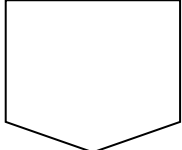
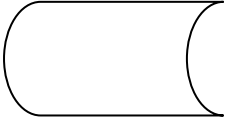

1.7.2.1 *Flowchart*

Flowchart atau bagan alir adalah bagan yang menunjukkan alir atau alur dalam suatu program atau prosedur sistem secara logis. *Flowchart* (bagan alir) adalah sebuah ilustrasi berupa diagram alir dari algoritma-algoritma dalam suatu program yang, menyatakan arah aliran dari program tersebutm (Yulianeu & Oktamala, 2022).

Tabel 1. 1 Simbol *Flowchart*

Simbol	Keterangan
	<i>Processing</i> , Menunjukkan pengolahan yang akan dilakukan dalam komputer.
	<i>Manual Operation</i> , Menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer.
	<i>Decision</i> , Digunakan untuk memilih proses yang akan dilakukan berdasarkan kondisi tertentu.
	<i>Predefined Process</i> , Digunakan untuk mempersiapkan penyimpanan uang sedang/akan digunakan dengan memberikan harga awal.
	<i>Terminal</i> , Digunakan untuk memulai atau mengakhiri program
	<i>Offline Storage</i> , Menunjukkan bahwa data akan disimpan ke media tertentu.
	Manual <i>Input</i> , Digunakan untuk <i>input</i> data secara manual dengan <i>keyboard</i> .
	<i>Inpute/Output</i> , Menyatakan proses <i>input</i> atau <i>output</i> tanpa terganggu jenis peralatannya.

Tabel 1.1 Lanjutan

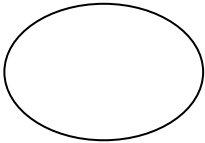
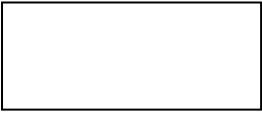
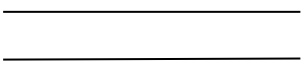
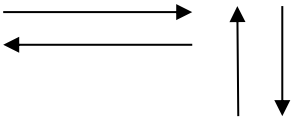
Simbol	Keterangan
	<i>Punched Card</i> , Menyatakan masukan dan keluaran yang berasal dari <i>card</i> .
	Menyatakan arus suatu proses.
	<i>Connector</i> , Menyatakan sambungan dari proses yang satu ke proses berikutnya di halaman yang sama.
	<i>Offline Connector</i> , Menyatakan sambungan dari proses berikutnya di halaman yang berbeda.
	<i>Disk Storage</i> , Menyatakan masukan dan keluaran yang berasal dari <i>disk</i> .
	<i>Document</i> , Menyatakan masukan dan keluaran berasal dari dokumen.

1.7.2.2 DFD (Data Flow Diagram)

Menurut Hartono (2001:699) *data flow diagram* adalah diagram yang menggunakan suatu notasi untuk menggambarkan arus data dari suatu sistem. *Data flow diagram* sering digunakan untuk menggambarkan sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik, dimana data tersebut mengalir. *Data flow diagram* juga digunakan untuk menggambarkan sistem tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut disimpan. *Data flow diagram* merupakan alat yang digunakan pada

metodologi pengembangan sistem yang terstruktur (*structure analysis and design*) (Diaz et al., 2016).

Tabel 1. 2 Simbol *Data Flow Diagram*

Simbol	Keterangan
	Proses, Menunjukkan transformasi dari masukan menjadi keluaran
	Entitas Eksternal, Orang/unit yang melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasi
	Data Store, Penyimpanan data atau tempat data dilihat oleh proses
	Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan

1.7.2.3 Teori Basis Data

Basis data merupakan kumpulan file-file yang saling berelasi, relasi dihubungkan dengan kunci dari tiap file yang ada. Satu basis data menunjukkan kumpulan data yang dipakai dalam ruang lingkup (Anisah & Mayasari, 2016). Dalam satu file terdapat record-record yang sejenis, sama besar, sama bentuk, merupakan satu kumpulan entity yang seragam (Mulyati et al., 2013).

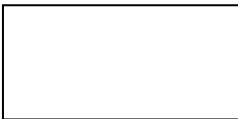
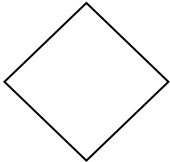
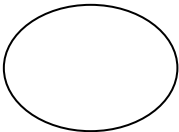

Database berfungsi untuk memudahkan proses akses, menyimpan, pembaharuan dan penghapusan data.

1.7.3 Metode Perancangan Basis Data

1.7.3.1 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah Sekumpulan cara atau peralatan untuk mendeskripsikan data-data atau objek-objek yang dibuat berdasarkan dan berasal dari dunia nyata yang disebut entitas (*entity*) serta hubungan (*relationship*) antar entitas-entitas tersebut dengan menggunakan beberapa notasi (Edi & Betshani, 2009).

Tabel 1. 3 Simbol *Entity Relationship Diagram*

Simbol	Keterangan
	<i>Entitas</i> , Kumpulan objek yang dapat diidentifikasi secara unik.
	<i>Relasi</i> , Hubungan yang terjadi antara salah satu lebih entitas.
	<i>Atribut</i> , Karakteristik dari entitas atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
	Hubungan antara entitas dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasinya.

1.7.4 Definisi PHP

Menurut Sibero (2012:49) PHP adalah pemrograman (*interpreter*) adalah proses penerjemahan baris sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan.

Menurut Kustiyahningsih (2011:114) PHP (*Hypertext Preprosesor*) adalah skrip bersifat *server-side* yang di tambahkan ke dalam HTML. PHP sendiri merupakan singkatan dari Personal Home Page Tools (. et al., 2018).

1.7.5 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan (Ritonga, 2019).

1.7.6 Website

Gregorius (2000: 30) Pengertian web menurut Gregorius adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman dinamakan *homepage* (M.Arfa Andika Candra Ika Artahalia Wulandari, 2021).

1.7.7 Internet

Internet merupakan singkatan dari *Interconnected Networking* yang apabila diartikan dalam bahasa Indonesia berarti rangkaian komputer yang terhubung didalam beberapa rangkaian jaringan. *Internet* adalah jaringan komputer yang saling terhubung keseluruh dunia tanpa mengenal batas territorial, hukum dan budaya (Supardi 2019) (Komputer & Jikem, 2023).

1.7.8 E-Commerce

E-commerce adalah suatu perangkat teknologi yang dinamis, meliputi aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan suatu komunitas melalui transaksi elektronik, yang menyelenggarakan pertukaran elektronik barang (Handayani, 2018).

E-commerce merupakan suatu proses bisnis yang menghubungkan transaksi antara pedagang dan pelanggan secara *online* menggunakan teknologi internet secara elektronik (Septiyani, 2020).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *E-Commerce* adalah suatu proses transaksi penjualan, pembelian, dan pemasaran yang dilakukan secara *online* menggunakan teknologi internet secara elektronik.

1.7.9 Sistem Informasin Penjualan

Sistem informasi penjualan merupakan sebuah prosedur yang melaksanakan, mencatat, mengkalkulasi, membuat dokumen, dan informasi penjualan untuk keperluan manajemen dan bagian lain yang berkepentingan dalam bidang penjualan, dari mulainya order penjualan hingga transaksi dilaksanakan. Sistem Informasi Penjualan merupakan Sub Sistem Informasi Bisnis, Sub Sistem Bisnis lainnya bisa merupakan, pemasaran, sumber daya manusia, keuangan akuntansi dan manufaktur produksi. Bisa disebut sebuah sistem yang memproses data dan transaksi dari keseluruhan kegiatan usaha yang terdiri dari penjualan barang atau jasa agar dapat mencapai tujuan organisasi (Fatawa Imam Al Muftin & Fendi Hidayat, 2024).

1.8 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat *Hardware* yang dibutuhkan oleh penulis yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. 4 *Hardware*

No.	<i>Hardware</i>	Spesifikasi
1.	Processor	11th Gen Intel(R) Core(TM) i9-11900H @ 2.50GHz 2.50 GHz
2.	RAM	16,0 GB
3.	Hardisk/SSD	Ruang kosong pada hardisk minimal 10 GB
4.	Alat Pendukung	Mouse

1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

1.8.2.1 XAMPP

Menurut Wicaksono (2008:7) menjelaskan bahwa “XAMPP adalah sebuah software yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MYSQL di komputer lokal”. XAMPP berperan sebagai server web pada komputer lokal. XAMPP juga dapat disebut sebuah Cpanel server virtual, yang dapat membantu melakukan *preview* sehingga dapat dimodifikasi *website* tanpa harus *online* atau terakses dengan internet (Ramos, 2016).

1.8.2.2 Google Chrome

Google Chrome adalah sebuah penjelajah web sumber terbuka yang dikembangkan oleh Google dengan menggunakan mesin *rendering* Webkit. Proyek

sumber terbukanya sendiri dinamakan *Chromium*.

1.8.2.3 MYSQL

MYSQL merupakan RDBMS (*Relational Database Management System*) yang mengolah database dengan cepat menampung dalam jumlah sangat besar dan dapat diakses oleh banyak *User*. *Mysql* adalah sebuah *software open source* yang digunakan untuk membuat database.

1.8.2.4 PhpMyAdmin

PhpMyAdmin merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang berfungsi untuk mengelola database *MYSQL* atau bisa disebut juga sebagai tool database.

1.8.2.5 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows. VsCode mendukung bahasa pemrograman JavaScript, TypeScript, dan Node.js. Visual studio code bersifat open source, yang mana kode sumbernya dapat dilihat dan dapat berkontribusi untuk pengembangan kodenya (Yudi Permana, 2019).

1.9 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis memberikan penjelasan singkat untuk memudahkan tujuan dari setiap bab yang ditulis. Sistematika penulisan tersebut antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang

digunakan, perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*) yang digunakan, sistematika penulisan, jadwal kegiatan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini merupakan uraian gambaran umum objek yaitu perusahaan yang terdapat pada objek penulisan, diantaranya sejarah berdirinya, Visi dan Misi Perusahaan dan aturan-aturan yang berjalan.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi paparan Pada bab ini dipaparkan dari hasil tahapan penulisan, tahapan perancangan desain. Yang terdiri dari sistem yang sedang berjalan, *diagram konteks*, sistem atau diagram alur, relasi tabel , desain *input* atau *output*, coding program dan cara pengoprasian yang telah dirancang.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan sistem ini lebih baik lagi.

1.10 Jadwal Kegiatan

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah menyiapkan jadwal kegiatan yang berfungsi agar semua kegiatan penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan dan selesai dengan tepat waktu.

