

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi di era digital saat ini memberikan dampak besar terhadap pertumbuhan dunia bisnis, terutama di bidang keuangan dan pemasaran. Peningkatan efektivitas serta efisiensi kerja menjadi faktor penting yang mendorong pelaku usaha untuk melakukan perluasan bisnis guna menunjang mobilitas dan meningkatkan produktivitas (Maulidina & Nafiati, 2024). Fenomena perilaku berbelanja, yang dimulai dari anak-anak pra-remaja hingga orang dewasa dan orang tua, menunjukkan kecenderungan yang signifikan terhadap belanja secara digital. Hal ini tentu saja dapat mengancam keberlangsungan pelaku bisnis konvensional.

Perkembangan teknologi informasi, khususnya dalam bidang toko *online*, telah mengubah cara pelaku usaha menjalankan aktivitas penjualan. Pemanfaatan sistem informasi berbasis *online* memungkinkan proses transaksi menjadi lebih efisien, terintegrasi, dan menjangkau pasar yang lebih luas.

Top Fashion adalah usaha toko pakaian yang menjual berbagai jenis pakaian terkini dari kalangan remaja hingga dewasa. Toko ini berada di Daleman, Rw03, Baki, Sukoharjo. Toko ini dikelola langsung oleh pemilik yaitu bapak Bong Thjin Kian, serta memiliki beberapa karyawan yang bertugas sebagai kasir dan staf toko. Sebagai salah satu pelaku usaha di bidang penjualan pakaian, saat ini masih menggunakan operasional penjualan pada toko tersebut masih dilakukan secara manual dan belum memanfaatkan *platform* digital seperti *website*. Sistem

lama ini menimbulkan berbagai kendala seperti tidak adanya laporan penjualan otomatis, serta keterbatasan dalam menjangkau pelanggan diluar wilayah toko secara digital.

Melihat kondisi tersebut, dibutuhkan suatu sistem penjualan *online* yang dapat mengintegrasikan seluruh proses bisnis toko ke dalam satu *platform* digital. Sistem baru ini akan memungkinkan pengelolaan produk, transaksi, dan laporan penjualan dilakukan secara otomatis dan *realtime*, serta memberikan fasilitas belanja digital bagi pelanggan. Dengan adanya sistem ini, diharapkan operasional toko Top Fashion menjadi lebih efisien, data lebih akurat, serta mampu meningkatkan daya saing toko di tengah pertumbuhan toko *online* yang semakin pesat. Selain itu, sistem ini dapat menjadi dasar transformasi digital yang lebih luas bagi toko, sekaligus mendukung strategi pemasaran yang lebih *modern* dan terukur.

1.2 Rumusan Masalah

Seperti latar belakang di atas maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu “Bagaimana membangun sistem penjualan secara *online* pada toko Top Fashion sebagai media pemasaran digital?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam penulisan Tugas Akhir Sistem informasi penjualan barang di Toko Top Fashion

- a. *Website e-commerce* yang akan dibuat meliputi katalog produk, diskripsi produk, harga dan sistem pembayaran.

- b. *User* yang dapat mengubah data produk adalah admin selaku karyawan di Toko Top Fashion. *Customer* hanya dapat mengakses produk yang telah di unggah serta melakukan transaksi pembelian.

1.4 Tujuan Penulisan

a. Bagi Top Fashion

Sebagai media penjualan *online* dan promosi sehingga akan memperluas daerah pemasaran produk dan pembeli dapat memesan produk dari toko *online* ini sehingga transaksi jual beli menjadi lebih efektif dan efisien.

b. Bagi Penulis

Sebagai salah satu syarat kelulusan dari program studi Diploma III Manajemen Informatika di STMIKAmikom Surakarta.

1.5 Manfaat Penulisan

a. Bagi Top Fashion

Bermanfaat sebagai media promosi produk fashion sehingga produknya dapat dikenal luas masyarakat dan bisa mendapatkan keuntungan omset penjualan.

b. Bagi Penulis

Mempraktekan ilmu yang telah diperoleh selama masa pembelajaran serta menjadi portofolio penulis sebagai referensi ketika mencari kerja dikemudian hari

c. Bagi STMIK AMIKOM Surakarta

Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai sarana tambahan

referensi di perpustakaan STMIK Amikom Surakarta mengenai permasalahan yang terkait dengan pembuatan *website e-commerce* bagi kepentingan promosi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan Tugas Akhir antara lain:

1.6.1 Metode Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung, fenomena, atau perilaku di lapangan. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mengamati dan mencatat apa yang mereka lihat dalam situasi sebenarnya, tanpa campur tangan atau perubahan dari pihak peneliti (Romdona et al., 2025).

Kegiatan observasi dilakukan penulis adalah melihat langsung proses penjualan pada toko tersebut lalu mencari referensi pembangunan sistem penjualan *online* yang sudah ada sehingga penulis memiliki gambaran pembuatan toko *online* yang akan dikembangkan nantinya untuk toko Top Fashion.

1.6.2 Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara guna memperoleh data secara lisan kepada narasumber yang dituju. Narasumber yang dituju oleh penulis adalah pemilik toko Top Fashion bernama “Bong Tjhin Kian” yang telah mendirikan bisnis tersebut sejak 10 Maret 2023. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data proses bisnis yang telah ada, keperluan data yang perlu disimpan dan fitur apa saja yang perlu dibangun dalam pembuatan sistem toko *online*.

Dalam penelitian kualitatif, wawancara kerap menjadi metode yang

diandalkan, khususnya saat peneliti membutuhkan informasi yang bersifat mendalam dan subjektif. Terdapat beragam jenis wawancara yang dapat dipilih dan disesuaikan dengan tujuan serta kebutuhan studi yang dilakukan (Romdona et al., 2025).

1.6.3 Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan aktivitas pengumpulan informasi yang dilakukan dengan menelaah berbagai sumber tertulis, seperti buku, jurnal ilmiah, laporan penelitian, serta referensi lainnya baik dalam bentuk cetak maupun digital, yang relevan dengan topik atau permasalahan yang diteliti (Amelia & Anugrahana, 2024).

Penulis memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem penjualan *online* dengan membaca jurnal dan buku yang terkait dan berhubungan dengan topik penelitian yang penulis kerjakan. Informasi yang diperoleh seperti data dan teori akan dijadikan sumber referensi bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.

1.7 Teori Yang Digunakan

1.7.1 Rancang Bangun

Rancang bangun merupakan proses menggambar, merancang, dan menyusun sketsa atau konfigurasi dari berbagai komponen yang awalnya terpisah menjadi sebuah sistem yang terpadu dan memiliki fungsi tertentu. Dengan demikian, rancang bangun dapat diartikan sebagai tahapan untuk mengubah hasil analisis menjadi bentuk perangkat lunak yang lengkap, lalu membangun atau menyempurnakan sistem yang dirancang (Syahputra et al., 2024).

1.7.2 Sistem

Sistem adalah suatu susunan yang terdiri dari beberapa bagian atau komponen yang memiliki fungsi dan tugas tertentu. Setiap komponen tersebut saling berkaitan dan bekerja sama secara terorganisir untuk mencapai tujuan atau menjalankan suatu proses secara keseluruhan (Sitorus & Silalahi, 2023). Dengan kata lain, sistem merupakan gabungan dari elemen-elemen yang berbeda namun saling mendukung satu sama lain, sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi untuk menyelesaikan tugas atau mencapai hasil yang telah ditentukan.

1.7.3 Penjualan

Penjualan merupakan proses transaksi di mana suatu pihak menawarkan barang atau jasa kepada pihak lain dengan imbalan berupa sejumlah uang. Aktivitas ini menjadi salah satu sumber utama pendapatan bagi perusahaan. Semakin tinggi tingkat penjualan yang dicapai, maka semakin besar pula pemasukan yang akan diterima oleh perusahaan (Sitorus & Silalahi, 2023).

1.7.4 Website

Website adalah media yang terdiri dari beberapa halaman yang saling berkaitan, berfungsi untuk menampilkan informasi dalam berbagai bentuk seperti gambar, video, teks, suara, atau kombinasi yang dapat diakses melalui internet.

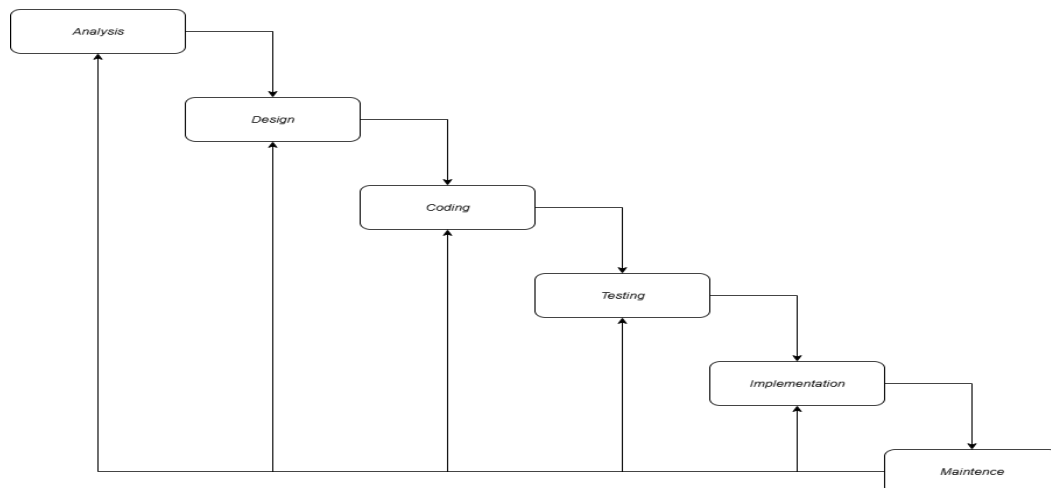
Website adalah sebuah media digital yang terdiri atas satu atau lebih halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses oleh pengguna melalui jaringan internet (Atim, 2024).

1.7.5 *E-Commerce*

E-commerce adalah *platform* yang digunakan untuk menjalankan kegiatan pemasaran melalui sebuah *website*. *Website* ini berfungsi sebagai media untuk melakukan transaksi serta mendukung proses promosi dan pembelian secara daring. Melalui situs *e-commerce*, konsumen dapat mencari, membandingkan, dan membeli produk atau jasa yang mereka butuhkan langsung dari perusahaan. Selain itu, *e-commerce* juga memungkinkan perusahaan dalam mengelola persediaan barang, memproses pembayaran, serta memantau aktivitas pembelian pelanggan secara efektif (Manurung & Heryana, 2023).

1.7.6 Pengembangan Sistem

Salah satu metode pengembangan sistem yaitu metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan – tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan

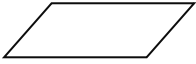
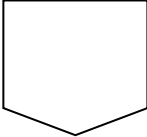
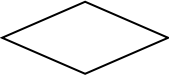
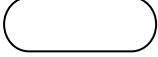


Gambar 1. 1. Alur Waterfall

1.7.7 Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang digunakan adalah sistem *Flowchart*. *Flowchart* adalah bentuk diagram yang digunakan untuk menggambarkan alur, proses, atau sistem suatu data. Biasanya, *flowchart* ini sering digunakan untuk menyajikan data nama kepengurusan dalam suatu organisasi maupun perusahaan. Bukan hanya itu, *flowchart* juga biasa digunakan dalam dunia bisnis untuk menyusun rencana pemasaran atau produksi yang akan dilakukan. Dalam hal ini, *flowchart* selalu mempunyai bagian pemulaan dan akhir yang membantu pembaca memahami alur informasi yang ada (Ihramsyah et al., 2023)

Tabel 1.1. Simbol-simbol *Flowchart*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Input/Output	Digunakan untuk mewakili data <i>input/output</i> .
	Proses	Digunakan untuk mewakili suatu proses.
	Garis	Digunakan untuk menunjukkan arus dari proses.
	Penghubung	Digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus di halaman yang masih sama atau di halaman yang berbeda.
	Decision	Digunakan untuk menyeleksi suatu kondisi dalam program.
	Predefine	Digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain.
	Preparation	Digunakan untuk memberikan nilai awal suatu besaran.
	Start/End	Digunakan untuk menunjukkan permulaan atau akhir dari suatu program.
	Manual Operation	Digunakan untuk menyatakan suatu proses yang tidak dilakukan komputer

1.7.8 Perancangan Basis Data

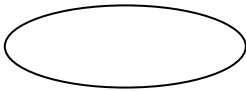
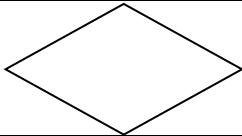
1.7.8.1. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu diagram yang digunakan

untuk merancang suatu basis data, dipergunakan untuk memperlihatkan hubungan atau relasi antar entitas atau objek yang terlihat beserta atributnya. Dengan kata lain, ERD menjadi suatu model untuk menjelaskan hubungan antardata dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antarrelasi (Akbar & Haryanti, 2023).

Pemahaman tentang ERD sangat penting karena diagram ini membantu dalam merancang hubungan antar tabel saat membuat *database*. Dengan kata lain, ERD merupakan desain awal yang menjadi dasar pembuatan tabel-tabel dalam *database*. Jika rancangan ERD dibuat dengan benar, maka struktur *database* yang dihasilkan juga akan akurat dan sesuai dengan kebutuhan sistem yang dirancang.

Tabel 1. 1. Simbol dan Arti *Entenity Relationship Diagram* (ERD)

Simbol	Nama	Keterangan
	Entitas	Objek nyata yang memiliki data dan bisa dibedakan satu sama lain
	Atribut	Karakteristik atau properti dari entitas
	Relasi	Hubungan antar dua atau lebih entitas
	Hubungan	Menghubungkan entitas dengan atribut atau relasi

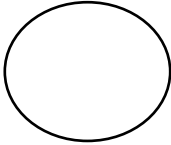
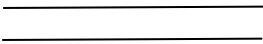
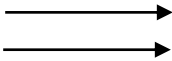
1.7.8.2. *Data Flow Diagram* (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data

yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut. DFD menggambarkan penyimpanan data dan proses yang mentransformasikan data. DFD menunjukkan hubungan antara data pada sistem dan proses pada sistem (Paillin & Widiatmoko, 2021).

Selain itu, *Data Flow Diagram* (DFD) menggunakan berbagai simbol grafis seperti lingkaran (untuk Proses Transformasi), persegi panjang (untuk Sumber & Tujuan Data), panah (untuk Arus Data), dan dua garis sejajar (untuk Penyimpanan Data) guna memvisualisasikan aliran data secara sistematis dan mudah dipahami. Dengan demikian, DFD menjadi alat yang sangat berguna dalam analisis sistem karena dapat membantu para pengembang dan pemangku kepentingan untuk memahami bagaimana data bergerak melalui berbagai proses, bagaimana data disimpan, serta bagaimana interaksi antar komponen sistem terjadi. Hal ini sangat penting dalam merancang sistem informasi yang efisien dan efektif, serta memastikan bahwa kebutuhan bisnis dan teknis dapat terpenuhi secara tepat.

Tabel 1. 2. Simbol dan Arti *Data Flow Diagram* (DFD)

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>External Entity</i>	Merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang bisa berupa orang, organisasi atau sistem lain
	<i>Process</i>	Merupakan proses seperti perhitungan aritmatik penulisan suatu formula atau pembuatan laporan
	<i>Data Store</i> (<i>simpan data</i>)	Berupa suatu file atau <i>database</i> pada sistem komputer atau catatan manual
	<i>Data Flow</i> (<i>Arus Data</i>)	Arus data ini mengalir diantara proses, simpan data dan kesatuan luar

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

1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Tabel 1. 3. Spesifikasi Perangkat Keras

No	Identifikasi	Deskripsi
1	Perangkat	Acer Aspire A314-22
2	Processor	AMD Athlon Silver 3050U
3	RAM	4 GB
4	SSD	256 GB
5	Koneksi	Internet

1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Tabel 1. 4. Spesifikasi Perangkat Lunak

No	Identifikasi	Deskripsi
1	Sistem Operasi	Windows 11
2	Text Editor	Microsoft Visual Studio Code
3	Database	MySql
4	Bahasa	Php

1.9 Sistematika Penulisan

Berisi paparan garis besar dari rancang bangun sistem penjualan *online* pada toko top fashion pada setiap bab yang ada di tugas akhir.

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 dan perangkat lunak 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, struktur organisasi dan aturan-aturan yang berjalan.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi paparan Pada bab ini dipaparkan dari hasil tahapan penulisan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang mana kesimpulan itu diperoleh dari bukti. Bukti yang ada setelah menjawab pertanyaan yang ada pada

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.

Kegiatan	April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Observasi																				
Proposal																				
Ujiam Pra Pendaran																				
Penyusunan BAB I																				
Penyusunan BAB II																				
Penyusunan BAB III																				
Penyusunan BAB IV																				
Ujian Pendaran																				