

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi informasi yang serba canggih dan cepat, masyarakat di era ini menjadi lebih mudah untuk mendapatkan berbagai informasi melalui berbagai sumber yang ada secara cepat. Informasi adalah hal yang sangat dibutuhkan oleh setiap orang, termasuk sebuah instansi atau lembaga sebagai bahan untuk memajukan instansinya. Banyak instansi yang memanfaatkan teknologi informasi demi memajukan instansi mereka, misalnya dengan mengolah berbagai data melalui teknologi dan sistem komputer [1]. Perangkat dan sistem komputer mampu mengelola beragam kegiatan yang dilakukan oleh sebuah instansi atau organisasi, contohnya mengolah dan mengelola data stok barang yang tersedia dan pembelian atau penjualan barang [2].

Penerapan teknologi informasi berguna sebagai sumber informasi sangat berperan penting untuk melaksanakan suatu tugas di suatu sistem informasi, dan punya respon yang sangat akibat dari tekanan persaingan bisnis. akibat dari tekanan persaingan bisnis. Pemerintah RI telah memberi informasi latar belakang melalui UU No. 19 Tahun 2016 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik dan Pepres No.74 Tahun 2017 mengenai Roadmap Tata Niaga. Skema komunikasi Jaringan Sensor 30 Nasional berbasis elektronik. Kedua kerangka legislatif diperkenalkan untuk menyoroti pentingnya mempercepat pencapaian potensi ekonomi [3]. Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pemrosesan transaksi sehari-hari yang mendukung fungsi manajerial organisasi dalam kegiatan strategis suatu organisasi sehingga dapat menyediakan pihak eksternal tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan [4].

Toko Elis termasuk salah satu usaha pertokoan yang menjual kebutuhan sehari – hari ataupun yang biasa disebut sembako. Berlandaskan wawancara yang dilakukan, bisa diketahui bahwasanya penjualan sembako di Toko Elis masih dilaksanakan dengan cara konvensional, belum memanfaatkan teknologi

informasi. Hasil wawancara dengan pemilik toko ialah ibu Lili Elis mengungkapkan jika pelanggan Toko Elis membeli barang dengan jumlah besar dan beragam. Hal itu menjadi sebuah permasalahan sebab penjual harus mencatat satu persatu pesanan, dan harus dipastikan tidak ada kesalahan, pemilik toko terkadang mencatat pesanan di kardus makanan ataupun secarik kertas yang mengakibatkan adanya nota nota yang hilang. Selain itu, pembuatan laporan nota-nota penjualan yang telah dilaksanakan direkap satu per satu. Hal itu juga termasuk sebuah masalah sebab akan memakan banyak waktu jika suatu saat perlu melaksanakan pencarian nota tertentu untuk dilakukannya.

Berdasarkan permasalahan itu, perlu adanya pembuatan sistem informasi yang dapat mengolah dan mengelola data-data penjualan secara otomatis. Dengan memakai metodologi SCRUM, maka dibuatlah sistem informasi penjualan berbasis *website*. SCRUM adalah kerangka kerja untuk mengatasi tantangan pengembangan perangkat lunak yang sulit [5]. Konsep SCRUM menganut ide-ide teknik pengembangan alat cepat, yang dipakai untuk mengarahkan tugas pengembangan perangkat lunak seperti pengumpulan persyaratan, analisis, dan pengiriman [6]. Studi ini memakai metode scrum sebab penerapan metode scrum dalam mengembangkan suatu sistem punya banyak manfaat, antara lain adanya prosedur inspeksi dan review untuk setiap pekerjaan dan kemampuan beradaptasi pekerjaan pada kemajuan teknologi [7].

Selain teknik SCRUM, metode *waterfall* bisa dipakai untuk mengembangkan sistem informasi. *Waterfall* termasuk metodologi pengembangan perangkat lunak konvensional yang bersifat metodis ataupun sekuensial [8]. Efektivitas strategi ini telah berkurang seiring waktu. Hal ini termasuk akibat dari keinginan konsumen yang semakin meluas dan beragam. Selain itu, proses penerapan kriteria ini di situs web harus dipercepat. Salah satu metode adalah menjalankan formulir lengkap secara bersamaan, meskipun air terjun tidak punya kemungkinan ini [7]. Metode SCRUM memungkinkan terjadinya suatu proses penyelesaian masalah yang kompleks dan berubah ubah secara serentak dibandingkan memakai metode lainnya [9].

Berdasarkan penjelasan diatas maka akan dibuat sebuah penelitian dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Sembako Berbasis *Website* memakai Metode SCRUM”.

1.2. Perumusan Masalah

Berlandaskan konteks di latar belakang, masalah berikut bisa dirumuskan bahwa penjualan dan pencatatan nota penjualan di Toko Elis menggunakan secarik kertas dan kardus sehingga dapat mengakibatkan hilangnya nota yang berujung tidak lengkapnya laporan bulanan. Untuk meningkatkan kecepatan rekapitulasi, dan menghindari hilangnya nota - nota, maka dibutuhkan sistem informasi penjualan sembako berbasis *website*.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan yang dipakai dalam studi ini ialah:

1. Bagaimana seharusnya sistem informasi penjualan sembako berbasis *website* dirancang dan dibangun?
2. Bagaimana menerapkan metode SCRUM pada sistem informasi penjualan berbasis *website*?

1.4. Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah yang dijadikan pertimbangan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Metode yang dipakai pada sistem informasi penjualan ini adalah Metode SCRUM.
2. Sistem ini dibangun pada *website* yang dikembangkan memakai PHP dan sistem manajemen *database* MySQL.

1.5. Tujuan Penelitian

Dengan memakai SCRUM, studi ini bertujuan guna merancang dan membangun sistem informasi penjualan sembako berbasis *website*.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil studi ini diharapkan bisa memberi manfaat yang cukup besar untuk diri sendiri atau orang lain:

1. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan, pengalaman, dalam meneliti tentang membuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis *website* memakai SCRUM.

2. Bagi Pengguna Sistem

Membantu memberi solusi kepada Toko Elis dalam melaksanakan penjualan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi.