

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Penjualan merupakan suatu kegiatan yang bertujuan mencari pembeli, melalui proses menawarkan dan menukarkan produk atau barang kepada pihak lain baik secara individu maupun kelompok untuk memenuhi kebutuhan. Kegiatan penjualan yang masih menggunakan sistem konvensional menyebabkan kurangnya jangkauan bisnis yang tidak dapat meluas karena jangkauan pembeli sebatas dari daerah sekitar saja. Menggunakan cara konvensional juga membuat pembeli yang ingin mengetahui produk Bintang Kayu *Furniture* harus datang ke toko terlebih dahulu untuk melihat ketersediaan produk [1].

Teknologi informasi saat ini telah berkembang dengan pesat, membuat perubahan yang besar terhadap perekonomian [2]. Pada zaman yang serba modern ini, tidak lepas dari perannya internet dalam keseharian masyarakat [3]. Internet telah menjadi bagian penting bagi kehidupan manusia dalam kegiatan sehari-hari. Penggunaan internet dimulai pada tahun 1962 dan terus meningkat secara drastis hingga sekarang [4]. Begitupun ketika memperoleh informasi, banyak informasi yang bisa kita akses melalui internet salah satunya melalui *website*.

*Website* merupakan aplikasi yang berisi kumpulan halaman-halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video, atau gabungan dan lain-lain [5]. Dengan adanya *website* dan memanfaatkan *website* sebagai sarana penjualan untuk menawarkan produk-produk yang dijual. Melalui sebuah media, seperti *website* dapat memudahkan pelanggan dalam memperoleh informasi kapanpun dan dimanapun selama adanya jaringan internet, sehingga penjualan dalam sebuah perusahaan dapat

berjalan dengan lebih mudah [6].

Bintang Kayu *Furniture* merupakan perusahaan *furniture* dalam pembuatan berbagai mebel rumah tangga seperti yang ada di pasaran, seperti laci, kusen, pintu, kursi, meja, dan lain-lain. Bintang Kayu *Furniture* beralamat di Komplek Bukit Pelamunan Permai Sankyu Blok E6 No. 02, RT 015/RW 003, Kecamatan Kramatwatu, Kabupaten Serang, Banten 42161. Bintang Kayu *Furniture* memiliki 10 karyawan. Akan tetapi Bintang Kayu *Furniture* tidak memiliki sistem informasi. Berdasarkan wawancara pada **Lampiran 1** yang dilakukan bersama pemilik Bintang Kayu *Furniture* diketahui sistem penjualan dan informasi penjualan masih dilakukan konvensional, masih kurangnya informasi mengenai detail produk-produk yang ditawarkan oleh Bintang Kayu *Furniture* secara lebih rinci dan jelas kepada pelanggan [7].

Untuk dapat memberikan informasi mengenai penjualan dari perusahaan tersebut dibutuhkan perubahan atau terobosan agar perusahaan mampu beradaptasi dan tetap eksis menghadapi perubahan zaman. Maka dari itu dengan dirancangnya sistem informasi penjualan *furniture* berbasis *website* ini yang diharapkan dapat menjangkau bisnis yang lebih luas [8] dan membantu dalam penjualan produk serta memberikan informasi mengenai produk yang ditawarkan.

Pengembangan dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) memiliki keunggulan diantaranya yaitu menghasilkan rancangan yang dapat diterima oleh konsumen dan dapat dikembangkan dengan mudah, selain itu juga menggunakan metode RAD dapat memberikan batasan-batasan pada suatu sistem supaya tidak mengalami perubahan [9].

Dari latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk membuat Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan *Furniture* Berbasis Web

Menggunakan Metode *Rapid Application Development* (Studi Kasus: Bintang Kayu *Furniture*) yang diharapkan mampu memberikan informasi mengenai produk-produk yang ditawarkan oleh Bintang Kayu *Furniture* serta memberikan kemudahan dalam penjualan produk. Sistem informasi ini bertujuan untuk dapat memberikan informasi produk kepada konsumen mengenai informasi perusahaan dan produk yang ditawarkan perusahaan secara lebih rinci dan jelas, sehingga mempermudah konsumen mencari informasi *furniture* Bintang Kayu *Furniture* kapanpun dan dimanapun selama terkoneksi dengan internet.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Alur sistem penjualan masih dilakukan secara konvensional.
2. Kurangnya informasi mengenai produk yang dijual.

## **1.3. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana membangun sistem informasi Bintang Kayu *Furniture* untuk menggantikan alur sistem penjualan yang masih manual?
2. Bagaimana membangun sistem informasi Bintang Kayu *Furniture* untuk memberikan informasi produk yang dijual?

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka didapati tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Membuat rancang dan bangun sistem informasi untuk menggantikan alur sistem penjualan yang masih manual.
2. Memberikan informasi produk yang dijual kepada pembeli atau konsumen.

### 1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah disini digunakan untuk mengurangi adanya kesalahan atau menambahkan masalah supaya penelitian lebih terarah. Penelitian ini terbatas hanya pada pembuatan model aplikasi dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* berikut dibawah ini :

1. Rancang bangun ini dapat menggantikan alur sistem penjualan yang masih konvensional.
2. Rancang bangun sistem informasi penjualan ini hanya untuk memberikan informasi mengenai *furniture* di Bintang Kayu *Furniture*.
3. Rancang bangun sistem tidak menerapkan fitur pembayaran secara online langsung pada sistem, namun hanya sistem informasi penjualan saja seperti mengenai detail produk dan pemesanan produk yang ditawarkan oleh Bintang Kayu *Furniture*.
4. Rancang bangun menggunakan *framework ReactJs*.
5. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman *JavaScript*.
6. Lingkungan pengembangan menggunakan *Visual Studio Code*.
7. *Google Chrome* digunakan untuk melihat hasil *web*.
8. Mengukur fungsionalitas dan kelayakan sistem yang dibuat dengan pengujian pada sistem dilakukan dengan 2 metode yaitu *Black Box* dan *SUS*.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sendiri diharapkan dapat memberikan manfaat diantara lain :

1. Akademik
  - a. Menjadikan penelitian ini sebagai perbandingan untuk dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

- b. Membantu perluas bidang khususnya ilmu perancangan sistem informasi berbasis web.

2. Penjual

- a. Memberikan informasi produk
- b. Memudahkan karyawan dan pemilik dalam melakukan monitoring penjualan.

3. Pembeli

- a. Memudahkan konsumen dalam melakukan pembelian.
- b. Pencarian atau penelusuran produk yang tersedia lebih mudah.
- c. Memberikan informasi lebih rinci.