

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi pada era globalisasi telah membawa dampak yang signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk industri ritel. Kemudahan akses informasi, pertumbuhan penggunaan Internet, dan perubahan pola konsumsi masyarakat menjadikan teknologi sebagai faktor penting dalam mendukung keberlangsungan bisnis. Dalam industri ritel, khususnya toko pakaian, pemanfaatan sistem informasi menjadi suatu kebutuhan untuk menjawab tantangan berupa peningkatan efisiensi operasional, kecepatan pelayanan, serta ketepatan dan keakuratan dalam pencatatan transaksi [1]. Tanpa adanya dukungan teknologi, pengelolaan data yang kompleks seperti stok barang, laporan penjualan, data pelanggan, karyawan, dan pemasok berpotensi menimbulkan kesalahan yang dapat merugikan pihak toko.

Sistem informasi berfungsi sebagai alat untuk mengolah data menjadi informasi yang berguna dalam mendukung proses bisnis serta pengambilan keputusan [2]. Dalam konteks toko pakaian, sistem informasi tidak hanya membantu dalam pencatatan transaksi, tetapi juga memungkinkan pengelolaan stok secara *real time*, pengelompokan produk berdasarkan kategori, serta meminimalkan kesalahan dalam perhitungan harga dan kembalian. Selain itu, integrasi sistem informasi dengan platform berbasis web mampu memperluas jangkauan bisnis ke pasar *online*, sejalan dengan tren belanja masyarakat modern [3]. Oleh karena itu, pengelolaan toko pakaian berbasis sistem informasi dipandang lebih efektif, sistematis, dan terstruktur dibandingkan dengan metode manual.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak toko pakaian di tingkat lokal masih menggunakan cara tradisional dalam pengelolaan data dan transaksi. Studi kasus di Toko Benny, Purworejo, menunjukkan

bahwa pencatatan manual sering menimbulkan permasalahan, khususnya dalam penghitungan transaksi harian. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik toko, diketahui bahwa dalam satu minggu dapat terjadi sekitar 25 kali kesalahan dalam penghitungan harga maupun jumlah kembalian. Kesalahan tersebut berdampak pada ketidaksesuaian laporan keuangan harian, menurunkan efisiensi operasional, serta berpotensi memengaruhi kualitas pelayanan kepada pelanggan. Selain itu, pengelolaan data karyawan dan pemasok yang masih dilakukan secara manual juga menyulitkan pemantauan operasional toko. Minimnya pengalaman karyawan dan ketiadaan sistem pencatatan otomatis menjadi faktor utama yang memperburuk kondisi tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Sutabri yang menyatakan bahwa kesalahan manusia (*human error*) dapat diminimalkan melalui penerapan sistem informasi yang terkomputerisasi [4].

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi toko pakaian berbasis web yang terintegrasi dengan basis data. Sistem ini diharapkan mampu membantu pengelola toko dalam mencatat transaksi secara akurat, mengelola data produk, karyawan, pemasok, dan pesanan pelanggan secara terstruktur dan sistematis. Dengan penerapan sistem informasi, toko diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi tingkat kesalahan pencatatan, serta memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan melalui kemudahan dalam melihat produk, melakukan pemesanan, dan memantau status pesanan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, penulis dapat membuat rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana membangun sistem informasi toko pakaian berbasis web yang mampu membantu admin dalam mengelola data produk, karyawan, pemasok, dan pesanan pelanggan. Serta memberikan kemudahan bagi

pelanggan dalam melihat produk, melakukan pemesanan, dan memantau status pesanan?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar pembahasan tidak terlalu luas serta memudahkan peneliti dalam menentukan fokus dan sumber yang relevan, sehingga penelitian dapat dilakukan secara lebih terarah dan tepat sasaran. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Website* yang dibuat menggunakan framework Laravel berbasis bahasa pemrograman PHP dan menggunakan MySQL sebagai basis data.
2. Sistem informasi yang dibangun tidak mencakup fitur pembayaran secara online, melainkan menggunakan metode pembayaran *cash on delivery* (COD) dan ambil sendiri.
3. Penerapan sistem informasi dilakukan pada Toko Pakaian Benny sebagai studi kasus penelitian.
4. Sistem informasi difokuskan pada pengelolaan data oleh admin, yang meliputi data produk, kategori, karyawan, pemasok, dan pesanan pelanggan.
5. Sistem menyediakan fitur bagi pelanggan untuk melihat produk, menggunakan keranjang belanja, dan melakukan pemesanan.
6. Pengujian sistem dilakukan melalui pengujian fungsional dan kuesioner kepada pengguna, dengan admin sebagai pengguna utama dan pelanggan sebagai pengguna pendukung.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi toko pakaian berbasis web yang dapat membantu admin dalam mengelola data produk, karyawan, pemasok, dan pesanan. Selain itu, sistem ini bertujuan memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melihat informasi produk, melakukan pemesanan, dan memantau status pesanan secara *online*.

1.5. Metode Penelitian

Identifikasi masalah pada penelitian ini berawal dari kondisi Toko Pakaian Benny yang belum memiliki sistem informasi berbasis web untuk mendukung kegiatan operasionalnya. Seluruh proses pengelolaan data produk, stok barang, pesanan pelanggan, serta data karyawan masih dilakukan secara manual, sehingga berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan, keterlambatan informasi, serta kesulitan dalam memantau stok dan transaksi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan pembangunan sistem informasi penjualan dan pengelolaan stok barang berbasis web.

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* dipilih karena memiliki tahapan yang terstruktur dan berurutan, sehingga sesuai digunakan pada pengembangan sistem dengan kebutuhan yang relatif stabil dan jelas sejak awal. Selain itu, metode ini banyak dijelaskan dalam literatur Indonesia sebagai model pengembangan klasik yang sistematis [5].

Model *Waterfall* terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan [5]. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai proses bisnis yang sedang berjalan di toko. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan pemilik toko, dengan tujuan mengetahui alur kerja, kebutuhan fungsional sistem, serta kendala yang dihadapi dalam pengelolaan data. Hasil dari tahap ini digunakan sebagai dasar penyusunan spesifikasi kebutuhan sistem, yang mencakup kebutuhan pengelolaan data kategori produk, produk, stok barang, pesanan pelanggan, data karyawan, serta data pemasok.

b. Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem bertujuan untuk menerjemahkan kebutuhan yang telah dianalisis ke dalam bentuk rancangan teknis sistem. Pada tahap ini, perancangan dilakukan dengan pemodelan data dan proses sistem.

Rancangan sistem yang dibuat meliputi:

1. *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk menggambarkan hubungan antar entitas data,
2. *Physical Data Model* (PDM) sebagai representasi struktur basis data secara fisik,
3. Diagram *Unified Modeling Language* (UML) yang terdiri dari *use case diagram*, *class diagram*, dan *activity diagram* untuk menggambarkan perilaku dan struktur sistem.
4. Model View Controller (MVC) merupakan pola arsitektur perangkat lunak yang membagi sistem ke dalam tiga komponen utama, yaitu Model, View, dan Controller.

Selain perancangan data dan proses, pada tahap ini juga dirancang antarmuka pengguna untuk admin dan pelanggan, yang bertujuan mempermudah proses implementasi serta meningkatkan kemudahan penggunaan sistem.

c. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan hasil perancangan sistem ke dalam bentuk perangkat lunak. Pada tahap ini, sistem dikembangkan dengan menerapkan prinsip-prinsip *Object-Oriented Programming*, seperti enkapsulasi dan modularisasi, agar kode program lebih terstruktur dan mudah dipelihara. Framework Laravel berbasis bahasa pemrograman PHP digunakan sebagai kerangka kerja utama dalam pengembangan aplikasi. MySQL digunakan sebagai basis data, sedangkan HTML, CSS, dan JavaScript digunakan untuk membangun tampilan antarmuka sistem.

d. Pengujian (*Testing*)

Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun telah berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *black-box testing*, dan pengujian kepada pengguna.

1.6. Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun ke dalam enam bab dengan penjelasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini dijelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian dalam skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan mengenai penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian. Kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi celah dari penelitian terdahulu yang dapat menjadi pembeda dengan penelitian ini.

BAB III LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan membahas tentang teori-teori yang menjadi dasar pengembangan sistem, seperti Internet, situs web, sistem informasi, dan teori terkait metode pengembangan sistem *Waterfall* dijelaskan secara detail, karena menjadi metode utama dalam penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang hasil analisis kebutuhan sistem dan hasil perancangan sistem.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Di dalam bab ini berisi tentang hasil implementasi sistem, hasil pengujian fungsional, dan pengujian kepada pengguna yaitu pemilik sistem dan pelanggan.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil implementasi dan pengujian. Kesimpulan mencakup jawaban atas rumusan masalah dan pencapaian tujuan penelitian. Selain itu, saran diberikan untuk pengembangan sistem di masa mendatang seperti penambahan fitur atau optimalisasi kinerja sistem.

