

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi ini, persaingan semakin meningkat. Salah satunya adalah persaingan perdagangan. Pihak yang mampu bersaing akan bertahan pada posisinya, sedangkan pihak yang tidak mampu bersaing akan mengalami kemunduran seiring perubahan waktu.

Penjualan mukena, pakaian, ditoko merupakan salah satu perdagangan yang sangat populer pada saat ini. Setiap hari selalu ada orang – orang yang berdatangan untuk membeli pakaian sesuai keinginan. Tidak hanya pakaian, mukena juga saat ini semakin berkembang. Di Indonesia pada umumnya mukena berwarna putih, tidak ada aksesorisnya, dengan perkembangan jaman munculah model dan inofasi baru agar mukena semakin diminati oleh pembeli. Salah satu Inofasi tersebut adalah dengan adanya seni tanpa meninggalkan nilai – nilai yang ada pada mukena tersebut. Sehingga mukena dengan warna putih polos diberikan seni seperti pemberian aneka gambar, motif - motif daun, bunga, dan aksesoris seperti manik – manik. Griya Safira Ungaran merupakan salah satu dari banyak toko di Ungaran yang secara *spesifik* menyediakan mukena. Dalam menyampaikan informasi kepada pelanggan koleksi barang yang dijual oleh Griya Safira Ungaran lebih menonjolkan mukena, terutama mukena lukis, supaya lebih mudah diingat oleh pelanggan. Tidak mukena saja melainkan segala keperluan muslim lainnya seperti pakaian muslim, baju koko, gamis, krudung, baju panjang dan lainnya. Griya Safira Ungaran memiliki tujuan umum yaitu mendapatkan laba yang sebesar besarnya dan mendapatkan hasil yang memuaskan. Karena pengolahan data yang manual memerlukan waktu yang sangat lama.

Sistem pengolahan data penjualan pada Griya Safira Ungaran yang masih dilakukan secara manual sering menimbulkan keterlambatan informasi dan banyak waktu yang digunakan sehingga mempersulit kegiatan yang dilakukan, maka perlu diperlukan komputer sebagai dalam proses pengolahan data yang diperlukan.

Berdasarkan data diatas dan pentingnya data yang akurat, maka penulis mengusulkan rancangan atau desain sistem penjualan dengan alat bantu komputer. Dalam menyusun program penelitian ini, penulis mengajukan judul: “ **Sistem Informasi Penjualan pada Griya Safira Ungaran**”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang terurai diatas, maka dapat dirumuskan “Bagaimana teknologi sistem informasi dapat membantu proses transaksi pada Toko Griya Safira Ungaran”.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalahnya sebagai berikut :

- a. Sistem informasi penjualan hanya digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan Toko Griya Safira Ungaran.
- b. Sistem informasi yang akan dibangun hanya dapat digunakan secara *offline*.
- c. Sistem informasi yang akan dibangun hanya berfokus pada penjualan barang, supply barang, pencetakan laporan, dan nota transaksi.
- d. Platform sistem informasi yang dibangun hanya berbasis website dengan bahasa pemrograman PHP.
- e. Metode pengembangan yang digunakan dengan *prototyping*.

1.4 Tujuan

Untuk “Merancang dan membangun sistem informasi di Griya Safira Ungaran dengan menggunakan teknologi komputer” .

1.5 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan pengetahuan pada Griya Safira Ungaran tentang lebih mudahnya sistem layanan informasi terkomputerisasi dibandingkan dengan secara manual.

- b. Memberikan informasi yang lebih efektif dan akurat dengan teknologi sistem informasi serta pengaplikasiannya dalam dunia usaha yang digeluti Griya Safira Ungaran.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini terdiri dari lima bab dengan urutan sistematikanya adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Didalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan, manfaat serta aplikasi pembahasan dari perancangan aplikasi.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Didalam bab ini akan dikemukakan teori yang akan melandasi permasalahan yang akan dibahas, dasar dari analisa dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB III: PERANCANGAN SISTEM

Didalam bab ini akan dibahas mengenai perancangan aplikasi yang akan dibuat, metoda atau pendekatan yang digunakan dalam menjawab permasalahan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Selain itu, juga akan ditentukan tools yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Didalam bab ini akan dibahas mengenai pengimplementasian aplikasi yang sudah dibuat sesuai dengan perencanaan sebelumnya kemudian akan dilakukan pengujian pada aplikasi tersebut.

BAB V: PENUTUP

Didalam bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran terhadap hasil yang telah dicapai dari survey dan penelitian yang telah dilakukan serta penjabaran mengenai saran – saran untuk pengembangan lebih lanjut.