

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Internet dewasa ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini dikarenakan kemampuan Internet dalam menutupi berbagai kelemahan media informasi yang ada, seperti keterbatasan waktu dalam penyajian informasi, baik waktu terbit maupun waktu tayang media. Menyinggung masalah penyajian informasi yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu maka keberadaan *web* sebagai sumber informasi di Internet telah terpenuhi.

Teknologi *web* dari waktu ke waktu juga mengalami kemajuan pesat. *Web* saat ini bukan hanya merupakan sebuah halaman *online* yang dapat dibaca atau cenderung berupa *web* statis, tetapi telah berkembang menjadi media yang lebih dinamis dan interaktif sehingga mampu memberi dan menerima respon dari pengakses. Perkembangan teknologi *web* yang demikian pesat mendorong semua pihak baik instansi pemerintah, swasta maupun perorangan untuk ikut merasakan manfaatnya sebagai penunjang aktifitas mereka.

Dengan keuntungan yang diberikan oleh teknologi Internet, maka teknologi ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk melakukan pemesanan barang termasuk pemesanan baju dan aksesoris pada butik *online*. Melalui jaringan Internet diharapkan dapat memanfaatkan waktu dan seefisien mungkin karena barang yang di pesan akan dikirim oleh pihak toko, dan pemesanan dapat dilakukan dimana dan kapan saja.

Berdasarkan permasalahan di atas maka dirancang dan dibuatlah Aplikasi sistem toko *online*, sehingga diharapkan dapat memudahkan proses pembelian, pengaksesan dan pengolahan data yang ada pada *database server*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana membangun aplikasi inventori, penjualan, dan pembelian untuk butik *online*?
2. Bagaimana sistem mengolah data sehingga dapat menghasilkan laporan keuangan untuk butik *online*?

1.3. Tujuan Pembahasan

Tulisan ini bertujuan:

1. Merancang sistem informasi inventori, penjualan, dan pembelian untuk butik *online*.
2. Membuat aplikasi butik *online* untuk mengolah data sehingga dapat menghasilkan laporan keuangan untuk butik *online*.

1.4. Ruang Lingkup Kajian

1. Ruang Lingkup Perangkat Lunak
 - a. Sistem operasi : Microsoft Windows XP SP2
 - b. Sistem Basis Data : SQL Server 2008
 - c. Bahasa Pemrograman : Visual Basic
 - d. Editor Pemrograman : Visual Studio 2008
2. Ruang Lingkup Perangkat Keras
 - a. Processor : Intel Pentium 4
 - b. RAM : 512MB DDR2
 - c. *Hardisk* : 80GB
3. Ruang Lingkup Aplikasi
 - a. Aplikasi butik *online* yang dihasilkan adalah aplikasi berbasis *web*.
 - b. Aplikasi butik *online* ini hanya dapat digunakan oleh butik yang sudah *online*.
 - c. Hak Akses pada aplikasi terbagi atas empat bagian, yaitu

super admin, admin, *member*, dan non *member*.

- d. Admin dan *member* memiliki *username* dan *password*.
- e. Super Admin bertugas melakukan pengolahan data master.
- f. Admin bertugas mengatur penjualan, pembelian, dan pembuatan laporan penjualan, pembelian, dan keuangan.
- g. Non *member* tidak dapat melakukan transaksi pembelian.
- h. Pembayaran dilakukan dengan menggunakan Paypal atau transfer.
- i. Aktivasi akun *member* dilakukan melalui *email member*.
- j. Adanya pengiriman pesan ke *email* pelanggan.

1.5. Sumber Data

Sumber data yang digunakan adalah data sekunder, yaitu data-data yang diperoleh berasal dari bahan-bahan yang tersedia di buku-buku dan pencarian informasi di Internet.

1.6. Sistematika Penyajian

Bab I Pendahuluan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, Ruang lingkup kajian, sumber data dan sistematika penyajian laporan Tugas Akhir.

Bab II Kajian Teori membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan pembangunan sistem dan digunakan untuk mendukung pembangunan sistem yang ada.

Bab III Analisis dan Rancangan Sistem membahas mengenai analisis keadaan, kebutuhan sistem, perancangan sistem, DFD, ERD, dan gambaran arsitektur sistem.

Bab IV Hasil Penelitian membahas mengenai perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan *User Interface Design*.

Bab V Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian membahas mengenai rencana pengujian sistem dan testing yang dilakukan.

Bab VI Simpulan dan Saran membahas mengenai kesimpulan dan saran untuk pengembangan kedepannya.