

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern saat ini, aplikasi memegang peranan krusial sebagai sarana pendukung dalam berbagai aktivitas masyarakat sehari-hari. Penggunaannya mencakup berbagai bidang mulai dari aktivitas perkantoran, kegiatan pendidikan, sampai kegiatan bisnis dan ekonomi. Aplikasi berperan dalam membantu meningkatkan efisiensi, mempercepat proses kerja, serta mempermudah akses informasi dan layanan. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi menjadi elemen penting yang melekat dalam peradaban modern (Az-zahra et al., 2021).

Dalam bidang bisnis dan ekonomi, aplikasi sangat membantu dalam proses pengelolaan data penjualan karena mampu mencatat, menyimpan, dan mengelola transaksi secara otomatis dan terstruktur. Selain itu, penggunaan sistem maupun aplikasi turut memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan pemesanan secara daring, sehingga tidak lagi mengharuskan mereka untuk hadir secara fisik ke lokasi penjualan. Keunggulannya ialah memberikan kenyamanan, menghemat waktu, dan mempercepat proses transaksi, untuk meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas pelayanan (Faujia et al., 2024).

Angrek Souvenir ialah entitas usaha yang berfokus dalam menjual dan menyediakan berbagai macam souvenir, yang berlokasi pada Jalan Lunjuk Jaya No.20, Lorok Pakjo, Kec. Ilir Barat I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30137. Angrek Souvenir menyediakan berbagai jenis souvenir yang dapat disesuaikan

dengan kebutuhan pelanggan, mulai dari souvenir pernikahan, acara ulang tahun, hingga kegiatan formal seperti seminar dan pelatihan. Produk yang ditawarkan bervariasi dalam bentuk, desain, dan harga, sehingga dapat memenuhi berbagai kebutuhan pelanggan.

Saat ini, seluruh aktivitas transaksi penjualan di Anggrek Souvenir masih dilakukan secara manual, yang memiliki beberapa kekurangan, seperti kesalahan dalam pencatatan, ketidakakuratan perhitungan transaksi, serta hambatan dalam proses rekapitulasi dan pengelolaan data penjualan secara keseluruhan. Keadaan ini menyebabkan pengelolaan data transaksi menjadi kurang maksimal, sementara data tersebut sangat penting sebagai dasar dalam pengambilan keputusan bisnis. Di sisi lain, pelanggan juga mengalami kendala dalam mengakses informasi katalog souvenir karena belum memiliki situs web resmi. Selama ini, daftar souvenir hanya dapat diakses melalui kunjungan langsung ke toko, komunikasi via telepon, atau media sosial yang penggunaannya masih terbatas dan belum menyediakan fitur pemesanan online. Kondisi ini turut membatasi efektivitas promosi dan kenyamanan pelanggan dalam menjelajahi serta memesan souvenir yang tersedia.

Melalui penelitian ini, peneliti ingin memberikan kontribusi dengan membangun aplikasi yang dapat mempermudah proses pengelolaan data penjualan, sekaligus menyediakan website yang dapat digunakan oleh pelanggan dalam melihat daftar katalog souvenir serta dapat memesan langsung secara online.

Sebagai respons terhadap permasalahan yang ada, penelitian ini difokuskan pada pengembangan "***Web-Base Sales Management System Dalam Layanan***

Anggrek Souvenir“, dengan tujuan membantu memudahkan pengelolaan data penjualan dan memudahkan pelanggan dalam memesan souvenir. Metode Agile diterapkan sebagai kerangka kerja dalam proses pengembangan perangkat lunak, sementara bahasa pemrograman PHP digunakan untuk membangun aplikasi web.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan permasalahan yang telah diuraikan pada bagian latar belakang, penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Sistem penjualan masih offline.
- b. Laporan keuangan hanya mengandalkan sistem mencatat pada buku, yang berpotensi mengakibatkan kerusakan dan kehilangan data.

1.3 Batasan Masalah

Peneliti dalam penelitian ini memberikan batasan-batasan guna menyederhanakan pokok bahasan, sehingga lebih terarah dan fokus dalam menyelesaikan penelitian, dengan batasan sebagai berikut:

- a. Objek penelitian adalah Anggrek Souvenir yang berlokasi di Jalan Lunjuk Jaya No.20, Lorok Pakjo, Kec. Ilir Barat I, Kota Palembang, yang menyediakan dan menjual souvenir pernikahan, acara ulang tahun dan lain sebagainya.
- b. Pengguna yang dapat menggunakan aplikasi ini adalah Pelanggan, Admin pengelola dan Pimpinan Anggrek Souvenir.
- c. Sistem dibangun berbasis web menggunakan PHP dan didukung oleh MySQL sebagai basis data untuk mengelola informasi.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada objek penelitian, sebagaimana dijelaskan di bawah ini:

- a. Menciptakan sistem penjualan online berbasis web
- b. Menciptakan sistem laporan keuangan berbasis web di Anggrek Souveni

1.4.2 Manfaat Penelitian

Aplikasi data penjualan dan penjualan online berbasis web di Anggrek Souvenir yang dibangun diharapkan dapat memberikan manfaat, seperti:

- a. Membantu pegawai Anggrek Souvenir dalam mengentri dan mengelola riwayat data penjualan.
- b. Membantu pelanggan dalam melihat daftar katalog souvenir yang dijual, serta melakukan pemesanan secara *online*.
- c. Meningkatkan efisiensi dalam proses pengelolaan data, dengan penggunaan database sebagai penyimpanan data, guna memudahkan pencarian riwayat transaksi, serta rekap pelaporan.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Anggrek Souvenir, sebuah usaha yang bergerak di bidang penjualan berbagai jenis souvenir yang berlokasi di Jalan Lunjuk Jaya No.20, Lorok Pakjo, Kecamatan Ilir Barat I, Kota Palembang. Adapun waktu penelitian dilaksanakan selama periode Mei hingga Agustus 2025,

yang mencakup tahapan-tahapan mulai dari observasi, pengumpulan data, perancangan, implementasi, hingga pengujian sistem.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Berdasarkan data-data yang diperoleh, metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a) Studi Pustaka

Dilakukan pengumpulan data sekunder dari bahan-bahan tertulis seperti buku, karya ilmiah, artikel yang relevan dengan topik penelitian (Darmalaksana, 2020). Digunakan untuk memperoleh gambaran umum tentang sistem dan aplikasi penjualan souvenir.

b) Wawancara

Wawancara adalah proses berkomunikasi kepada pihak anggrek souvenir dalam mengumpulkan bahan penelitian yakni latar belakang permasalahan serta data-data yang dibutuhkan (Fadilla, 2023).

c) Observasi Langsung

Pengamatan secara langsung dilakukan di lokasi anggrek souvenir untuk melihat dan mengamati kegiatan yang sedang berjalan.

d) Dokumentasi

Pengumpulan data dilengkapi dengan pendokumentasian hasil wawancara, observasi, dan dokumen terkait lainnya.

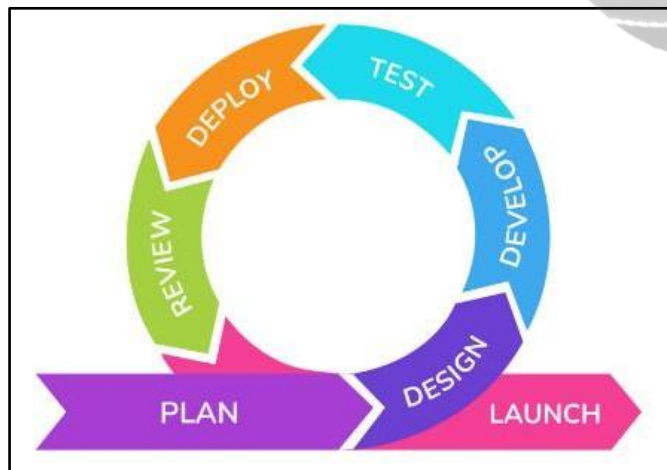
Demikian metode pengumpulan data yang digunakan untuk membangun aplikasi penjualan pada anggrek souvenir.

1.5.3 Metode Pengembangan Sistem

Dalam suatu penelitian, metode merujuk pada langkah-langkah terstruktur yang diterapkan untuk membangun penelitian, mulai dari memperoleh data hingga mendapatkan kesimpulan yang mengacu pada prinsip-prinsip ilmiah. Pemilihan metode sangat menentukan jenis prosedur, teknik, alat, serta rancangan yang digunakan, sehingga seluruh proses harus disesuaikan dengan metode yang telah ditentukan guna mencapai tujuan penelitian secara efektif (Harmoko et al, 2022).

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan ialah metode agile yang merupakan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada kolaborasi, fleksibilitas, dan adaptabilitas. Metode ini populer karena dapat membantu pengembangan perangkat lunak menjadi lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Al Ghiffari et al., 2024).

Prinsip-prinsip yang dipatuhi meliputi: Kolaborasi tim yang erat, Fleksibilitas terhadap perubahan, Pengiriman perangkat lunak yang berfungsi secara berkelanjutan, Kemampuan merespon perubahan dengan cepat.



Gambar 1. 1 Metode Agile

Sumber (Al Ghiffari et al., 2024)

Beberapatahapan dalam metode pengembangan sistem yang diterapkan dalam penelitian ini dijelaskan secara rinci pada uraian berikut:

a. *Plan* (Perencanaan)

Tahap perencanaan mencakup penentuan objek penelitian, identifikasi permasalahan yang dihadapi, pencarian solusi yang relevan, serta perumusan kebutuhan sistem secara umum. Pada tahap ini, dilakukan juga pengkajian awal terhadap spesifikasi sistem yang akan dikembangkan.

b. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan proses perancangan sistem yang mencakup pembuatan pemodelan seperti *Use Case Diagram* dan desain antarmuka pengguna. Perancangan digunakan untuk menggambarkan struktur dan alur sistem sebelum proses implementasi dilakukan.

c. *Develop* (Pembuatan Coding)

Tahap pengembangan merupakan fase implementasi sistem melalui penulisan kode program. Sistem dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan didukung oleh MySQL sebagai basis data, guna merealisasikan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

d. *Test* (Pengujian)

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa sistem berjalan sesuai dengan fungsionalitas yang telah dirancang. Metode pengujian yang digunakan adalah *black box testing*, yang difokuskan pada pengujian keluaran sistem berdasarkan input tertentu. Jika ditemukan kesalahan, atau *error* maka akan segera dilakukan perbaikan.

e. Review (Ulasan)

Pada tahap ini, pengguna atau pihak terkait memberikan umpan balik berupa saran dan masukan terhadap sistem yang telah dikembangkan. Tinjauan ini bertujuan untuk melakukan evaluasi guna peningkatan kualitas sistem melalui perbaikan atau penyempurnaan di tahap selanjutnya.

f. Deploy

Sistem yang dibangun kemudian diupload atau dihosting ke server, sehingga sistem dapat digunakan dari komputer yang berbeda.

g. Launch

Tahap ini merupakan fase akhir dari proses pengembangan sistem, di mana sistem siap untuk dirilis dan digunakan secara luas oleh pengguna. Namun, dalam penelitian ini, tahapan pengembangan dibatasi hanya sampai pada tahap *review*, sehingga implementasi sistem secara penuh (*launch*) tidak menjadi fokus utama.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan ini, penulis mengikuti sistematika penulisan yang tersusun secara runtut guna memudahkan pemahaman pembaca terhadap isi dan hasil penelitian. Struktur laporan dibagi ke dalam beberapa bab dan subbab sesuai dengan alur pembahasan.

BAB I PENDAHULUAN

Menerangkan secara menyeluruh mengenai konteks atau latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan dan manfaat yang ingin dicapai,

batasan ruang lingkup penelitian, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian yang menyajikan berbagai landasan teori yang relevan dengan topik penelitian. Pembahasan mencakup definisi-definisi penting, konsep-konsep yang mendasari penelitian, serta penjelasan mengenai perangkat atau tools yang digunakan dalam pengembangan sistem.

BAB III DESAIN DAN PERANCANGAN

Khusus membahas proses analisis kebutuhan dan perancangan sistem, termasuk pemodelan desain serta rancangan antarmuka dan struktur sistem yang akan dibangun.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menyajikan hasil implementasi sistem yang telah dikembangkan, disertai dengan penjelasan mengenai fitur-fitur utama, tampilan antarmuka, serta pembahasan mengenai hasil yang diperoleh.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Memuat kesimpulan dari keseluruhan penelitian serta memberikan saran-saran yang dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan dan penyempurnaan sistem di masa mendatang.