

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini sistem informasi menjadi peran penting didalam bidang usaha, karena dapat menentukan kualitas produk dalam informasi yang di sajikan secara tepat waktu, benar, dan akurat sangat dibutuhkan (Riswanda & Priandika, 2021)

Kebutuhan akan fashion semakin hari semakin meningkat, para pengusaha dituntut untuk memiliki pakaian/garmen yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Menurut (Suhendar et al., 2021) Kebutuhan fashion adalah hal yang paling utama yang akan dimanfaatkan dalam kehidupan, akvitas maupun gaya sehari – hari. Materi seperti baju dan aksesoris lainnya bukan hanya dipakai seperti biasa. Melainkan, menjadi alat komunikasi untuk menyalurkan identitas pribadi.

Asmara Kacau Official Store merupakan usaha pada bidang penjualan baju. Pada perusahaan ini masih menggunakan sistem operasional yang konvensional sehingga konsumen diharuskan melakukan pemesanan melalui Aplikasi Instagram. Oleh karena itu sistem konvensional ini membuat waktu transaksi terbilang cukup lama sehingga tidak di rekomendasikan. Dan juga data nya bisa saja rusak atau hilang jika datanya terlalu lama. Selain itu juga bisa menyebabkan terjadinya penumpukan data.

Dari permasalahan – permasalahan diatas, maka diperlukan sistem informasi penjualan melalui web (*E-Commerce*). Metode yang digunakan oleh penulis yaitu : OOP (Object Oriented Programming), OOP pemrograman yang bekerja terhadap data atau atribut serta method didalamnya. (Yesputra & Azhar, 2019) Tujuan dari menggunakan metode OOP ini adalah untuk mempermudah programmer atau pengelola web ketika melakukan pengembangan program dengan mengikuti model yang biasa dalam kehidupan sehari-hari, pemrograman menjadi fleksibel, dan dapat digunakan luas dalam skala besar. Dalam sebuah program, sebuah objek yang besar di bentuk dari gabungan beberapa objek yang lebi kecil,

dimana objek tersebut saling berkomunikasi dan bertukar informasi dengan objek yang lain untuk mencapai hasil akhir.

Untuk mengatasi masalah tersebut penulis membangun suatu sistem informasi “Perancangan Aplikasi Penjualan Baju Asmara Kacau Dengan Menggunakan Algoritma Object Oriented Programming (OOP) Berbasis Web”.

1.2 Identifikasi Masalah

Aspek pelayanan sangat penting dalam hal pengembangan usaha. Setiap bisnis harus berusaha untuk memberikan pelayanan yang optimal karena menciptakan pelanggan yang dapat membawa keuntungan. Keuntungan yang diperoleh antara lain membangun hubungan yang baik antara Asmara Kacau Official dengan pelayanan dan loyalitas.

Mengacu pada mengenali masalah pada latar belakang yang telah dijelaskan kemudian mengidentifikasi masalah yang dihasilkan secara khusus yaitu : “Bagaimana membangun dan merancang *e-commerce* penjualan baju berbasis OOP?” , sehingga dengan adanya *e-commerce* dapat memperbaiki masalah penjualan yang terjadi akibat inefisiensi.

1.3 Tujuan

Dalam pembuatan kerangka sistem usulan sistem informasi penjualan online berbasis website, maka tujuan hasil efektivitas penelitian ini adalah :

1. Membantu dan Mempermudah Asmara Kacau Official Store dalam menyebarluaskan informasi dan Promosi Produk.
2. Membantu Asmara Kacau Official Store dalam mengelola data menjadi struktur dengan baik.
3. Mempermudah Admin mengatur data, pencarian data produk, dan pencatatan laporan.

Serta dapat juga dijadikan sebagai wadah ataupun media promosi karena menggunakan sistem informasi yang jangkauannya dapat mencakup dengan luas.

1.4 Batasan Masalah

Setelah mengetahui permasalahan diatas, penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem penjualan akan berjalan pada Asmara Kacau Official Store.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan agar dapat membantu admin dalam mengelola data barang dan transaksi yang terjadi.
3. Diimplementasikan menggunakan metode Object Oriented Programming.
4. Sistem yang dibangun dalam sistem usulan ini menggunakan framework Code Igniter 4 (CI4)
5. Bahasa pemrograman untuk aplikasi penelitian ini menggunakan PHP dan database MySQL.
6. Berfokus pada pendataan produk, pencarian produk dan transaksi

1.5 Kontribusi

Penulis difokuskan untuk merancang sistem informasi Berbasis Web., studi kasus ASMARA KACAU OFFICIAL dengan menggunakan algoritma menggunakan *Object Oriented Programming*. dibuatnya penelitian ini untuk analisis dan design dalam pembuatan sistem informasi pada BRAND ASMARA KACAU OFFICIAL.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I ini merupakan bab awalan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan teori – teori yang menjadi pedoman dan menjadi dasar sistem yang diusulkan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan sistematika penelitian yang sedang digunakan, sebagai acuan dalam penyusunan skripsi ini.

BAB IV HASIL DAN DISKUSI

Bab ini menggambarkan tentang perancangan sistem, analisa dan juga metode – metode yang akan diterapkan dalam pembuatan sistem usulan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menarik kesimpulan dari hasil analisis dan perancangan sistem dan saran untuk penelitian selanjutnya.

