

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sistem informasi adalah interaksi antara data, manusia dan prosedur yang didukung oleh *hardware* dan *software* yang dapat memberikan suatu informasi yang dapat dipakai dalam mengambil suatu tindakan. Sistem informasi juga merupakan suatu kumpulan suatu komponen-komponen yang saling berinteraksi untuk mendukung kegiatan bisnis organisasi. (Kadir, 2014).

Teknologi sistem informasi (terutama komunikasi) terus berkembang dan berevolusi, Pada era sebelumnya, untuk berkomunikasi jarak jauh kita menggunakan surat, telegram, telepon, Fax ataupun *e-mail (electronic mail)*. Seiring berkembangnya zaman, hadirilah perangkat-perangkat komunikasi yang semakin canggih, *simple* dan fleksibel (*gadget*), salah satunya adalah telepon genggam (*handphone*), yang kini telah bertransformasi menjadi telepon pintar (*smartphone*) yang bisa dibawa kemanapun, dengan penambahan fitur-fitur seperti pengiriman pesan dan gambar singkat, *game*, pemutar lagu maupun video dan lain sebagainya.

Agar dapat menggunakan layanan telepon, *sms*, dan internet melalui telepon genggam atau *handphone* (kini *smartphone*), maka harus memiliki pulsa ataupun kuota. Semakin banyak digunakan maka semakin banyak pulsa atau kuota yang diperlukan. Maka dari itu, saat ini banyak agen dan pedagang pulsa ataupun kuota secara eceran (toko kelontong), baik diperumahan, pinggir jalan, mal, stasiun, terminal. Tentunya ini menjadi suatu peluang usaha dalam memperoleh profit. Disamping itu, timbul suatu permasalahan bagi customer yang tentunya *customer* (pembeli) menginginkan transaksi yang efisien, mudah, dan tidak merepotkan untuk memperolehnya dimanapun *customer* berada.

PT Sakura Anugrah Pratama adalah Perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan jasa, salah satunya adalah penjualan pulsa elektronik, oleh karena itu perusahaan berupaya melakukan pelayanan yang terbaik kepada pelanggan untuk mendukung tujuan tersebut diperlukan kinerja yang efektif di perusahaan.

“Sistem pemrosesan transaksi merupakan jenis sistem informasi yang pertama kali diimplementasikan. Fokus utama sistem ini adalah pada data transaksi. Sesuai dengan namanya, sistem informasi ini digunakan untuk menghimpun, menyimpan dan memproses data transaksi.” (Kadir, 2014:102). Dalam kinerja penjualan, tidak akan terlepas dari suatu permasalahan, salah satunya adalah kesalahan (*human error*) *input-output* data ataupun pencatatan laporan transaksi bulanan - tahunan, juga untuk menjangkau *customer* yang lebih luas. Maka untuk mengatasi beberapa permasalahan tersebut, perusahaan harus melakukan suatu pembaharuan sistem kinerja yang tepat dan efisien. Yaitu dengan sistem *online*.

Maka untuk mengantisipasi kompleksnya permasalahan transaksi serta kebutuhan informasi antara *customer* dan penjual, internet sebagai suatu media teknologi informasi diharapkan untuk mengatasi berbagai permasalahan, diharapkan efisiensi waktu, kemudahan bertransaksi, pelayanan yang dapat diakses sepanjang waktu dan lainnya dapat teratasi dan menghasilkan pelayanan informasi yang *up-to-date*.

1.2. Tujuan Dan Manfaat

Adapun tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana sistem penjualan pulsa elektronik yang sedang berjalan saat ini.
2. Merancang sistem informasi penjualan pulsa elektronik pada perusahaan tersebut agar menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.
3. Agar hasil penelitian dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh instansi sebagai referensi dasar untuk mengambil solusi dari permasalahan yang ada.

Sedangkan manfaat penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk penulis

Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Program Studi Sistem Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Manfaat untuk objek penelitian
 - a. Sebagai bahan evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan.
 - b. Menghasilkan suatu informasi yang cepat dan akurat dalam membantu dan memudahkan proses transaksi.
3. Manfaat untuk pembaca

Memberikan pemahaman mengenai konsep perancangan sistem informasi penjualan pulsa elektronik sehingga lebih optimal.

1.3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metodologi siklus hidup pengembangan sistem. Menurut Nugroho (2012:2) mengemukakan bahwa “Siklus hidup pengembangan sistem (*System Development Life Cycle*) atau SDLC adalah proses menyusun sistem atau perangkat lunak yang benar-benar baru atau yang lebih sering terjadi menyempurnakan yang telah ada sebelumnya”. Juga sering terjadi pengembangan sistem informasi berbasis komputer. **CBIS** (*Computer Based Information System*).

1. Metode pengembangan perangkat lunak

a. Analisa kebutuhan perangkat lunak

Penulis menganalisa data-data perusahaan yang telah dikumpulkan seperti nota penjualan yang nantinya direncanakan untuk menentukan kebutuhan sistem dalam merancang sistem usulan.

b. Desain

Dalam merancang *website*, penulis mengkategorikan dua *tools* yaitu *tools system* dan *tools application*, pada *tools system* menggunakan *UML* dan *ERD* begitu juga pada *tools application*.

c. Code Generation

Dalam Merancang *website* ini penulis menggunakan bahasa pemograman *PHP* dan menggunakan *database MySQL* untuk pengolahan data serta menggunakan pemograman terstruktur.

d. Testing

Sebelum beralih dari sistem lama ke sistem usulan, dalam strategi penjualan produk melalui *website e-commerce* penulis melakukan pengecekan terlebih dahulu dengan mencoba seluruh komponen yang ada

dalam aplikasi sehingga meminimalisir kesalahan pada saat diterapkan selain juga dengan metode pengujian *Blackbox*.

e. *Support*

Untuk lebih mengimbangi pengembangan sistem yang sedang dibuat, penulis menggunakan komputer dengan spesifikasi, *Processor Intel Core i3 2330M*, *RAM 4 GB*, *Harddisk 500 GB*, *VGA 1 GB*, serta didukung dengan *software* seperti, *Apache2triad*, *Notepad++* dan *Photoshop CS6* untuk lebih mendukung proses pembuatan *website*.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melengkapi bahan-bahan yang diperlukan dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode yaitu :

a. Metode Observasi

Penulis bekerja dan mengamati langsung kegiatan penjualan di PT. Sakura Anugrah Pratama.

b. Metode Wawancara

Penulis berkonsultasi kepada Ibu Febri Setianingsih selaku *manager general business* yang mengetahui dan memberikan informasi mengenai proses dan sistem penjualan yang berjalan di PT. Sakura Anugrah Pratama.

c. Metode Studi Pustaka

Penulis mencari informasi yang diperlukan melalui jurnal, buku-buku maupun buku elektronik (*e-book*) yang berkaitan dengan judul yang di ambil sebagai referensi tentang sistem penjualan pulsa.

1.4. Ruang Lingkup

Penulis membatasi pembahasan yang melingkupi perancangan sistem informasi pada produk pulsa maupun kuota internet secara *online* yang tersedia di *website* PT. Sakura Anugrah Pratama. Batasan yang dimaksud adalah hanya mencakup berbagai produk pulsa atau kuota yang tersedia, data *customer*. Disamping juga administrator yang mencakup laporan penjualan dan sebagainya.