**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Bisnis utama Kisel bergerak di bidang penyedia jasa Sales and Distribution Channel (Penjualan dan Distribusi), General Service (Layanan Umum), dan Telco Infrastructure & Power Engineering. Dengan 11 Kantor Wilayah Secara umum, bisnis Sales and Distribution Channel meliputi bisnis penyediaan layanan sales dan distribusi produk-produk industri Telco sampai ke seluruh pelosok nusantara. Bisnis Telco Infrastructure diarahkan untuk menjalin kerjasama dengan operator Telco terkait dengan support berbagai proses bisnis implementasi infrastruktur, pengoperasian jaringan dan optimalisasi network. Sedangkan bisnis General Service mengoptimalkan potensi bisnis pemenuhan kebutuhan produk dan jasa penunjang operasional bisnis dan perkantoran.

Perkembangan dan kecepatan pertumbuhan pelanggan PT. Telkomsel pada tahun 2000 hingga tahun 2010, mendorong Kisel untuk memperluas ruang lingkup usaha. Oleh karena itu, mulai tahun 2010 telah dilakukan transformasi untuk mengembangkan Kisel melalui berbagai inisiatif. Semangat yang diusung adalah semangat memperkokoh pondasi dan percepatan pengembangan bisnis, peningkatan profesionalisme, serta pengintegrasian dan pengontrolan proses bisnis.

Saat ini semakin berkembangnya penjualan / bisnis UMKM counter pulsa dan data di kota Palembang untuk outlet/counter yang berada dibinaan PT Kisel Palembang, sedikit mengalami kesulitan untuk mengetahui barang apa saja yang bisa dipesan , dan apa saja program yang diadakan oleh PT Kisel sendiri, pemesanan yang selama ini para pemilik counter memesan barang melalui sales atau langsung datang ke kantor, cara tersebut memiliki kendala salah satunya para pemilik counter tidak mengetahui daftar barang dan harga yang ditawarkan oleh PT Kisel, hal tersebut akan lebih mudah dan cepat jika adanya suatu sistem informasi yang membantu dalam penjulan barang di PT Kisel untuk melakukan pemesanan barang dan juga menghasilkan laporan yang lebih cepat dan akurat.

Berdasarkan dari permasalahan yang telah diuraikan diatas. Maka penulis sangat tertarik dan berkeinginan untuk membangun aplikasi web dan membuat tugas akhir yang berjudul **“Sistem Informasi Penjualan Barang di PT.Kisel Palembang berbasis Web”**.

* 1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah“Bagaimana merancang Sistem Informasi Penjualan Pada PT.Kisel Palembang Berbasis Web ?”

* 1. **Batasan Masalah**

Adpun batasan masalah dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan, yaitu :

1. Subjek penelitian adalah sistem penjualan yang sedang berjalan saat ini di PT.Kisel Palembang.
2. Aplikasi dibuat berupa web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Framework CodeIgniter.
   1. **Tujuan dan Manfaat Penelitian**

**1.4.1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari permasalahan yang telah diuraikan diatas, adapun tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk membangun suatu **“Sistem Informasi Penjualan Barang di PT.Kisel Palembang berbasis Web”**.

**1.4.2. Manfaat Penelitian**

Penulis mengharapkan agar penelitian dan pembangunan aplikasi ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

**1.4.2.1 Bagi PT.Kisel Palembang**

Dapat mempermudah outlet memesan barang yang tersedia, seperti perdana/voucher yang awalnya harus memesan melalui sales.

**1.4.2.2 Bagi Universitas Bina Darma**

Hasil penelitian dapat dijadikan referensi mahasiswa ataupun masyarakat luas untuk melakukan penelitian yang hampir serupa dan menjadikan tambahan ilmu pengetahuan.

**1.4.2.3 Bagi Penulis**

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi akhir program diploma III dan memperoleh gelar Ahli Madya Komputer di Universitas Bina Darma Palembang.

2. Mengembangkan dan menerapkan ilmu-ilmu yang diperoleh selama belajar di Universitas Bina Darma Pelembang.

* 1. **Metodologi Penelitian**
     1. **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Adapun Lokasi penelitian ini dilakukan di PT.Kisel (Koperasi Telekomunikasi) Palembang, yang beralamat di Jl.Angkatan 45 Demang Lebar Daun, Kec.Ilir Barat 1, Kota Pelambang, Sumatera Selatan. Sedangkan waktu Penelitian yang dilakukan pada tanggal 15 Januari - 15 Maret 2020.

* 1. **Metode Pengumpulan Data**

**1.6.1 Metode Wawancara**

Metode yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan dan melakukan tanya jawab langsung tatap muka kepada yang berkaitan guna untuk memperoleh informasi.

**1.6.2 Metode Observasi**

Metode yang dilakukan dengan mengamati dan meneliti langsung untuk memperoleh dan mengumpulkan informasi.

**1.6.3 Metode Pustaka**

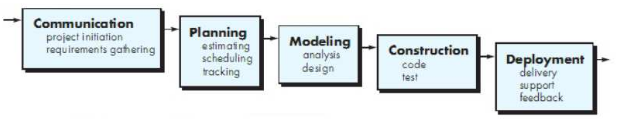
Metode yang dilakukan dengan membaca buku - buku dan mengumpulkan data - data yang berkaitan tugas akhir.

**1.6.4 Metode Pengembangan Sistem**

Metode *Waterfall* Menurut Pressman (2015 : 42), model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya adalah “*Linear Sequential Model*” . Model ini sering disebut juga dengan “*classic life cycle*” atau metode waterfall. Model ini termasuk ke dalam model generic pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE).

Pada penelitian penulis memilih menggunakan metode pengembangan perangkat lunak menggunakan *waterfall* (Model Air Terjun) atau yang sering disebut dengan SDLC (Sebagai Classic Life Cyle).

Fase-fase dalam *Waterfall* Model menurut referensi Pressman :



**Gambar 1.1** Model Pengembangan Sistem Metode *Waterfall*

a) ***Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)***

Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan adanya komunikasi dengan customer demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hasil dari komunikasi tersebut adalah inisialisasi proyek, seperti menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, serta membantu mendefinisikan fitur dan fungsi software. Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari jurnal, artikel, dan internet.

b) ***Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)***

Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko-resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan tracking proses pengerjaan sistem.

c) ***Modeling (Analysis & Design)***

Tahapan ini adalah tahap perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur software, tampilan interface, dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

d) ***Construction (Code & Test)***

Tahapan *Construction* ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk/bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.

e) ***Deployment (Delivery, Support, Feedback)***

Tahapan *Deployment* merupakan tahapan implementasi software ke customer, pemeliharaan software secara berkala, perbaikan software, evaluasi software, dan pengembangan software berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya. (Pressman, 2015 : 17)

**1.7 Sistematika Penulisan**

Dengan adanya sistematika penulisan yang baik dan teratur pada penelitian ini bertujuan agar mempermudah dalam penyusunan tugas akhir ini. Sistem penulisannya adalah sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang gambaran secara umum seperti latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan metode penelitian.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang gambaran umum pada objek yang diteliti seperti sejarah, visi & misi, struktur organisasi dll, dan penjelasan teori pendukung tentang web yang didapat dibuku ataupun di internet.

**BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang analisa kebutuhan, perangcangan aplikasi web yang akan dibangun dengan menggunakan UML.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang hasil aplikasi yang dibangun dan pembahaasan - pembahasan aplikasi yang diharapkan dapat dimengerti oleh pengguna.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi keimpulan dari hasil penelitian dan saran - saran yang diharapkan penulis agar dapat membuat suatu penelitian selanjutnya yang lebih baik.