

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi telah berkembang sangat pesat seiring dengan kemajuan teknologi pada era globalisasi saat ini. Dengan perkembangan tersebut maka komputerisasi semakin meluas penggunaannya dan semakin berpengaruh pada berbagai bidang kehidupan manusia, baik itu transportasi, akademisi, pemerintahan dan khususnya ekonomi. Dengan hadirnya sistem informasi pada sebuah aktivitas perekonomian, secara langsung proses bisnis akan semakin mudah dilakukan.

Salah satu jenis aktivitas perekonomian yang banyak digeluti masyarakat Indonesia adalah usaha ritel. Menurut Badan Pusat Statistik tahun 2017 di Provinsi Jawa Barat terdapat 686 pasar tradisional, 113 pusat perbelanjaan dan 94 toko modern. Di Indonesia toko ritel telah tersebar dan tumbuh subur di masyarakat. Toko ritel dikategorikan menjadi dua kategori, yaitu ritel tradisional dan ritel modern. Ritel tradisional memiliki peran yang cukup penting dalam memajukan tingkat perekonomian nasional serta menjadi sebuah wadah yang baik dalam membuka lapangan pekerjaan informal. Namun, tidak sedikit usaha ritel yang belum menggunakan sistem informasi untuk menjalankan proses bisnisnya.

Teknologi berkembang pesat dalam kurun waktu yang singkat menimbulkan adanya masyarakat yang enggan untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Sebagian pelaku usaha ritel masih merasa nyaman apabila proses bisnisnya dilakukan secara manual. Adapun penyebabnya, seperti lebih merasa mudah melakukan pencatatan atau dokumentasi dalam media kertas dan merasa enggan mengeluarkan biaya untuk memiliki perangkat pendukungnya, yang sebenarnya penggunaan teknologi akan memberikan pengaruh positif yang amat besar.

Proses bisnis yang dilakukan secara manual tidaklah buruk untuk dilakukan pada usaha ritel skala kecil, namun apabila hal ini masih dilakukan pada usaha ritel skala menengah akan muncul berbagai masalah masalah seperti jumlah barang tidak termonitor, informasi barang tidak lengkap, pembukuan transaksi yang tidak akurat, kalah bersaing dengan kompetitor dan masih banyak lagi. Masalah-masalah

tersebut apabila timbul berulang-ulang kali akan merugikan bagi pelaku usaha bahkan pada kondisi terburuknya dapat menimbulkan kebangkrutan.

Siklus pengembangan sistem informasi metode *Water Fall* adalah sebuah metode yang sederhana dan dinilai baik untuk yang dapat digunakan dalam pengembangan sistem informasi mulai dari perancangan sampai pemeliharaan sistem. Metode ini dirasa sangat cocok apabila digunakan dalam merancang sistem informasi untuk sebuah toko ritel karena alur kerja yang beruntun menyelesaikan tahap pekerjaan satu-persatu secara teratur.

Toko Azka Toserba merupakan salah contoh perusahaan perseorangan yang bergerak di bidang perdagangan ritel barang keperluan sehari yang memiliki banyak kategori barang dan memiliki beberapa karyawan dalam membantu proses usahanya. Hal tersebut didasar oleh dua faktor yaitu (1) Aktivitas bisnis masih dilakukan secara konvensional yang menyebabkan adanya penumpukan faktur pembelian secara terus menerus, tidak tersedia data yang rinci pada faktur pembelian, pembuatan laporan tidak akurat karena ada berkas yang hilang, (2) Toko Azka Toserba belum memiliki sebuah sistem informasi yang mampu mengelola aktifitas bisnisnya mulai dari data barang masuk hingga barang keluar termasuk data transaksi, data karyawan, data pemasok barang, pembuatan laporan.

Atas apa yang menjadi latar belakang penelitian ini dilakukan, maka peneliti melakukan penelitian dengan tujuan membuat suatu sistem informasi toko ritel yang secara optimal telah terkomputerisasi. Dan judul yang diambil untuk penyusunan tugas akhir ini yaitu **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TOKO RITEL BERBASIS WEB (Studi Kasus Toko Azka Toserba)**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi pada toko azka toserba?
2. Bagaimana membangun sistem informasi pada toko azka toserba?
3. Bagaimana menguji sistem informasi pada toko azka toserba?

1.3 Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, maka tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1. Dapat merancang sebuah sistem informasi toko ritel pada toko azka toserba.
2. Dapat membangun sistem informasi pada toko azka toserba.
3. Dapat menguji sistem pada toko azka toserba.

1.4 Manfaat

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Teoritis

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai ilmu teknologi khususnya sistem informasi dalam segi perancangan sistem informasi toko ritel serta diharapkan dapat dijadikan referensi bagi penelitian - penelitian berikutnya.

2. Praktis

Penelitian mengenai Perancangan Sistem informasi toko ritel ini dapat memberikan manfaat kepada Toko Azka Toserba karena sistem informasi ini dapat mempermudah dan menyerderhanakan aktifitas bisnis seperti melakukan pendataan barang dan karyawan, melakukan transaksi penjualan dan pembelian, melakukan pembukuan.