

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, mengakibatkan persaingan bisnis dalam dunia industri semakin ketat. Dengan adanya teknologi aktivitas jual beli dapat dilakukan dengan mudah, tentunya tidak dapat lepas dari peranan sistem informasi yang berada didalamnya. Teknologi dapat memudahkan manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya menjadi lebih cepat, peran teknologi menjadikan pengolahan informasi dan data semakin mudah yang sangat diperlukan bagi setiap perusahaan untuk meningkatkan produktifitas pekerjaan dan waktu. (Kotler, 2005)

PT. Loker Programmer merupakan sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang penjualan e-book. Organisasi ini berdiri pada tahun 2019 Produk yang ditawarkan oleh PT. Loker Programmer adalah e-book bahasa pemrograman seperti pemrograman HTML, CSS, PHP, Laravel, Bootstrap, Javascript, Web Fullstack, Django yang terdiri dari beberapa pengarang. PT. Loker Programmer ini meraup keuntungan 100% dari penjualan e-book pemrograman ini.

Visi dan Misi dari PT. Loker Programmer ini adalah :

Visi : Menjadi Media Informasi Lowongan Kerja Yang Akurat dan Terintegritas

Misi : Memberikan kontribusi untuk turut mendorong upaya peningkatan wadah informasi lowongan kerja sebagai fasilitas independen dan profesional dan Memberikan layanan terbaik berupa media / wadah bagi masyarakat dalam bidang pengembangan diri dan dunia kerja.

PT. Loker Programmer selama ini melakukan penjualan secara online dan menawarkan produknya melalui story di *social media*. Diperlukannya sistem informasi untuk membantu proses pembelian serta pencatatan dalam setiap transaksi di PT. Loker Programmer untuk meningkatkan pelayanan PT. Loker Programmer saat ini.

Berdasarkan uraian diatas, akan dilakukan penelitian dengan judul “***Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan E-book Pemrograman Menggunakan Metode Extreme Programming Berbasis Website Pada PT. Loker Programmer*** ” dimana dengan penerapan sistem penjualan e-book pemrograman ini dapat memberikan kemudahan bagi pihak PT. Loker Programmer dalam mengatasi permasalahan dalam proses penjualan, dan pelayanan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, di dapat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan pada PT. Loker Programmer ?
2. Bagaimana merancang sistem informasi bagi pelanggan dalam melakukan pemesanan pada PT. Loker Programmer ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka diperoleh tujuan, yaitu sebagai berikut :

1. Mengembangkan sistem penjualan e-book yang dapat memudahkan pihak PT. Loker Programmer dalam melakukan aktivitas jual beli pada saat ini.
2. Merancang sistem informasi bagi pelanggan dalam proses pemesanan e-book.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka manfaat penelitian ini yaitu:

1. Membantu pihak PT. Loker Programmer dalam melakukan penjualan secara online.
2. Dengan adanya sistem informasi penjualan e-book. Dapat mempermudah bagi orang-orang yang ingin memesan e-book pemrograman untuk mendalami ilmu IT.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Sistem informasi penjualan e-book ini dibangun berbasis *website*.
2. Sistem ini hanya dapat melakukan aktivitas penjualan dan pemesanan e-book khususnya e-book programmer.
3. Dalam pembuatan website ini, bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML, CSS, Javascript. Dan database yang digunakan adalah MySQL.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah mengetahui sistematika penulisan tugas akhir, maka dibagi menjadi beberapa bab yaitu sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, lingkup tugas akhir serta sistematika penulisan ini sendiri.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam komponen penelitian pengembang sistem informasi penjualan buku.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang cara kerja metode yang digunakan dalam proses pembuatan seperti rencana penelitian, lokasi penelitian, logo PT. Loker Programmer, dan metode pengembangan sistem.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

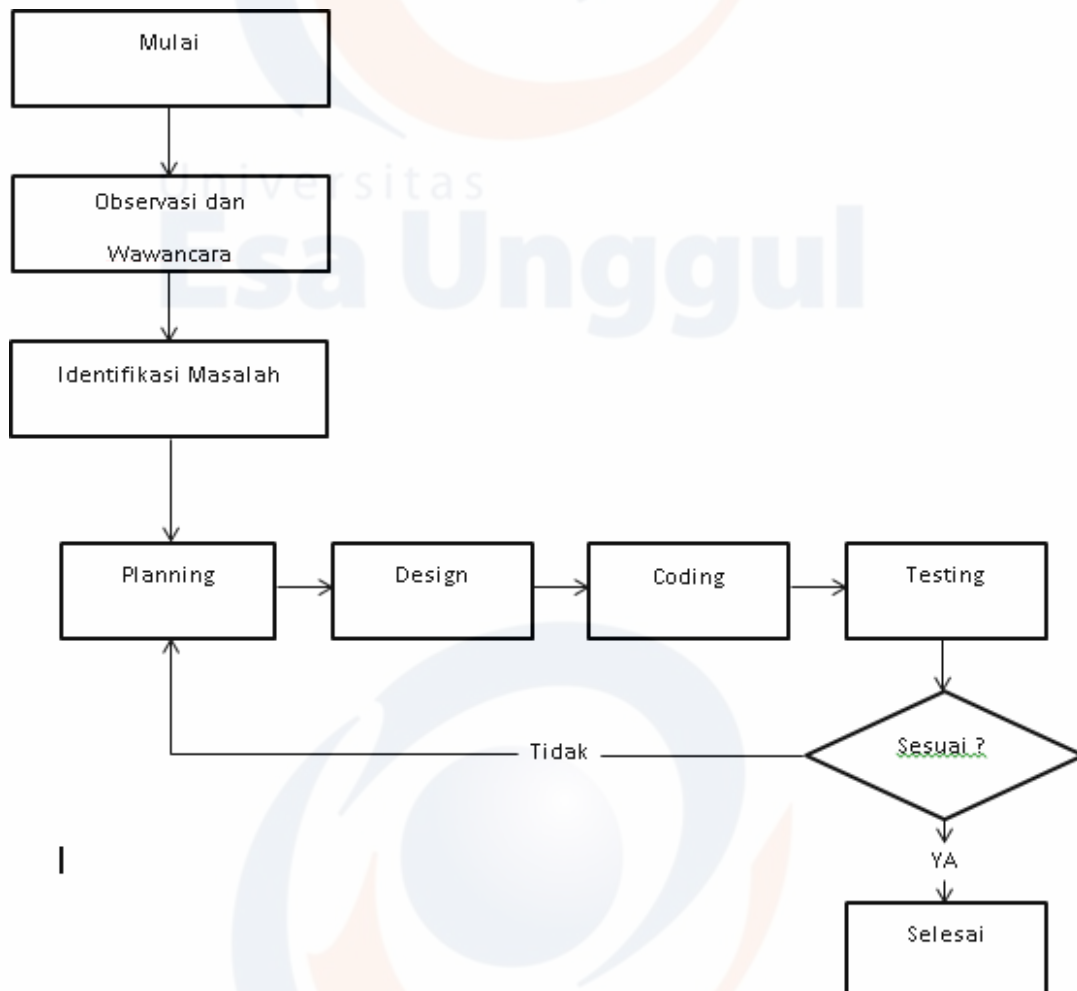
Pada bab ini berisi hasil dalam pembuatan *website* penjualan e-book.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan serta saran terkait dengan pengembangan sistem kedepannya.

1.7 Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berfikir yang digunakan, sebagai berikut:



GAMBAR 1. Kerangka Berpikir

Berikut ini adalah kerangka berpikir yang digunakan, Dimana penulis memulai dengan melakukan wawancara dengan owner loker programmer melalui whatsApp serta mulai merancang sistem informasi penjualan e-book dengan pendekatan extreme programming yang terdapat empat tahapan dalam metode extreme programming,yaitu Planning, Design, Coding, dan Testing.