

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang dinamakan internet. Semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada di berbagai belahan dunia melalui internet. Dengan jaringan yang global, internet dapat diakses 24 jam. Dapat dibayangkan betapa besarnya peranan media internet ini dalam kehidupan. Internet tidak hanya digunakan manusia dalam mencari informasi saja, tetapi ada juga yang digunakan untuk melakukan bisnis dengan membuat aplikasi berupa web. Sehingga dapat memberikan kemudahan bagi para pembeli dan pedagang dalam proses jual beli. Penggunaan internet yang semakin luas menjadikan aplikasi web sebagai suatu aplikasi yang mudah diakses oleh semua orang.

Pemanfaatan teknologi internet, komputer dan atau alat elektronik lain dalam sistem jual-beli telah menjadi “trend” baru di masyarakat. Penggabungan teknologi dan internet atau jaringan komputer membuat pelaku bisnis tidak lagi sulit memperoleh informasi apapun untuk menunjang aktivitas bisnis. Penggunaan internet dalam bisnis telah berubah fungsi dari hanya sebagai alat untuk pertukaran informasi secara elektronik, menjadi aplikasi strategi bisnis, seperti pemasaran, penjualan dan pelayanan pelanggan. Salah satu bentuk perubahan dan perkembangan tersebut adalah *e-commerce*, yaitu suatu platform bisnis yang berfungsi sebagai media pertukaran produk, jasa, serta informasi melalui jaringan komputer. Proses transaksi jual-beli dapat dilakukan dari berbagai tempat (Adilah Hafizha Nur Sabrina, 2022).

Seperti di Raai Frozen Mart saat ini masih menggunakan sistem penjualan manual, dimana pembeli harus datang ke tempat. Selain itu laporan transaksi masih manual dimana terdapat resiko kehilangan data dan susahny dalam mencari data. Untuk jumlah stok produk juga terdapat keluhan di mana pembeli datang ke toko dengan hasil produk yang diinginkan tidak ada atau stok habis.

Dengan dibuatnya Sistem Informasi berbasis web ini diharapkan dapat memberikan kemudahan menangani masalah penjualan, dengan berbagai keuntungan diantaranya konsumen bisa membeli produk makanan secara online , konsumen dapat melihat-lihat produk dan memesan secara online. Pendataan laporan transaksi yang mudah dan aman serta informasi stok produk terupdate. Di samping itu, pelanggan akan merasa dimudahkan dalam menggunakan pelayanan tersebut.

1.2. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan kemudahan kepada pengguna internet atau konsumen dalam melakukan transaksi pembelian dan pemesanan produk secara online melalui *Website* dan pengaksesan yang mudah bagi pengguna.
- b. Memberikan rasa aman dan mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi pembayaran.
- c. Untuk menjangkau konsumen yang lebih luas dalam memasarkan produk kepada siapapun yang ada di internet tanpa harus khawatir konsumen akan kesulitan membeli produk.
- d. Memberikan kemudahan dalam mempromosikan produk.

2. Manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat untuk penulis
 1. Sebagai salah satu syarat kelulusan program Diploma Tiga (D3) Program Studi Sistem Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika.
- b. Manfaat Untuk Objek Penelitian
 1. Sebagai evaluasi dan perkembangan terhadap sistem yang sedang berjalan saat ini.

2. Memberikan kemudahan dalam proses penjualan produk dan memberikan kemudahan bagi konsumen dalam mendapatkan informasi maupun membeli produk yang di jual serta kemudahan dalam transaksi.
3. Memperluas dan meningkatkan pemasaran produk yang di jual.

1.3. Metode Penelitian

Metode penelitian dan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menyusun Tugas Akhir adalah sebagai berikut :

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode *Waterfall* adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, di mana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian. Dalam pengembangannya metode waterfall memiliki beberapa tahapan yang runtut: requirement (analisis kebutuhan), design sistem (*system design*), Coding & Testing, Penerapan Program, pemeliharaan (Trisianto, 2018). Tahap-tahap tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1. *Communication (Project Initiation dan Requirement Gathering)*

Sangat diperlukannya sebuah komunikasi dengan customer untuk memahami keinginan dan tujuan yang ingin dicapai. Dengan adanya komunikasi dapat menghasilkan sebuah inisialisasi proyek, seperti menganalisis permasalahan yang sedang dihadapi, mengumpulkan data-data yang diperlukan, dan membantu mendefinisikan fitur dan fungsi *software*. Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari internet dan artikel.

2. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*

Tahap perancangan menjelaskan tentang tugas-tugas yang akan dilakukan, siap akan resiko-risiko permasalahan yang dapat terjadi, butuhnya sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, hasil produk kerja yang ingin dihasilkan, pengaturan jadwal kerja yang akan dilaksanakan, dan tracking dalam proses pengerjaan sistem.

3. *Modeling (Analysis dan Design)*

Pada tahapan ini adalah tahap perancangan dan penggambaran model sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, spesifikasi *software*, tampilan interface pada sistem, dan algoritma program. Tujuan dari modeling adalah untuk lebih memahami konsep atau gambaran luas dari apa yang akan dikerjakan.

4. *Construction (Code dan Test)*

Pada tahap *Construction* merupakan proses dimana bentuk desain diterjemahkan menjadi sebuah kode atau bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilanjutkan dengan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang dibuat dengan tujuan untuk menemukan kesalahan yang mungkin nantinya bisa diperbaiki.

5. *Deployment (Delivery, Support dan Feedback)*

Pada tahap deployment merupakan tahap dimana implementasi *software* kepada customer, dilakukannya pemeliharaan *software* secara berkala, perbaikan pada *software*, evaluasi pada *software* dan pengembangan *software* agar sistem dapat tetap berjalan atau bekerja dan berkembang sesuai dengan fungsinya.

B. Teknik Pengumpulan Data

Dalam Penulisan Tugas Akhir ini penulis menggunakan beberapa metode Teknik Pengumpulan Data yaitu :

a. Observasi

Observasi ialah alat pengumpulan data yang dilakukan cara mengamati dan mencatat secara sistematis tentang gejala-gejala yang diselidiki. Penggunaan observasi sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk melengkapi data yang tidak dapat digali dengan studi dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelakuan manusia seperti terjadi dalam kenyataan.

b. Studi Kepustakaan

Studi Kepustakaan merupakan metode penelitian dengan cara menghimpun informasi yang relevan dengan topik dan masalah yang sedang atau akan diteliti. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku ilmiah, keterangan ilmiah, laporan penelitian, dan sumber tertulis lainnya baik tercetak maupun elektronik serta internet.

c. Interview (wawancara)

Sebagaimana teknik Observasi, penggunaan Interview sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini juga dimaksudkan untuk melengkapi data yang tidak dapat digali dengan studi dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data utama. Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

1.4. Ruang Lingkup

Masalah yang terjadi pada sistem penjualan pada Raai Frozen Mart yang dilakukan masih menggunakan sistem manual, sehingga prosesnya lambat dan tidak efisien. Untuk mendapatkan waktu yang tepat dan kemudahan dalam pembelian, maka penulis mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang ada didalam penjualan pada Raai Frozen Mart Bekasi masih dilakukan secara manual, sehingga tidak terorganisir dengan baik dan mengakibatkan kesulitan dalam pembelian dan pencarian data-data yang diperlukan.