

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dalam perkembangan zaman yang semakin pesat saat ini, dimana seluruh dunia memungkinkan terjalannya komunikasi dan interaksi antara satu dengan yang lainnya yang dapat menyatukan jaringan komputer diseluruh dunia dengan adanya internet. internet merupakan salah satu faktor pendorong berkembangnya website *E-Commerce*. *E-Commerce* merupakan proses jual beli barang atau jasa pada *World Wide Web* dan pertukaran produk melalui jaringan komputer.

Pertukaran informasi dalam *E-Commerce* dilakukan dalam format digital menggunakan sistem komputer yang saling berhubungan. Adapun keuntungan dari menggunakan *E-Commerce* ialah transaksi penjualan dapat dilakukan secara otomatis dan dalam waktu yang singkat, agar informasi yang dibutuhkan untuk keperluan transaksi selalu tersedia.

Toko Sembako Asiong adalah toko yang menjual barang-barang sembako dan kebutuhan sehari-hari, seperti : beras,gula,kopi,minuman,rokok,sabun dan lain sebagainya. Toko Sembako Asiong beralamat di Jalan Raya Sungailiat Km.8 Pagarawan dengan dua orang karyawan yang bekerja di toko yang juga dibantu oleh pemilik toko, dan dua orang karyawan yang bekerja sebagai pengantar barang.Transaksi yang dilakukannya setiap hari cukup besar. Pada saat ini sistem penjualan pada Toko Sembako Asiong ini dimana pembeli harus datang secara langsung ketoko, dan untuk pelanggan yang beralamat jauh dapat melakukan pemesanan melalui telpon seluler, pemesanan barang melalui telepon seluler tapi masih dilakukan secara manual sehingga kinerjanya belum efektif, dapat diantar oleh karyawan yang bertugas, ataupun pelanggan dapat mengambil barang tersebut dengan sedirinya, transaksi penjualan barang yang masih menggunakan nota sebagai bukti pembayaran, laporan penjualan, dan laporan pembelian Pada pengolahan data penjualan barang pembuatan laporan hanya dibuat secara garis besar yaitu dengan berapa jumlah uang yang didapat setiap harinya. selain itu juga ada masalah lain yang muncul seperti hilangnya bukti-bukti dari transaksi-

transaksi yang dilakukan. untuk itu perlu dibangun sebuah sistem informasi dan sebuah database yang dapat menampung data dalam jumlah yang banyak sehingga apabila dilakukan pengaksesan terhadap suatu data akan lebih mudah untuk mendapatkannya dan juga mudah melakukan perhitungan dalam jumlah banyak sehingga informasi yang diperoleh lebih baik dan cepat.

*E-Commerce* merupakan sistem penjualan atau perdagangan melalui jaringan elektronik pada website dengan menggunakan perangkat seperti *Smartphone*, Komputer dan lain-lain. Berdasarkan latarbelakang yang telah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa penulis akan membuat sistem yang bermanfaat dan memberi kemudahan untuk pengguna. Oleh karena itu penulis, dalam penyusunan skripsi ini penulis akan mengambil judul “**Pengembangan Aplikasi Penjualan Berbasis *E-Commerce* Pada Toko Sembako Asiong Menggunakan Model Fast**”

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari rujukan latar belakang yang telah dijelaskan peneliti dapat mengidentifikasi sebuah rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana proses penjualan pada sistem yang ada di Toko sembako Asiong?
- b. Bagaimana mengatasi masalah pengolahan laporan penjualan barang dan transaksi penjualan barang yang masih menggunakan Nota tulis sebagai pembayaran pada Toko Sembako Asiong?
- c. Bagaimana cara merancang dan membuat sistem aplikasi online berbasis website *E-Commerce* yang mudah dan menarik bagi pelanggan yang digunakan pada Toko sembako Asiong ?

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam sebuah laporan ini ruang lingkup permasalahan yang dapat dibahas oleh penulis agar pembahasan yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas, yaitu :

- a. Penelitian ini hanya melakukan analisa dan perancangan sistem informasi penjualan *online* pada Toko Sembako Asiong.
- b. Model yang digunakan dalam perancangan sistem ini menggunakan model *Fast*.
- c. Toko Sembako Asiong hanya melayani pesan-antar pada wilayah : Selindung Lama, Balun ijuk, Pagarawan, Pal 9, dan juga Baturusa.
- d. Sistem informasi *E-Commerce* ini digunakan sebagai media produk atau barang yang dijual.
- e. Didalam sistem tidak membahas penggajian pegawai, retur barang dengan batasan hanya membahas dan fokus pada produk atau barang yang dijual.
- f. Sistem ini hanya menangani pembeli yang memesan barang secara online.

#### **1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Tujuan**

Adapun tujuan membuat sistem informasi berbasis website *E-Commerce*, yaitu :

- a. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada toko sembako Asiong.
- b. Untuk merancang dan membuat sistem informasi yang dapat menghasilkan laporan-laporan secara terperinci serta memudahkan dalam mencari informasi apabila ada pengoreksian terhadap data tertentu.
- c. Untuk meningkatkan pelayanan pemilik toko terhadap konsumen.
- d. Membantu dalam pengolahan data menjadi data terstruktur dengan baik.
- e. Supaya memudahkan pemilik melakukan proses transaksi penjualan barang pada toko sembako Asiong dengan menggunakan website *E-Commerce*.

##### **1.4.2 Manfaat**

Adapun manfaat membuat sistem informasi berbasis website *E-Commerce*, yaitu :

1. Manfaat Bagi Toko Sembako Asiong
  - a. Penelitian ini bisa menjadi acuan bisa menjadi acuan untuk membangun sistem *E-Commerce* bagi Toko Sembako Asiong.

- b. Guna meningkatkan serta memperluas baik dari segi pelayanan, penjualan, maupun pemasaran jasa melalui teknologi website.
2. Bagi Pengguna  
Jasa dapat dengan mudah, cepat, dan akurat dalam menerima informasi mengenai Toko Sembako Asiong serta pesanan yang diinginkan.
3. Bagi STMIK Atma Luhur  
Meningkatkan pengetahuan bagi mahasiswa/i berikutnya dalam melakukan penelitian yang berkaitan hal yang sama.
4. Bagi Peneliti  
Dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman khususnya dalam hal pengembangan sistem informasi e-commerce pada Toko Sembako.

## **1.5 Metode Penelitian**

1. Model Pengembangan Perangkat Lunak  
Pada penelitian ini menggunakan sebuah model pengembang perangkat lunak di Toko Sembako Asiong yaitu model *FAST*.
2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak  
Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *OOAD (Object Oriented Analysis dan Design)* mencakup analisis dan desain sebuah sistem dengan pendekatan objek dan menggunakan struktural, struktural sebuah sudut pandang luas dalam sosiologi dan antropologi yang berupaya menafsirkan masyarakat sebagai sebuah struktur dengan bagian-bagian yang saling berhubungan.
3. *Tools / Alat Bantu Pengembangan Perangkat Lunak*  
Pada penelitian ini penulis menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas tentang laporan ini, maka materi-materi yang terdapat dalam laporan ini dikelompokkan menjadi beberapa bagian dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan laporan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan tentang landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan secara detail landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. pada bab ini juga dituliskan tentang tools/software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau keperluan penelitian.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisikan tentang Metodologi penelitian terdiri dari 3 bagian utama yaitu model pengembang perangkat lunak, metode penelitian, dan tools (alat bantu dalam analisis dan merancang sistem informasi).

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi sejarah toko sembako asiong, struktur organisasi, tugas dan wewenang analisa masalah sistem berjalan, analisa sistem usulan, *Use Case* diagram, deskripsi *Use Case*, *Package* diagram, *Class* diagram, *Deployment* diagram, *Sequence* diagram, *ERD*, transformasi dari *ERD* ke *LRS*, *LRS*, tabel, spesifikasi basis data,

identifikasi kebutuhan, analisa dokumen keluaran, analisa dokumen masukan, dan rancangan layar.

## **BAB V PENUTUP**

Pada Bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan yang di ambil dari pembahasan yang juga merupakan penyelesaiannya serta saran bagi pengguna.

