

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan bisnis yang terjadi di Indonesia khususnya di Bangka Belitung saat ini tidak jauh dari peran teknologi. Peran teknologi ini juga dibutuhkan di sebuah *factory management* atau yang lebih dikenal sebagai singkatannya, yaitu Pabrik. Pabrik yang menjual berbagai macam aneka rasa dan bentuk yang diolah oleh pabrik atau diproduksi sendiri. Pabrik umumnya merupakan industri kecil dan menengah (IKM) yang sedang berkembang saat ini, dengan merk independent yang dikembangkan oleh kalangan muda. Produk yang dihasilkan oleh pabrik umumnya tidak diproduksi secara massal, untuk mempertahankan sifat eksklusif dari produk atau kerajinan yang dihasilkan.

Banyak pemilik pabrik menggunakan internet sebagai salah satu dari media promosi yang ada dalam memasarkan produknya, sebagai akibat dari meningkatnya jumlah pengguna perangkat seperti ponsel dan ponsel cerdas. Pengaksesan internet ini memungkinkan transaksi jual beli produk ataupun jasa menjadi lebih mudah, cepat, dan efektif sangat mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu dari aspek ini adalah bisnis, dimana bisnis yang baik harus memenuhi beberapa aspek, antara lain ekonomi, hukum, moral, agama, sosial dan lingkungan.

Pabrik Es Cream Aice merupakan salah satu pabrik di kota Pangkal Pinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Pabrik ini menjual berbagai macam rasa yang seperti halnya pabrik lain. Proses bisnis dari Pabrik Es Cream Aice, yaitu promosi dan transaksi jual beli produk, masih dilakukan manual. Hal ini mengakibatkan jumlah penjualan produk di pabrik ini tidak sesuai dengan target yang telah ditentukan pemilik, sehingga omset yang dihasilkan tidak maksimal dan tidak sesuai harapan.

Salah satu solusi untuk mengatasi hal ini adalah dengan membuat aplikasi pemesanan produk pada Pabrik Es Cream Aice berbasis *website*. Berbasis website dipilih karena memudahkan para pelanggan dalam memilih apa yang

ingin dicarinya, dan pemesanan melalui web saat ini banyak diminati. Kelebihan dari website dibandingkan dengan *platform* lain atau OS Mobile adalah website lebih mudah digunakan oleh masyarakat dan telah dibuktikan lebih banyak pelanggan dibandingkan dengan *platform* lain atau OS Mobile lainnya dibandingkan berbasis *desktop* dan *website blackberry*, IOS, dsb. Berbasis *website* dipilih karena dibandingkan berbasis *desktop*.

Pada penelitian ini akan dirancang aplikasi, yaitu aplikasi berbasis *website*. Pada aplikasi berbasis *website* yang dirancang, admin dapat menambah, menampilkan, mengubah, dan menghapus data produk ataupun memverifikasi data pembayaran. Pelanggan dengan menggunakan aplikasi yang dirancang dapat mendaftar, *login*, mengubah profil, menampilkan daftar produk, melihat rincian produk, dan menambahkan produk ke keranjang belanja. Selain itu, pelanggan dapat melakukan pembayaran, dan menampilkan riwayat pembayaran serta rinciannya

Beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan di antaranya adalah penelitian yang berjudul "Rancang Bangun Aplikasi *E-Commerce* Berbasis *website* sebagai Media Pemesanan pada Pabrik *Online*"^[1]. Penelitian tentang "Sistem Informasi Penjualan ES Cream Berbasis Web Pada Pabrik Berbasis *E-Commerce*"^[2], Penelitian yang berjudul "Sistem Informasi Penjualan/Pemasaran Es Cream Aice Berbasis Web"^[3].

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan diatas, akan dilakukan penelitian yang berjudul " **Sistem Informasi Penjualan Dan Pesanan Es Cream Aice Pangkalpinang Menggunakan Metode Fast Berbasis Web** ". Diharapkan dengan adanya aplikasi ini, dapat memudahkan pelanggan dalam memesan produk di Pabrik kepada masyarakat di sekitar Pangkalpinang. Selain itu diharapkan juga dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan jumlah transaksi yang terjadi per hari di Pabrik sehingga omsetnya menjadi meningkat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka penjabaran rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi pemesanan produk berbasis web di pabrik?
2. Bagaimana memudahkan pelanggan dalam memesan produk pada pabrik dengan menggunakan aplikasi yang dirancang?
3. Bagaimana memudahkan promosi pabrik kepada masyarakat di sekitar Pangkal Pinang dengan menggunakan aplikasi yang dirancang?

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan yang ada agar pembahasan perancangan aplikasi pemesanan produk pabrik yang akan dilakukan tidak terlalu luas adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi pemesanan produk pabrik yang dirancang hanya dapat dijalankan pada perangkat yang terhubung dengan jaringan internet
2. Pada aplikasi ini admin bisa melakukan perubahan seperti tambah, hapus produk, dan lainnya sesuai dengan yang dibutuhkan admin pada aplikasinya.
3. Pelanggan hanya bisa melakukan lihat produk, melakukan pemesanan, dan bayar dengan aplikasi ini.
4. Aplikasi yang dirancang hanya dapat digunakan oleh pelanggan Pabrik yang sudah mendaftarkan usernamena di aplikasi yang penulis buat dalam melakukan transaksi jual beli produk di Pabrik.
5. MySQL digunakan sebagai sistem pengelola *database* relasional yang di-*install* pada suatu laptop di Pabrik.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan

1.4.1 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penelitian mengenai perancangan aplikasi pemesanan produk berbasis web di Pabrik ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi pemesanan produk berbasis Web di Pabrik
2. Memudahkan pelanggan dalam memesan produk pada Pabrik dengan menggunakan aplikasi yang dirancang
3. Memudahkan promosi Pabrik kepada masyarakat di sekitar kota Pangkal Pinang dengan menggunakan aplikasi yang dirancang

1.4.2 Manfaat Penulisan

Manfaat dari penelitian mengenai perancangan aplikasi pemesanan produk berbasis Web di Pabrik ini adalah sebagai berikut

1. Bagi pelanggan Pabrik proses pemesanan produk di Pabrik menjadi lebih mudah, cepat, murah, dan efektif tanpa harus datang langsung ke pabrik tersebut, pelanggan dapat lebih mudah melihat katalog barang di Pabrik
2. Bagi pemilik Pabrik promosi pabrik menjadi lebih menarik, murah, dan efektif sehingga dapat menjangkau lebih banyak pelanggan, akibatnya jumlah transaksi yang terjadi per hari dan omset menjadi lebih meningkat, mampu meningkatkan kinerja bagi pemilik Pabrik sehingga mendapatkan keuntungan secara finansial, dan akan menunjang dalam memperkenalkan Pabrik ke lingkungan yang lebih luas, sehingga dapat meningkatkan jumlah pelanggan dan penjualan.
3. Bagi peneliti pengetahuan peneliti dalam merancang aplikasi pemesanan produk berbasis Web menjadi meningkat sekaligus menjadi syarat dalam mengambil skripsi

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk dapat menjelaskan isi dari laporan penelitian ini secara baik dan benar, maka penulis menyusun laporan ini secara terstruktur dan sistematis. Oleh karena itu penulis membaginya dalam 5 bab yang terdiri dari sub-sub bab. Bab-bab tersebut adalah

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian, tujuan dan manfaat penulisan dan sistematika penulisan laporan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan bagian yang terdiri dari konsep dasar sistem informasi, analisa sistem, perancangan sistem, konsep dasar berorientasi objek (object oriental), analisa dan perancangan berorientasi objek serta teori-teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan sistem yang akan dibahas. Serta pemahaman tentang bagaimana memahami dan menspesifikasi dengan detail apa yang harus dilakukan oleh sistem.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai metodologi penelitian yang digunakan model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian dalam pengembangan perangkat lunak dan alat bantu pengembangan sistem.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini memuat tentang struktur organisasi, tugas dan wewenang di Pabrik es cream aice Pangkalpinang, analisis sistem berjalan, yaitu : proses bisnis, activity diagram, analisis keluaran pada sistem yang berjalan, analisis masukan pada sistem yang berjalan, identifikasi kebutuhan, use case diagram, deskripsi use case, perancangan sistem, yaitu : rancangan basis data berupa entity relationship diagram (ERD), logical record structure (LRS) ke entity relationship diagram (ERD), logical record structure (LRS), spesifikasi basis data, rancangan layar, sequence diagram, class diagram dan deployment diagram.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan saran terkait dari penulis yang kiranya dapat bermanfaat.

