

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam suatu organisasi atau instansi teknologi informasi mempunyai peranan penting dan kelebihan. Oleh sebab itu banyak kegiatan di instansi yang menggunakan teknologi informasi untuk memudahkan dalam mengelolah data atau mengambil keputusan. Teknologi informasi tak terlepas dari penggunaannya terhadap *Internet*. *Internet* merupakan jaringan gobal yang menyatukan jaringan di seluruh dunia sehingga terjadinya komunikasi dan interaksi antara satu dan yang lainnya. *Internet* menjadi salah satu faktor berkembangnya website *e-commerce*. Penggabungan teknologi informasi dan *Internet* membuat website *e-commerce* menjadi salah satu *platform* yang memiliki banyak keuntungan, salah satunya adalah transaksi jual beli yang dapat dijadikan solusi bisnis di jaman milenial.

Warunk Basecamp adalah suatu usaha yang bergerak dibidang penjualan makanan. Layanan pemesanannya dilakukan secara *offline* dan *online*. Kegiatan dilakukan *online* melalui *platform instagram* dan *whatsapp*. Namun belum terstruktur dan masih banyak kekurangan. Dengan melakukan sistem wawancara terhadap *owner* tempat makan tersebut didapatkan informasi bahwa transaksi penjualan makanan yang masih menggunakan nota tulis sebagai bukti pembayaran, laporan penjualan, laporan pembelian bahan, dan seluruh laporan kegiatan dilakukan secara manual/konvensional, pembukuannya juga masih belum terstruktur. Warunk basecamp juga ingin memperluas pangsa pasar, lebih dikenal dan memudahkan pelanggan untuk memesan makanan secara *online* dan aman, terlebih lagi dengan kondisi Indonesia sedang ada wabah *covid-19* yang membatasi ruang gerak masyarakat untuk beraktifitas terlalu lama diluar rumah.

Berdasarkan masalah yang ada dan latar belakang yang dijelaskan, Warunk Basecamp membutuhkan sarana pemasaran seperti *e-commerce* yang dapat memudahkan dalam pemasaran *online*. Dalam pembuatanya metode FAST menjadi metode terbaik yang cocok dalam pembuatan *website* Warunk Basecamp

dikarenakan memiliki banyak pendekatan sehingga hasil yang didapatkan lebih sesuai dan akurat dengan apa yang diharapkan. FAST juga menggunakan UML yang berorientasi objek, dan *user* ikut berperan aktif dalam pengembangan sistemnya. Dengan demikian penulis akan memilih judul "IMPLEMENTASI E-COMMERCE PADA WARUNK BASECAMP PANGKALPINANG DENGAN METODE FAST"

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, penulis dapat merumuskan beberapa masalah yaitu :

- Bagaimana proses penjualan pada sistem berjalan yang ada di Warunk Basecamp ?
- Bagaimana membuat sistem penjualan yang otomatis sehingga dapat menggantikan peran dari sistem yang lama ?
- Bagaimana membuat aplikasi sistem informasi penjualan *online* berbasis web untuk diterapkan di Warunk Basecamp ?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian penulis membatasi beberapa permasalahan pada Warunk Basecamp yang mencakup :

- Aplikasi / website penjualan makanan berfungsi untuk memudahkan pembeli melakukan pemesanan dan transaksi online
- Sistem memberikan laporan penjualan bulanan
- Penulis menggunakan metode FAST yang terdiri dari : Ruang lingkup awal, Analisa kebutuhan, *desain* logis, analisa keputusan, *desain* & integrasi

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan membuat implementasi *e-commerce* sebagai berikut :

- Dapat mempermudah pembeli dalam mengakses informasi
- Dapat mempermudah *owner* dalam mempromosikan jualanannya dan memperluas jaringan bisnis

- c. Memberikan solusi dalam permasalahan yang ada di Warunk Basecamp

Adapun manfaat implementasi *e-commerce* sebagai berikut :

- a. Manfaat yang didapat di tempat riset adalah dapat mengembangkan jaringan bisnis mempermudah promosi, memecahkan masalah di Warunk Basecamp dan meningkatkan pembeli.
- b. Manfaat untuk masyarakat sekitar adalah mempermudah dalam melihat produk, harga & memudahkan dalam *order online*

### 1.5 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 yang merupakan tinjauan pustaka, teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definis atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

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

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang proses bisnis, *activity diagram*, analisa keluaran, analisa masukan, identifikasi kebutuhan, *use case diagram*, diskripsi *use case*, ERD (*Entity Relationship Diagram*), transformasi ERD ke LRS, LRS(*Local Record Struture*), tabel, spesifikasi basis data, rancangan layar, *sequence diagram*, *class diagram* dan *deployment diagram*.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan yang diambil dari pembahasan serta saran bagi para pengguna.

