

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam era perkembangan teknologi komunikasi dan komputer saat ini, internet merupakan media informasi yang dapat diakses secara lintas negara karena sifat internet tidak mengenai batasan geografis. Untuk mengatasi permasalahan diatas yaitu dengan mengembangkan sistem perdagangan yang menggunakan teknologi internet, yang disebut dengan electronic commerce (e-commerce).

E-commerce memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap pertumbuhan ekonomi masyarakat. Dengan adanya e-commerce ini teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis sehingga dapat mengakses informasi barang dari mana saja baik dari harga, spesifikasi, dan melakukan transaksi pembelian. Hal ini dapat menghemat waktu dan biaya bagi calon pembeli karena tidak perlu datang ke gudang sembako atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk saja dapat mengambil keputusan dengan cepat.

Gudang Sembako Dadang merupakan usaha yang bergerak dalam bidang sembako, gudang sembako dadang menerapkan pembelian secara diantar atau pembeli datang langsung sendiri ke gudang sembako, pembeli bisa memilih barang yang diinginkan.

Saat ini Gudang Sembako Dadang masih memiliki proses bisnis yang masih terbilang manual atau belum terkomputerisasi, ditambah lagi kesulitan yang di hadapi saat mencari data, seperti data pesanan pelanggan, dan data transaksi penjualan. Pencatatan data penjualan masih dilakukan secara manual yaitu dicatat di nota, pencatatan pada nota ini menyebabkan rentan akan hilangnya data.

Hal ini lah yang mendorong penulis untuk mengambil judul

**“ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN E-COMMERCE PADA GUDANG SEMBAKO DADANG”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan dilatar belakang, berikut ini rumusan masalahnya

1. Bagaimana mengatasi masalah pengolahan data penjualan barang yang masih manual?
2. Bagaimana menganalisa sistem informasi penjualan yang dibutuhkan pada gudang sembako dadang?
3. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan berbasis e-commerce pada gudang sembako dadang?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pengembangan e-commerce pada Gudang Sembako Dadang antara lain sebagai berikut :

1. Tidak membahas transaksi penjualan secara eceran karena Gudang Sembako Dadang menjual barang secara grosir.
2. Proses yang dilakukan dalam sistem ini meliputi proses pengecekan persediaan barang, proses pemesanan barang ke supplier, proses penjualan barang ke pelanggan.
3. Tidak membahas tentang transaksi pembayaran dari pelanggan kepada pihak toko secara tunai atau kredit.

## 1.4 Tujuan dan manfaat

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menyelesaikan masalah pengolahan data penjualan yang dihadapi gudang sembako dadang masih terbilang manual sampai menggunakan bantuan teknologi komputer.
2. Menghasilkan analisa sistem informasi penjualan yang dibutuhkan pada gudang sembako dadang?
3. Menghasilkan rancangan sistem informasi penjualan e-commerce pada gudang sembako dadang untuk memudahkan proses penjualan.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan kemudahan dalam melakukan penjualan untuk meningkatkan omset.
2. Memperluas pemasaran produk tersebut sehingga dapat menambah jumlah pelanggan.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Adapun model, metode dan tools pengembangan sistem yang di gunakan sebagai berikut:

### 1.5.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pembuatan laporan kuliah praktek ini kami menggunakan model waterfall dimana model ini beberapa tahapan yang harus dilakukan , perancangan perangkat lunak tentu memerlukan proses yang sangat panjang dari pembuatan sampai dengan sistem itu jadi dengan dipelihara sehingga dapat digunakan dalam jangka panjang.

### 1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Menggunakan Metode waterfall adalah metode untuk menganalisa dan merancang sistem dengan pendekatan berorientasi objek yang saling berinteraksi . Pengembangan perangkat lunak ini merupakan istilah dalam ilmu komputer , maknanya adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan untuk merancang, membuat, mengaplikasikan, dan mendukung atau meningkatkan fungsi perangkat lunak

### 1.5.3 Tools Pengembangan Perangkat Lunak

Tools yang digunakan adalah UML (Unified Modelling Language) yang terdiri dari beberapa diagram yaitu:

1. Activity Daigram
2. Use Case Diagram
3. Class Diagram
4. Package Diagram
5. Sequence Diagram

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dilakukan berdasarkan urutan sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan secara singkat teori-teori yang di perlukan dalam menunjang penulisan ini.

## **BAB III ORGANISASI**

Pada bab ini menjelaskan tentang perusahaan serta mengenai gambaran umum perusahaan.

## **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas mengenai analisa proses bisnis yang sedang berjalan, serta rancangan basis data, dan analisa kebutuhan sistem usulan.

## **BAB V KESIMPULAN**

Pada bab ini kesimpulan serta saran dari apa yang telah diterangkan dan diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

