

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, telah menciptakan jenis-jenis dan peluang-peluang bisnis yang baru di mana transaksi-transaksi bisnis makin banyak dilakukan secara elektronik. Seiring berkembangnya teknologi informasi, kebutuhan manusia pun semakin bertambah. Perkembangan internet memang cepat dan memberi pengaruh signifikan dalam segala aspek kehidupan kita. *Internet* membantu kita sehingga dapat berinteraksi, berkomunikasi, bahkan melakukan perdagangan dengan orang dari segala penjuru dunia dengan murah, cepat dan mudah. Seiring berjalannya waktu, e-commerce mulai berkembang cepat dan semakin baik setiap harinya juga semakin melakukan peningkatan terhadap pemasaran, pelayanan akses yang semakin mudah kepada para calon konsumennya, dengan melakukan berbagai macam usaha untuk tetap bisa memperluas jaringan bisnis mereka dalam hal menawarkan produk baru yang memiliki manfaat dan keuntungan lebih tersendiri bagi calon pembeli yang akan membeli.

Penerapan *E-commerce* dapat merubah kebiasaan pelanggan yang awalnya memesan dan membeli secara konvensional menjadi secara *online*. Waktu dan jarak tidak lagi menjadi masalah dalam bertransaksi, karena melalui *internet* pelanggan mendapatkan informasi tentang produk yang diinginkan bahkan melakukan transaksi kapanpun dan dimanapun, sehingga perusahaan dapat memperluas jaringan pemasaran dan penjualannya serta mencapai keunggulan kompetitif dan meningkatkan keuntungan.

Oleh-Oleh Khas BTS merupakan toko yang menjual berbagai jenis produk makanan seperti getas, kerupuk, keripik, gantungan kunci kue dan stick. Dari hasil wawancara dengan pihak toko, maka didapat informasi tentang pengolahan data barang yang masih dilakukan secara manual mulai dari kwintansi, transaksi penjualan barang, bukti pembayaran, laporan penjualan barang dan laporan pembukuan masih kurang terstruktur.

Dengan adanya penjualan berbasis internet maka diharapkan pelanggan akan semakin puas dengan layanan sistem pembelian produk makanan secara online. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengambil judul“ **PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA OLEH-OLEH BTS BERBASIS WEB**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengatasi masalah pengolahan laporan penjualan barang dan transaksi penjualan barang yang masih menggunakan kwitansi manual sebagai bukti pembayaran pada Oleh-Oleh BTS?
2. Bagaimana merancang dan membuat sistem aplikasi penjualan *online* Berbasis web untuk Oleh-Oleh BTS?
3. Bagaimana merancang suatu *website E-commerce* yang menarik sebagai media penjualan dan pemasaran pada Oleh-Oleh BTS?

## **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka ada beberapa batasan masalah, yaitu:

1. Riset dilakukan di Oleh-Oleh Khas Bangka tahun 2018.
2. Sistem ini hanya membahas masalah pemesanan makanan Oleh-Oleh BTS.
3. Sistem Informasi dirancang juga untuk mencetak laporan kwitansi, transaksi penjualan barang, bukti pembayaran dan laporan penjualan barang secara terkomputerisasi.
4. Dalam penulisan laporan skripsi ini hanya membahas 6 fase dari model *waterfall*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Dapat menyimpan dan memberikan kemudahan dalam proses pengelolaan data barang bagi *user* atau karyawan ditempat.
2. Meningkatkan fleksibilitas pemesanan terhadap konsumen sehingga dapat melihat produk dan harga *up to date*.
3. Memberikan dan memudahkan konsumen untuk memperoleh informasi mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan oleh Oleh-Oleh BTS.
4. Memudahkan dan menghemat waktu bagi pelanggan dalam mengakses informasi yang berada diluar kota pangkalpinang.
5. Memperluas jaringan bisnis dan mempercepat dalam pelayanan jarak jauh.
6. Memberikan solusi dari permasalahan penjualan produk kepada pelanggan untuk dapat memesan dan melihat produk yang diinginkan lebih mudah sehingga seorang pembeli tidak perlu datang ke toko untuk membeli produk.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Pelaksanaan skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### **1.5.1 Manfaat bagi pelanggan**

1. Konsumen dapat melihat produk dan harga *up to date*.
2. Memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan oleh Oleh-Oleh BTS.
3. Menghemat biaya atau waktu bagi pelanggan yang berada diluar kota pangkalpinang.

##### **1.5.2 Manfaat bagi perusahaan**

1. Mempermudah dalam pendataan dan pencarian produk.
2. Mempeluas jaringan bisnis dalam mendapatkan pelanggan baru.
3. Memperluas jaringan bisnis dan mempercepat dalam pelayanan jauh.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan adalah gambaran secara umum tentang isi dari keseluruhan pembahasan dalam skripsi yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang terdapat dalam penulisan skripsi. Dalam penyusunan skripsi terdapat sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, metode penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang teori-teori dasar yang digunakan sebagai panduan yang mendasari pengembangan sistem aplikasi *e-commerce* pada perusahaan dimana terdapat kutipan dari buku, maupun sumber referensi lainnya yang mendukung penyusunan skripsi.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tentang metodologi penelitian untuk sistem yang dirancang serta tahapan model *waterfall* sebagai pengembangan perangkat lunak, dan UML (Unified Modelling Language) sebagai alat bantu pengembangan sistem yang digunakan.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang pembahasan sistem informasi E-Commerce seperti analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis sistem, proses bisnis, analisa keluaran, analisa masukan, identifikasi kebutuhan, dan rancangan sistem. Analisis rancangan menggunakan model *waterfall* metode berorientasi objek, dan menggunakan tools UML.

## **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini menjelaskan tentang kesimpulan serta saran yang diharapkan penulis agar skripsi ini menjadi lebih sempurna di masa yang akan datang.

