

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

E-Commerce atau bisa disebut perdagangan elektronik atau e-dagang adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui internet atau jaringan komputer. Seluruh komponen yang ada dalam perdagangan diaplikasikan ke dalam *E-Commerce* seperti *customer service*, layanan produk, cara pembayaran dan cara promosi.

Perkembangan internet yang semakin maju merupakan salah satu faktor pendorong berkembangnya *E-Commerce*. Internet salah satu jaringan global yang menghubungkan jaringan komputer diseluruh dunia sehingga memungkinkan terjalinnya komunikasi dan interaksi antar satu perusahaan dengan konsumen.

Gudang Terasi AB (Asli Bangka) merupakan konsep usaha yang menyediakan berbagai macam barang sembako, seperti Terasi, Beras, Gula Halus, Cabe Bubuk, dan berbagai macam Snack umumnya usaha dengan konsep gudang mengutamakan kebutuhan untuk stok toko-toko, hasil wawancara yang dilakukan pada Gudang Terasi AB(Asli Bangka) pengadaan produk barang gudang tidak membuat produk sendiri kecuali terasi yang mereka produksi sendiri, Gudang Terasi AB(Asli Bangka) merupakan salah satu perusahaan yang menggunakan konsep Gudang yang terletak di jalan Air Hitam Seiring berkembangnya zaman permintaan konsumen akan barang pun semakin meningkat, akan tetapi saat ini sistem yang ada di gudang masih manual, seperti tidak adanya penyimpanan pengolahan data yang terstruktur, promosi barang masih menggunakan banner atau datang ke toko-toko tidak adanya saran penjualan jarak jauh yang bisa mempermudah perusahaan dalam memperluas wilayah pemasaran.

Konsumen harus datang sendiri ke lokasi dan melakukan pembayaran secara tunai. Hal ini tentu saja menyulitkan para calon konsumen dari dalam dan luar kota, dikarenakan harus mengeluarkan biaya untuk mengunjungi Gudang Terasi AB(Asli Bangka). Sehingga calon konsumen membutuhkan layanan pembelian dan pembayaran secara online dan transfer melalui rekening.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya Gudang Terasi AB(Asli Bangka) memerlukan suatu sarana atau layanan penjualan berbasis website (*E-Commerce*) yang bisa memenuhi kebutuhan dan bisa memudahkan perusahaan dalam menjalankan kegiatan bisnis seperti penjualan, pembelian, promosi barang baru, pembayaran dan transaksi jarak jauh, sehingga perusahaan bisa memperluas wilayah pemasarannya.

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. Bagaiman merancang dan membuat sistem aplikasi penjualan online berbasis website untuk Gudang Terasi AB?

1.3 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan – batasan masalah dalam pembahasan laporan Kuliah Praktek adalah:

1. Sistem penjualan online ini digunakan sebagai media penjualan dan pemasaran produk di Gudang Terasi AB
2. Penelitian ini melakukan analisa dan perancangan sistem informasi penjualan online pada Gudang Terasi AB
3. Penelitian ini hanya terfokus dalam pemasaran dan penjualan produk di Gudang Terasi Bangka AB

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian tentang “ ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE (*E-COMMERCE*) PADA GUDANG TERASI AB (Asli Bangka)” Diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perusahaan sebagai berikut:

1. Mempermudahkan pembeli dalam pemesanan terasi dan bahan masakan lainnya.
2. Untuk memperluas area penjualan dan 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 di lakukan yaitu, tahap perencanaan, dalam perencanaan penelitian merencanakan apa yang akan dibuat sesuai kebutuhan sistem yang akan dibuat setelah selesai pada tahap perencanaan dan setelah mendapatkan hasil dari analisa tersebut.

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Menggunakan metode OOAD (*Object Oriented Analysis Design*) adalah metode untuk menganalisa dan merancang sistem dengan pendekatan berorientasi objek yang saling berinteraksi, dan setiap objek itu mewakili beberapa entitas yang ditandai dengan adanya sebuah kelas, elemen data dan perilaku dari objek tersebut. Pada penelitian ini dimana dalam metode ini terdapat *class*, *object*, *method*, *atribut* yang berkaitan dengan sistem informasi yang akan di buat

1.5.3 Tools Pengembangan Perangkat Lunak

Tools yang digunakan adalah UML (*Unifed Modeling Languange*) yang terdiri dari beberapa diagram yaitu:

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

