

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Toko Hj.Yana memulai usahanya pada 16 agustus 2014. Toko Hj.Yana adalah sebuah toko yang bergerak dalam bidang penjualan sembako dan beralamat di jln. Didesa Simpang Katis. Dengan berkembangnya teknologi toko Hj.Yana memanfaatkan media sosial untuk mempromosikan tokonya supaya dikenal masyarakat sekitar yang belum mengetahui tempat tokonya dan supaya dikenal juga oleh masyarakat luar kampung, media penyebarannya melalui whatsapp, instagram dan facebook.

Toko Hj.Yana mempromosikan tokonya melalui media sosial whatsapp,instagram dan facebook yang dirasakan masih kurang efektif karena calon pembeli masih terbatas memperoleh informasi toko seperti barang yang tersedia didalam toko tersebut dan harga barangnya. Selama ini kegiatan ditoko bisa dikatakan belum maksimal karena proses transaksi masih dilakukan secara konvensional atau pembeli datang langsung ketoko Hj.Yana. Hal ini menyulitkan bagi pelanggan yang tempat tinggalnya jauh dari toko Hj.Yana, pelanggan sulit untuk mengetahui informasi apa saja yang ditawarkan toko Hj.Yana.

Masalah promosi dan penjualan sembako di toko Hj.Yana yang masih konvensional dapat dikembangkan menjadi system berbasis e-commerce.

Solusi dari gambaran masalah yang telah dijelaskan diatas adalah dengan adanya system informasi berbasis e-commerce dapat membantu toko Hj.Yana dalam melakukan proses promosi dan penjualan serta memudahkan pelanggan dalam melakukan proses pembelian sembako secara online tanpa harus datang langsung ke toko Hj.Yana.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka penulis melakukan penelitian dan merancang sebuah system informasi penjualan sembako berbasis e-commerce dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi *E-Commerce* Pada Toko Sembako Hj.Yana Di Desa Simpang Katis Dengan Metode *Prototype*”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi diatas maka rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menyediakan suatu website untuk mempermudah informasi penjualan sembako pada toko Hj.yana di Desa Simpang Katis.
2. Bagaimana cara memudahkan pelanggan dalam memesan sembako pada toko Hj.Yana tanpa harus datang langsung ke toko.

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar dari topik dan agar tidak menyimpang dari permasalahan maka penulis memberikan batasan permasalahan sebagai berikut :

1. Membahas tentang transaksi penjualan pada toko Sembako Hj.yana di Desa simpang katis.
2. Membahas tentang data pesanan dan data pelanggan pada toko Sembako Hj.yana di Desa simpang katis.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dibangkanya sebuah sistem penelitian di toko sembako adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan toko Hj.Yana dalam mempromosikan penjualan sembako
2. Memberikan informasi kepada masyarakat
3. Masyarakat dapat melakukan pemesanan dan juga masyarakat dapat melakukan proses pembelian sehingga masyarakat dapat melakukan transaksi secara online.
4. Perancangan sistem informasi e-commerce penjualan pada toko Sembako Hj.yana di Desa Simpang Katis yang diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan yang ada.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Dengan adanya system informasi e-commerce pada toko Hj.Yana ini memudahkan toko dalam transaksi penjualan, mempromosikan penjualan dan memberikan informasi kepada masyarakat, seperti barang apa saja yang akan ditawarkan dan harga suatu barang tersebut supaya masyarakat mau membeli barang-barang sembakonya dan juga memudahkan masyarakat untuk mengakses informasi suatu barang dan tanpa harus datang langsung ke toko untuk melakukan pemesanan.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model *Prototype*. Adapun tahapan dalam model ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan

Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun prototype

Membangun prototype dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format ouput).

3. Evaluasi prototype

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototype yang sudah dibangun sudah selesai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah selesai maka langkah 4 diambil. Jika tidak prototype direvisi dengan mengulang langkah 1,2 dan 3.

4. Mengkodekan sistem

Dalam tahap ini prototype yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap dipakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan white box, black box, basis path, pengujian arsitektur dan lain-lain.

6. Evaluasi sistem

Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah selesai dengan yang diharapkan. Jika ya, langkah dilakukan, jika tidak ulangi langkah 4 dan 5.

7. Menggunakan sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

1.5.2. Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) yaitu mencakup siklus yang digunakan untuk membuat atau mengembangkan sistem informasi yang dirancang untuk memecahkan masalah secara efektif, SDLC merupakan tahapan kerja yang bertujuan untuk menghasilkan sistem berkualitas tinggi yang memenuhi keinginan pelanggan atau tujuan dari sistem.

1.5.3. Tools atau Alat Bantu Pengembangan Perangkat Lunak

Pada penelitian ini penulis menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Dimana didalam alat bantu yang digunakan terdapat diagram-diagram yang menjelaskan secara detail mengenai elemen-elemen yang ada didalam sistem yang akan dikembangkan . UML yang digunakan pada pembuatan sistem ini yaitu: Class Diagram, Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram.