

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

JoYun *Snack* merupakan salah satu Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Pangkalpinang. JoYun *Snack* memulai usahanya sejak tahun 2019 dan produk yang pertama dipasarkan yaitu peyek kacang. JoYun *Snack* saat ini sudah memproduksi banyak varian yaitu, peyek teri, peyek kacang, peyek bayam, peyek kacang hijau, keripik pisang dan kembang goyang.

JoYun *Snack* beralamatkan di Jalan Selangat, Kelurahan Selindung Baru, Kota Pangkalpinang. Saat memulai usahanya JoYun *Snack* hanya berjualan diruang lingkup orang terdekat saja, kemudian JoYun *Snack* mulai melakukan pemasaran di Pasar Higienis Selindung Baru dan menggunakan promosi melalui aplikasi whatsapp.

JoYun *Snack* memiliki 2 karyawan yang membantu dalam proses pemotongan kacang dan packing peyek yang akan di pasarkan. JoYun *Snack* sudah memiliki izin usaha seperti, Nomor Induk Berusaha (NIB), Pangan Industri Rumah Tangga (PIRT), Sertifikat Halal MUI, dan Hak Paten *Merk*. Untuk memperluas pemasaran produk, JoYun *Snack* melakukan kerja sama dengan pihak Dinas Koperasi UMKM dan Pusat Layanan Usaha Terpadu (PLUT). Saat ini penjualan dan pesanan dibantu oleh pihak PLUT dan Reseller sehingga UMKM JoYun *Snack* ini sudah menjadi salah satu bagian dari produk oleh-oleh yang akan dikirim keluar Kota Pangkalpinang. Rata-rata penjualan dalam sebulan pada JoYun *Snack* mencapai 150kg pesanan.

JoYun *Snack* saat ini melakukan promosi di Pasar Higienis dan Melalui Media Sosial serta Aplikasi Whatsapp. Sehingga kurang efektif bagi konsumen dan reseller yang diluar Kota Pangkalpinang untuk memesan produk JoYun *Snack* karena keterbatasan informasi mengenai produk-produk apa saja yang dipasarkan dan pengirimannya. Serta pendataan data pelanggan dan proses pemesanan masih bersifat manual sehingga menimbulkan data yang rentan hilang.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dibangun sebuah sistem informasi penjualan melalui toko online berbasis *E-Commerce* pada “JoYun *Snack*” yang nantinya dapat melakukan proses pemesanan serta pendataan yang nantinya diantarkan sesuai alamat tujuan setelah melakukan pembayaran melalui *transfer* Bank/ATM. Sehingga dapat mempermudah pelanggan untuk melakukan proses pemesanan serta pembayaran.

Permasalahan diatas mendorong penulis untuk membuat sebuah penelitian dengan judul **“SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PRODUK USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH (UMKM) JOYUN *SNACK* MENGGUNAKAN METODE WATERFALL”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah sistem yang nantinya akan mempermudah JoYun *Snack* dalam mempromosikan produknya?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan data pemesanan konsumen/pelanggan?
3. Bagaimana JoYun *Snack* melayani transaksi penjualan jarak jauh yang bisa mempermudah dalam memperluas wilayah pemasaran ?

1.3 Batasan Masalah

Pengembangan sistem layanan akses dana donatur pada JoYun *Snack* ini akan fokus pada beberapa hal berikut ini,

- a. Dalam penelitian ini penulis hanya menampilkan rancangan website yang membahas tentang informasi produk, proses pemesanan, penjualan, dan persediaan barang.
- b. Pengolahan data pelanggan
- c. Pengolahan data pesanan

- d. Pengolahan data produk
- e. Menyediakan layanan aplikasi berbasis *website* yang mampu menyediakan *form* penjualan

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah konsumen untuk mendapatkan informasi produk, pemesanan dan pembayaran, dan memudahkan JoYun *Snack* dalam mendata informasi pelanggan

1.4.2 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat merancang sebuah sistem terkomputerisasi yang dapat membantu mempermudah JoYun *Snack* dalam pengolahan data pelanggan yang sebelumnya masih dilakukan secara manual.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini untuk mencapai tujuannya digunakan beberapa metode penelitian yang mendukung yaitu :

1.5.1 Metodologi Software Development Life Cycles (SDLC)

Metode penelitian pengembangan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model *SDLC* (*Software Development Life Cycles*) yang memiliki tahap-tahapan digunakan untuk membangun sebuah sistem informasi untuk menghindari kegagalan dalam membangun sebuah aplikasi perangkat lunak dan dapat tercapainya sebuah tujuan.

1.5.2 Model Air Terjun (*Waterfall*)

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan waterfall. Model Waterfall merupakan suatu metode pengembangan perangkat lunak yang menggunakan pendekatan terhadap perangkat lunak secara sistematis dan sekuensial.

1.5.3 Tools

Penelitian ini menggunakan *tools* UML atau *Unified Modeling Language* yang merupakan suatu bahasa yang membangun dan mendokumentasikan informasi dan juga digunakan dalam menghasilkan sebuah proses pembuatan perangkat lunak yang berupa sebuah model didalam suatu sistem perangkat lunak tersebut. UML terdiri dari : *Activity Diagram*, *Package Diagram*, *Usecase diagram*, *Diagram Sequence*, *Class Diagram*, dan *Deployment*.

