

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini tidak bisa dipungkiri telah mengubah dunia. Hal ini telah membuat pola baru dalam dunia bisnis. Pada Era ini besarnya sebuah perusahaan tidak menjadi jaminan, namun kelincahan perusahaan menjadi kunci keberhasilan meraih prestasi dan kesuksesan dengan cepat.

Apalagi di Era Revolusi Industri 4.0 yang telah memasuki Indonesia seiring dengan peluncuran *Roadmap "Making Indonesia 4.0"* oleh Kementerian Perindustrian dengan salah satu inisiatif lintas sektornya, yakni pembangunan infrastruktur digital. Revolusi industri 4.0 ini ditandai dengan kemunculan superkomputer, robot pintar dan banyak hal lainnya

Pada saat ini Toko Snack Khas Bangka Yu' Erin masih menggunakan sistem konvensional untuk pemesanan maupun pembelian snack yaitu menggunakan pena dan kertas sebagai media untuk mencatat pesan dari pelanggan. Pelaku bisnis snack ini harus mempunyai suatu strategi berupa pelayanan yang berbeda dengan pelaku bisnis yang lain, sehingga dapat selalu diingat oleh para pelanggan tersebut. Untuk itu dapat memanfaatkan teknologi yang dapat membantu mempercepat proses kinerja, dan memberikan suatu perbedaan yang dapat menarik perhatian pengunjung. Oleh sebab itu dengan menerapkan teknologi yang berkembang saat ini kedalam sistem pemesanan dan pembelian diharapkan dapat mengontrol kegiatan-kegiatan proses pemesanan untuk meminimalisir kesalahan dan mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan jarak jauh.

Dengan menerapkan perkembangan teknologi di Era Revolusi Industri 4.0, penulis merancang sebuah website yang berjudul **“SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA TOKO SNACK KHAS BANGKA YU' ERIN SUNGAILIAT MENGGUNAKAN MODEL RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)”**. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah di atas dan memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan yang sesuai dengan yang diharapkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, terdapat beberapa rumusan masalah yang akan penulis bahas pada penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana merancang Sistem Informasi E-Commerce Pada Toko Snack Khas Bangka Yu' Erin Sungailiat Menggunakan *Model Rapid Application Development (RAD)*?
2. Bagaimana mengimplementasikan Sistem Informasi E-Commerce Pada Toko Snack Khas Bangka Yu' Erin Sungailiat Menggunakan *Model Rapid Application Development (RAD)*?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan yang akan dilakukan menjadi terfokus dan tidak terlalu luas, akan diberikan Batasan terhadap ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti diantaranya :

Adapun yang dapat dilakukan sistem :

1. Sistem ini hanya membahas tentang sistem penjualan pada toko Snack Khas Bangka Yu' Erin.
2. Pada sistem ini metode pembayarannya harus di cek secara manual.
3. Sistem ini dibuat berbasis website.
4. Membahas laporan penjualan pada toko Snack Khas Bangka Yu' Erin.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini memiliki beberapa tujuan, Adapun tujuan dari penelitian ini diantaranya adalah :

1. Merancang dan membangun aplikasi untuk meningkatkan penjualan.
2. Menampilkan berbagai jenis barang dan harga dalam bentuk kategori yang akan memberikan gambaran tentang barang secara dekat.
3. Mempermudah pembeli untuk mendapatkan pesanan yang diinginkan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Sistem yang digunakan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

1. Sebagai peningkatan atau penyempurnaan sarana dan prasarana yang telah ada sehingga dapat meningkatkan kinerja karyawan.
2. Agar unggul dalam persaingan dengan toko snack lainnya.
3. Dapat menerapkan perkembangan evolusi industri 4.0
4. Membuat penulis menjadi tahu bagaimana merancang dan menganalisa Sistem Informasi E-Commerce Pada Toko Snack Khas Bangka Yu' Erin Sungailiat Menggunakan *Model Rapid Application Development (RAD)*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan menggambarkan uraian bab per bab dari keseluruhan bab agar penelian lebih terarah dan tersusun dengan baik. Adapun sistematika penulisan dari laporan yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori membahas tentang landasan teori yang diambil dan digunakan dalam melakukan penulisan sekaligus penelitian terdahulu yang berhubungan dengan pembuatan Aplikasi Sistem Informasi E-Commerce Pada Toko Snack Khas Bangka Yu' Erin Sungailiat Menggunakan *Model Rapid Application Development (RAD)*. Teori-teori yang dibahas antara lain *website*, model RAD, metode berorientasi objek, UML (*Unified Modelling Language*), PHP, MySQL, XAMPP dan Tinjauan Penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab metodologi penelitian membahas tentang model pengembangan perangkat lunak, metode pengembangan perangkat lunak dan *tools*/alat bantu pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab hasil dan pembahasan ini membahas tentang profil tempat riset, struktur organisasi, tugas dan fungsi, analisis proses bisnis, analisa proses *activity diagram*, analisa masukan dan analisa keluaran, analisa usulan, *package diagram*, *usecase diagram*, perancangan sistem berupa ERD (*Entity Relationship Diagram*), Transformasi ERD ke LRS, LRS, rancangan sistem tampilan layar, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian terakhir dari bab-bab yang ada, dimana bab ini menguraikan kesimpulan dari keseluruhan bab serta saran-saran sebagai masukan untuk penelitian di masa mendatang yang terkait dengan penelitian yang telah dilakukan.