

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-Commerce adalah salah satu bentuk kemajuan teknologi yang bisa kita rasakan sekarang atau proses pembelian maupun penjualan produk secara elektronik. Di era globalisasi ini, sudah banyak meningkat pengguna teknologi dalam menggunakan internet. Media internet sudah ada dimana-mana, termasuk juga di Indonesia. Internet tidak hanya digunakan untuk aktivitas-aktivitas yang berkaitan dengan pembelian, penjualan, pemasaran barang atau jasa yang memanfaatkan internet ataupun jaringan komputer. *E-Commerce* juga melibatkan aktivitas yang berhubungan dengan proses transaksi elektronik seperti transfer dana elektronik.

D'Jalu Ramen adalah *Cafe* yang menyediakan beragam makanan dan minuman, salah satu yang paling banyak peminatnya dalam kalangan remaja adalah Mie Ramen khas Jepang dengan cita rasa Indonesia yang halal, gurih, dan lezat dengan harga yang terjangkau. Banyak pilihan rasa dan tingkat kepedasan Mie Ramen, Tomyum Ramen dengan rasa kuah asam pedas, Shoyu Ramen dengan rasa kuah asin gurih, Curry dengan rasa kuah kari, Onomichi dengan rasa kuah asin gurih khas Jepang, dan terakhir *Kunpao* Ramen dengan cara digoreng. D'Jalu Ramen juga menyediakan makanan dan minuman selain Mie Ramen. D'Jalu Ramen berdiri sejak tahun 2015 di pangkalpinang.

Permasalahan yang terjadi pada D'Jalu Ramen adalah masih menggunakan sistem manual dalam proses penjualan. Pembeli harus datang langsung ke *Cafe* D'Jalu Ramen untuk memesan makanan dan minuman sehingga saat itu masih belum cukup untuk mencapai target. D'Jalu Ramen menggunakan media *Facebook* dan *Instagram* untuk mempromosikan makanan dan minuman. Sehingga target yang diinginkan belum cukup untuk menarik perhatian pelanggan. Proses pembuatan laporan penjualan masih menggunakan sistem manual dengan cara ditulis di kertas, proses penyimpanan data juga masih digunakan secara manual dengan menggunakan kertas proses pencarian data penjualan masih

menggunakan sistem manual dengan menggunakan kertas dan pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi.

Dari permasalahan di atas penulis akan melakukan penelitian dengan judul “**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* BERBASIS WEB PADA *CAFE D’JALU RAMEN* PANGKALPINANG**” maka perlu dibangun sistem informasi *E-Commerce* untuk mempermudah pembeli dalam memesan makanan dan minuman tanpa harus keluar rumah. Oleh karena itu, penulis berusaha merancang serta membangun sistem perangkat lunak berbasis *web* berdasarkan Model RAD (*Rapid Application Development*) yang digunakan untuk mengembangkan sistem dalam penjualan di *Cafe D’Jalu Ramen*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka masalah yang akan dikaji adalah bagaimana memanfaatkan RAD untuk merancang sistem dalam penjualan makanan dan minuman berbasis *web* yang digunakan oleh *Cafe D’Jalu Ramen*, berikut rumusan masalahnya:

1. Bagaimana membuat rancangan media penjualan online berbasis web, agar pelanggan dapat mengetahui berbagai menu yang ada dan memudahkan pelanggan melakukan pemesanan tanpa batas
2. Bagaimana membangun sistem informasi e-commerce yang baik pada *Cafe D’Jalu Ramen*, agar semua orang dapat mengakses dengan mudah dan tidak terbatas oleh tempat dan waktu.
3. Bagaimana cara mengatasi penjualan yang masih bersifat manual di *Cafe D’Jalu Ramen*

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis membatasi masalah penulisan pada hal-hal yang mengenai penjualan sebagai berikut:

1. Tidak membahas retur

2. Menjelaskan cara kerja sistem informasi penjualan makanan dan minuman di *Cafe D'Jalu Ramen*. Meliputi proses pendataan menu pelanggan, pemesanan, pembayaran, pengiriman pesanan dan pembuatan laporan
3. Sistem ini membahas mengenai pemesanan makanan dan minuman secara online
4. Proses pemesanan hanya mencakup wilayah pangkalpinang

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat penelitian yang akan didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan penelitian yang penulis harapkan dapat berguna bagi pihak yang bersangkutan adalah:

1. Mempermudah pengelolaan data produk
2. Mempermudah konsumen dalam memesan tanpa harus keluar rumah.
3. Mempermudah pihak D'Jalu Ramen dalam mempromosikan makanan dan minuman.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah konsumen melihat detail makanan dan minuman.
2. Mempermudah pihak D'Jalu Ramen dalam mendapatkan keuntungan
3. Untuk menghasilkan *website* dalam penjualan makanan dan minuman di *Cafe D'Jalu Ramen*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi landasan teori yang mencakup teori pendukung serta penelitian terdahulu yang berhubungan dengan rancang bangun sistem informasi penjualan makanan dan minuman pada *Cafe D'Jalu Ramen*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi model pengembangan sistem, metode penelitian dan *tools* (alat bantu yang digunakan dalam membangun serta menganalisis sebuah *website*) dan rangka pembuatann sistem penjualan berbasis *web* pada *Cafe D'Jalu Ramen*.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi analisis dan implementasi yang mencakup analisis sistem yang berjalan, analisis sistem yang diusulkan, serta implemtasi sistem yang telah dibuat secara keseluruhan pada *Cafe D'Jalu Ramen*.

BAB V PENUTUPAN

Dalam bab ini berisi kesimpulan serta saran dalam perancangan sistem informasi penjualan makanan dan minuman pada *Cafe D'Jalu Ramen*.