

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era perkembangan saat ini, semua sistem susah menggunakan teknologi informasi yang dimana semua aktivitas sudah dilakukan dengan mudah. Semua aktivitas manusia sudah melalui campur tangan teknologi seperti contohnya yang banyak kita gunanya yaitu *e-commerce*. Sekarang banyak orang terutama anak-anak muda yang sistem belanjanya sudah menggunakan jarak jauh yaitu dengan sistem online karena lebih mudah dan cepat.

Toko Yaxman merupakan Toko kelontong yang berada di kota Pangkalpinang, Provinsi Bangka Belitung tepatnya di dekat jalan Linggarjati. Secara umum toko ini menjual berbagai kebutuhan kecil masyarakat sekitar seperti makanan, minuman, alat sembako dan sebagainya. Toko Yaxman ini sudah beroperasi sejak 7 tahun lalu tepatnya pada tahun 2015. Toko ini setiap hari ramai pengunjung karena dengan harganya yang murah dan lengkap.

Toko Yaxman termasuk ke dalam UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) dan pernah menjadi tulang punggung ekonomi Indonesia saat krisis 1989. Bisa dibayangkan, kala itu UMKM menjadi penyelamat krisis. Bahkan, menjadi salah satu UMKM yang berkembang pesat. Dari masa ke masa, peminat toko Yaxman tetap bertahan dan setia berbelanja di sana. Bukan hanya soal harga, faktor kenyamanan juga menjadi salah satu alasan lainnya. Biasanya, pembeli bisa saling berinteraksi dan mengobrol dengan pemilik toko.

Toko Yaxman masih beroperasi secara tradisional, tanpa adanya iklan atau promosi di media sosial dan yang mengetahui toko tersebut hanya orang-orang terdekat yang ada di sekitar toko. Hal ini memiliki keterbatasan penjualan kepada konsumen jika ada konsumen yang malas datang ke toko secara langsung dan membutuhkan barang dengan cepat.

Masalah promosi dan penjualan ini masih konvensional, sehingga dapat dikembangkan menjadi toko yang berbasis online atau *e-commerce* dengan menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model

Prototype yang di anggap cocok untuk melakukan pengembangan secara bertahap tanpa menghentikan proses bisnis yang ada.

Solusi dari masalah tersebut adalah dengan membuat sebuah sistem informasi berbasis web yang fungsinya akan mempermudah proses bisnis tertuma pada konsumen dalam berbelanja dengan cepat dan bisa melakukan pemesanan barang secara online tanpa harus datang ke toko. Permasalahan diatas mendorong penulis untuk membuat penelitian dengan judul “ PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA TOKO SEMBAKO YAXMAN DENGAN METODE *PROTOTYPE*”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penyusunan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sebuah sistem informasi berbasis web yang dapat memudahkan Toko Yaxman dalam mempromosikan toko ke dalam *e-commerce* ?
2. Bagaimana cara memudahkan konsumen Toko Yaxman dalam melakukan pesanan secara online?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari topik pembahasan keluar dari jalur, maka penulis akan membuat beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Melakukan pendataan barang toko
2. Pendataan data pesanan konsumen
3. Melakukan pendataan tentang barang masuk dan barang keluar
4. Melakukan pendataan tentang karyawan toko
5. Melakukan pendataan data kategori barang

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini yaitu untuk memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan barang dengan cepat dan mudah, memudahkan pemilik toko dalam

melakukan pendataan data pesanan, mendata barang, dan untuk memudahkan melakukan promosi secara online.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu untuk mengetahui keuntungan apa saja yang dapat dirasakan oleh pemilik sistem, pemakai sistem dan orang yang bertanggung jawab dalam keterlibatan sistem.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Model Pengembangan Sistem

Penelitian ini akan memberikan gambaran penggunaan model prototyping pada kegiatan pengembangan sistem informasi dengan harapan dapat menghasilkan prototype sebagai salah satu langkah awal sebuah kegiatan pengembangan sistem informasi. Prototype dibuat dengan tujuan memberikan penyamaan persepsi dan pemahaman awal akan proses dasar dari sistem yang akan dikembangkan, sehingga akan ada komunikasi yang baik antara pengembang dan pengguna sistem. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi ataupun rujukan bagi pengembang sistem informasi yang telah mengikuti langkah-langkah pengembangan secara terstruktur, sehingga memberikan kejelasan proses bagi pengguna dan pemerhati ilmu pengembangan sistem informasi.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang di gunakan yaitu prototipe, dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan. Pengembang dan klien bertemu guna mendefinisikan obyektif keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan dari segi input dan format output serta gambaran interface, kemudian dilakukan perancangan cepat. Dari hasil perancangan cepat tersebut nantinya akan dilakukan pengujian dan evaluasi.

1.5.3 Tools Atau Alat Bantu Pengembangan Perangkat Lunak

Alat pengembangan perangkat lunak juga disebut alat pemrograman perangkat lunak. Ini adalah program komputer yang digunakan pengembang dan pemrogram perangkat lunak untuk membuat, memodifikasi, mengelola, dan men-debug berbagai jenis perangkat lunak, seperti aplikasi web, layanan web, aplikasi seluler, aplikasi desktop, dan banyak lainnya.

