

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi kini tidak bisa di pisahkan oleh manusia, dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang sehingga saat ini apalagi bidang usaha perniagaan atau dunia perdagangan tidak hanya sebagai proses tukar menukar dengan keterbatasan ruang dan waktu, tetapi sudah berkembang mengikuti mobilitas manusia yang tinggi. Jika dahulu teknologi terbatas pada perangkat yang masih kuno dan serba manual, sekarang sudah serba *online*. Kemajuan teknologi telah membawa perubahan dan pergeseran yang memiliki pengaruh yang berdampak pada banyak aspek kehidupan di era globalisasi.

Di zaman sekarang, dalam dunia perdagangan istilah *electronic commerce* (*e-commerce*) atau perdagangan secara elektronik merupakan istilah yang umum terdengar, yaitu perdagangan yang memanfaatkan jaringan internet yang dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan biaya yang terjangkau sehingga dapat dilakukannya transaksi perdagangan yang lebih efisien dan efektif bagi pelaku usaha dan dilakukan hanya dari belakang komputer. *E-commerce* diklaim mampu meningkatkan kemajuan usaha, baik dalam hal pemasaran, pemesanan sampai proses transaksi penjualan. Ketatnya persaingan bisnis memberikan dampak pelaku usaha harus lebih inovatif dan kreatif dalam menciptakan peluang bisnis.

Teknologi tidak hanya mempermudah pekerjaan, juga mempermudah pertukaran informasi juga dalam hal perdagangan. Berdagang kini bukan hanya bisa dari tatap muka, melainkan juga bisa dilakukan secara daring yang dapat dimanfaatkan sebagai alternatif bagi para wiraswasta maupun perusahaan sebagai media komunikasi dan pemasaran produk. Apalagi di jaman pandemi sekarang, pembatasan sosial yang mengharuskan kita untuk tidak berinteraksi secara langsung kepada orang lain mengakibatkan semakin membuat para pelaku usaha membutuhkan sebuah *platform e-commerce* yang mampu memasarkan produk

yang mereka jual karena tidak adanya kontak secara langsung antara pembeli dan penjual.

Pondok Jus yang berlokasi di Kerabut merupakan sebuah bisnis yang bergerak di bidang penjualan jus buah. Masalah yang saat ini dimiliki oleh Pondok Jus yaitu keterbatasan pencatatan penjualan yang masih manual menyebabkan pencatatan yang tidak optimal, penjualan yang masih terbatas karena menggunakan media informasi yang konvensional sehingga untuk pemasaran produk dan pelayanan yang dilakukan memakan banyak biaya, waktu dan tenaga serta tidak efektif. Maka perlu dikembangkan sebuah sistem untuk mengelola data penjualan termasuk rekap penjualan, stok yang tersedia, layanan pengiriman yang tersedia, serta media promosi yang efektif.

Dari uraian latar belakang dan permasalahan tersebut maka diusulkan sebuah sistem informasi baru yang berbasis *mobile e-commerce* dalam bentuk tugas akhir yang berjudul “**Analisa Dan Perancangan E-Commerce Pada Pondok Jus Berbasis Mobile**”. Maka dari itu diharapkan sistem ini mampu memberikan efisiensi dan efektifitas dalam proses penjualan dan promosi barang secara *online*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah sistem informasi *e-commerce* efektif bagi proses penjualan dan pembelian ?
2. Bagaimana membangun sistem pemesanan yang menarik bagi pelanggan Pondok Jus ?
3. Bagaimana Merancang sistem informasi berbasis *e-commerce* yang dapat memudahkan penjual dalam pemasaran dan mudah dalam penggunaan oleh pembeli ?

1.3 Batasan Masalah

Masalah yang diteliti tidak mencangkup jauh agar sistem yang dibangun tidak menyimpang pada tujuan pembuatan sistem yang meliputi :

1. Sistem yang dibuat hanya mencangkup area kota Pangkalpinang.
2. Sistem hanya membantu kelancaran promosi, transaksi penjualan dan akses informasi secara *online* berbasis *mobile*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Membangun dan merancang sistem informasi *e-commerce* yang dapat digunakan bagi penjual.
2. Memperluas pemasaran Pondok Jus dan membantu pelanggan dalam melakukan pemesanan secara online yang mudah dilakukan.
3. Sistem yang dibuat dapat digunakan dalam proses pengolahan data transaksi penjualan yang berbasis *mobile e-commerce*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Memudahkan promosi penjualan jus buah, melihat data transaksi, rekap penjualan dan pesanan yang tersistem.
2. Memudahkan pelanggan dalam pemesanan produk yang diinginkan.

3. Meningkatkan efisiensi penjualan dikarenakan akses yang mudah.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Model

Model yang digunakan dalam penelitian ini berfokus kepada *prototype model* atau *prototyping model*, yaitu metode yang digunakan dalam menspesifikasi kebutuhan secara umum dari perangkat lunak yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak. Model ini memiliki beberapa tahap yang harus dilalui, yaitu pengumpulan kebutuhan yang melibatkan antara pelanggan dan pengembang untuk mengidentifikasi kebutuhan dasar dari sistem yang akan dibuat, proses desain yang berfokus pada perancangan yang dilakukan secara cepat dan mewakili seluruh aspek *software* mencakup proses *input*, proses dan formal *output*, membangun *prototype* yaitu dengan membangun *prototype* yang diatur memenuhi kebutuhan pengguna, selanjutnya *prototype* yang sudah dibangun akan dievaluasi dan dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan sistem yang akan dibuat. Setelah keempat langkah yang telah dilakukan, selanjutnya adalah pembuatan atau perancangan produk yang sesungguhnya.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode berorientasi objek dengan pendekatan OOA (*Object Oriented Analysis*) dan OOD (*Object Oriented Design*). Metode ini digunakan baik untuk analisis maupun perancangan sistem serta rancangan basis data yang digunakan antara lain *Entity Relationship Diagram (ERD)*, pemodelan yang membentuk suatu hubungan kegiatan yang berkaitan langsung dan mempunyai fungsi di dalam sekumpulan objek.

1.5.3 Tools Pengembangan Sistem

Penelitian ini menggunakan alat bantu analisis dan perancangan *Unified Modelling Language (UML)* dimana merupakan bahasa visual untuk pemodelan sistem yang menggunakan diagram untuk menjelaskan secara grafis

elemen yang berhubungan di dalam sistem. *UML* digunakan hanya untuk melakukan pemodelan.

