

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi berbasis *online* menjadi strategi atau model bisnis yang cocok untuk mekanisme perdagangan. Dalam membangun sebuah sistem informasi membutuhkan struktur dasar yang cukup dan visi yang komprehensif untuk perkembangan teknologi dan bisnis yang cepat. Penggunaan teknologi dan bisnis yang cepat sangat dibutuhkan oleh semua usaha terutama usaha kecil mikro (UKM).

Usaha kecil mikro (UKM) merupakan usaha ekonomi yang berdiri sendiri, dan tidak terlibat dengan perusahaan atau pemerintahan manapun. UKM berperan dalam memenuhi sebagian besar kebutuhan masyarakat. Hal ini menunjukkan UKM memberikan kontribusi terhadap berbagai produk yang dihasilkan dari usaha itu sendiri. Sistem pemesanan dan penjualan modern saat ini menuntut UKM untuk memberikan pelayanan yang cepat salah satu caranya dengan *e-commerce*.

E-commerce merupakan sebuah wadah untuk pemasaran barang atau jasa yang menggunakan sistem elektronik melalui internet. Penjualan berbasis *e-commerce* memberikan keuntungan di bidang perekonomian dengan meningkatkan loyalitas pelanggan terhadap perusahaan ataupun UKM. Selain itu *e-commerce* dapat menjadi alat yang mempermudah para produsen dalam mengelola produk mereka sendiri. *E-commerce* yaitu bagian dari *e-business* yang mencakup secara luas, dan tidak sekadar perniagaan saja, tetapi juga penggabungan mitra bisnis, pelayanan nasabah dan lain-lain. Di Indonesia masih terdapat beberapa UKM sistem penjualannya menggunakan sistem jual-beli tunai atau harus melakukan tatap muka langsung penjualan dengan pembeli, contohnya Bandeung Juara Bandung.

Banjura Bandung merupakan usaha skala menengah yang membuat hasil olahan ikan bandeng presto lunak oleh – oleh khas Bandung. Usaha Bandeng

Juara Bandung ini berdiri sejak tahun 2004. Bandeng juara dalam melakukan sistem transaksi jual-beli masih menggunakan pembelian tunai atau penjual bertemu secara langsung dengan pembeli (*Cash on delivery*). Sistem transaksi tersebut menjadi kendala di Banjura Bandung sehingga pemasarannya sangat sempit dan tidak dapat memperluas usaha. Pembeli atau pelanggan banjura hanya masyarakat sekitar bandung. Kendala lainnya pelanggan yang berada di luar bandung belum memiliki media dalam berbelanja Banjura Bandung, kendala tersebut di atas mengakibatkan sedikitnya pembeli banjura bandung.

Dalam penerapan sistem informasi ini, penyedia barang dan layanan jasa hanya memasukan barang atau layanan yang dimiliki dalam sebuah wadah yang disebut web. Web ini nantinya akan berjalan dalam jaringan komputer atau dikenal dengan internet, dimana konsumen hanya mengakses alamat web tersebut dimana pun berada yang terdapat akses internet. Sistem informasi ini dikenal yaitu *e-commerce*, yang berarti perdagangan dengan menggunakan media elektronik.

Dari permasalahan diatas, penulis ingin membuat sistem informasi penjualan dan pemesanan ikan bandeng presto berbasis website. Dengan dibuatnya sistem ini pelanggan dapat memesan ikan bandeng presto tanpa harus bertemu langsung dengan penjualnya, sehingga dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan dan transaksi. maka penulis ingin mengadakan penelitian dengan judul “**Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Ikan Bandeng Presto Berbasis Website di UKM Bandeung Juara Bandung**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari dan latarbelakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada yaitu :

1. Informasi penjualan ikan bandeng presto hanya menjangkau ke daerah Bandung saja dan belum sampai ke daerah di seluruh Indonesia
2. Proses Rekapitulasi Laporan Penjualan ikan bandeng presto kurang mudah dan kurang cepat

3. Pembeli harus datang langsung ke penjual ikan bandeng dan transaksi tersebut sangat menyulitkan pembeli

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat website penjualan ikan bandeng juara bandung untuk mempermudah transaksi pembelian ikan bandeng presto ke seluruh daerah di Indonesia ?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Penelitian dilakukan di UKM Banjura Bandung
2. Pembuatan Aplikasi Marketing Digital berbasis website
3. Penggunaan aplikasi marketing digital berbasis website sebagai upaya meningkatkan pelanggan
4. Penggunaan aplikasi marketing digital berbasis website sebagai upaya meningkatkan keuntungan keuangan

1.5 Tujuan Penelitian Dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi di atas, maka tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat sistem informasi yaitu :

1. Membuat sistem informasi yang memudahkan pembeli memilih harga dan jenis rasa yang dijual pada UKM Bandeng Juara Bandung
2. Membuat sistem informasi yang memudahkan pemilik untuk pendataan transaksi pembelian dan penjualan pada UKM Bandeng Juara Bandung
3. Dengan di buatnya sistem aplikasi marketing digital ini untuk meningkatkan pelanggan serta keuntungan usaha Banjura Bandung

1.5.2 Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi di atas, maka

manfaat dari tugas akhir ini adalah membuat sistem informasi yaitu : Memudahkan pembeli dalam melakukan transaksi jual beli bandeng presto di luar kota.

1.6 Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat : UKM Banjura (Bandeng Juara) Bandung, Jl.
Sekepanjang 1 no 79 Cikutra Bandung

Tanggal Penelitian : 9 maret – 2 juli 2019

Lamanya Penelitian : 15 minggu

1.7 Metode Penelitian

1. Metode penelitian yang digunakan dalam mengerjakan penelitian ini yaitu metode pengumpulan data seperti : metode studi pustaka, metode observasi, metode wawancara

Berikut Tahap yang dilakukan dalam analisa penelitian dilakukan yaitu :

- 1) Studi pustaka

Tahap awal penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dan informasi dengan membaca buku literatur dan artikel dari internet sebagai referensi tinjauan pustaka yang terkait dengan penelitian ini untuk mendukung sistem dalam perancangan sistem.

- 2) Metode observasi

Tahap ini menganalisa sistem saat ini digunakan, serta mengidentifikasi kebutuhan sistem yang diperlukan dalam memperbaiki dan mengembangkan menggunakan database yaitu MySQL, bahasa pemrograman bootstrap, *Unified Modelling Language* (UML), *Hyper Markup Language* (HTML), *Hypertext Preprocessor* (PHP) dan *Cascading Style Sheet* (CSS).

3) Metode wawancara

Tahap ini penulis melakukan wawancara untuk meyakinkan data yang di peroleh akurat. Dalam pengumpulan data penulis mewancarai pemilik ukm banjura bandung untuk mendapat data yang dibutuhkan. Hal ini berguna untuk mengetahui seberapa pentingnya sistem informasi yang akan dibuat.

1.8 Metode Konsep Pengembangan Sistem

Metode konsep pengembangan sistem menggunakan waterfall yaitu sebagai berikut :

1) *Planning*

Tahap awal penelitian mengidentifikasi masalah yang ada di UKM Bandeung Juara Bandung.

2) *Analysis*

Tahap analisis ini menganalisa sistem saat ini digunakan, serta mengidentifikasi kebutuhan sistem yang diperlukan dalam memperbaiki dan mengembangkan

3) *Design*

Tahap desain dimana tim proyek akan memutuskan bagaimana sistem ini akan bekerja, dalam hal perangkat keras, perangkat lunak, infrastruktur jaringan, antarmuka pengguna, database, laporan, dan file lain yang dibutuhkan.

4) *Implementation*

Tahap akhir implementasi ini, dimana sistem akan berfungsi dengan semestinya, mulai dari kelayakan aplikasi, database, serta memberikan keamanan di dalam aplikasi yang akan di bangun.

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini di bahas mengenai teori dasar yang mendukung dalam penelitian diantaranya tentang teori tinjauan pustaka, sistem, data, informasi, Sistem Informasi, *e-commerce*, UKM, metode *Waterfall*, bahasa pemrograman web (PHP, HTML, CSS, Bootstrap, CI), basis data (sql dan msql), peralatan pendukung (*flowchart*, UML(*usecase*, *activity*, *class*, *sequence diagram*)), Kerangka Pemikiran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab ini membahas tentang Gambaran Umum Perusahaan, Metode Pengumpulan Data, Analisa Kebutuhan Sistem, Analisa dan Perancangan Sistem, Perancangan Antarmuka Sistem.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini membahas mengenai perancangan menggunakan *PHP*, serta hasil program yang dibuat berupa tampilan *screenshot system*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dibahas garis besar kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian, juga berisi saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan sistem penjualan dan persediaan.