

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan pesatnya pertumbuhan pasar *e-commerce* di era globalisasi memberikan banyak keuntungan dalam berbagai aspek kehidupan. *E-commerce* merupakan pengembangan dari sistem perdagangan yang lebih dikenal sebagai “sistem perdagangan elektronik”, yang memungkinkan segala bentuk kemudahan diwujudkan melalui kegiatan perdagangan elektronik tersebut. Internet telah berkembang menjadi *cybermall* besar (*cybermall*) di mana pengunjung dapat membeli buku, makanan, bunga, pakaian, elektronik, dan banyak lagi. Ada jutaan calon konsumen yang memiliki akses internet dan siap membeli produk yang ditawarkan.

Penggunaan Internet belakangan ini untuk menghadapi dunia maya sekarang dan di masa depan mendominasi semua aktivitas di permukaan bumi, yang pada umumnya akan menjadi alat persaingan antara satu perusahaan dengan perusahaan lainnya. Ini juga akan berdampak besar pada semua perusahaan. Dampak dari sisi persaingan adalah terbentuknya tingkat persaingan yang semakin menajam, yang dalam konteks globalisasi ekonomi memaksa perusahaan untuk terus menerus, cepat, mendasar dan serentak melakukan perubahan. Oleh karena itu, agar suatu perusahaan dapat bersaing dengan para pesaingnya, maka harus mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan yang terus menerus.

Pemanfaatan teknologi diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi dunia bisnis yang sangat kompetitif. Perusahaan yang mampu bersaing dalam kompetensi tersebut adalah yang mampu membawa teknologi ke dalam perusahaan. Menghadapi persaingan bisnis yang semakin ketat, salah satu bentuk adopsi teknologi adalah penggunaan *e-commerce*, yaitu penjualan berbagai jenis barang atau jasa dalam bentuk fisik dan digital. Pada saat yang sama, *e-commerce* didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan antara dua pihak dalam suatu perusahaan dengan bertukar barang, jasa atau informasi melalui Internet.

Untuk mendapatkan kepercayaan dalam *e-commerce*, beberapa prinsip harus diikuti, termasuk pengungkapan praktik bisnis seperti pelaksanaan transaksi yang dijanjikan. Juga melindungi informasi (*information protection*), yaitu melindungi agar tidak jatuh ke tangan pihak yang tidak terkait dengan bisnis. Salah satu produk yang banyak diminati masyarakat saat ini adalah bisnis makanan beku. Di era pandemi saat ini, banyak orang mencari makanan siap saji atau *ready to eat* yang bisa disimpan di suhu ruangan. Dalam bisnis makanan beku itu sendiri, keberadaan *e-commerce* juga sangat diperlukan untuk menjual produk dalam skala yang lebih besar. Itu memudahkan orang untuk membeli makanan dingin yang dapat mereka beli secara *online* sambil memastikan umur panjang produk mereka.

Sehubungan dengan tugas akhir ini, penelitian difokuskan pada masalah penggunaan tujuan teknologi informasi yang dapat secara aktif mendukung kelancaran bisnis penjualan barang yang dilakukan oleh perusahaan atau bisnis rumahan, yang disebut sebagai "*e-business* berbasis internet", yang diberi judul **“Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web dengan Model Extreme Programming (XP) Pada Toko Aura Frozen Food”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun beberapa identifikasi masalah yang penulis kumpulkan adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya *website e-commerce* untuk mempromosikan produknya.
2. Permasalahan dalam menjual produk *frozen food* supaya bisa mencakup ke masyarakat yang luas.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat sistem *e-commerce* pada toko *aura foods*?
2. Bagaimana mengimplementasikan *e-commerce* pada toko *aura foods*?
3. Berapa lama proses yang diperlukan untuk pemesanan produk?

1.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Sistem ini membahas pemesanan dan penjualan barang berbasis *online*.
2. Sistem yang dibuat hanya sebatas penjualan produk yang ada pada toko *aura foods*.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan maksud dan tujuan tentang apa yang akan dibuat, yang nantinya akan mencapai hasil yang diinginkan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang suatu *website* dimana pelanggan dapat melakukan pemesanan secara *online*.
2. Admin Staff dapat melakukan proses penjualan dengan lebih mudah dan cepat dari data yang sudah ada.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang suatu aplikasi yang dapat memudahkan bagi pelaku bisnis dalam mempromosikan produk tersebut melalui internet.
2. Pelaku bisnis lebih mudah mendapat konsumen, dan tidak perlu repot – repot menyebarkan brosur atau spanduk.

1.7 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Aura Foods bisnis usaha yang bergerak dibidang *Frozen Food* yang terletak di Bekasi Timur. Memiliki beberapa cabang yang sudah tersebar beberapa di wilayah Jabodetabek. Penelitian dilakukan dalam waktu kurang lebih 2 minggu mulai dari wawancara hingga pengumpulan data penting yang mendukung penelitian ini.

1.8 Metode Penelitian

1.8.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data untuk tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh penulis adalah meyakinkan data yang diperoleh akurat. Dalam pengumpulan data tersebut penulis mewawancarai bagian umum dan yang terkait didalamnya. Untuk mengetahui apa dan bagaimana dari kegiatan pengolahan data tersebut serta kemampuan memberi informasi yang tepat dan jelas.

2. Observasi

Penulis melakukan observasi lapangan guna mengumpulkan data dari pengamatan langsung dari objek yang akan diteliti.

3. Studi Pustaka

Pada metode kepustakaan dilakukan pengumpulan data dan informasi yang diperoleh dengan membaca dan mempelajari beberapa buku – buku jurnal, teori – teori temuan dan bahan beberapa hasil penelitian sebagai acuan untuk dijadikan landasan teori dalam kegiatan penelitian yaitu dengan melakukan studi terhadap literatur – literatur berupa buku, jurnal dan informasi dari internet dan lain – lain.

1.8.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan ialah menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*) berbentuk *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram* dan juga *Flowchart Diagram*. UML (*Unified Modeling Language*) adalah suatu model yang digunakan untuk merancang sebuah sistem untuk mempermudah melakukan pengembangan sistem yang berkelanjutan.

1.8.3 Metode Pengujian

Metode yang digunakan dalam pengujian sistem adalah menggunakan *Blackbox*.

1.9 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori yang mendukung penelitian. Seperti pengertian sistem, pengertian metode constant, dan penelitian – penelitian yang dibuat sebelumnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi pengumpulan data dan membuat *diagram*. Merancang antar muka dan tahapan metode yang diaplikasikan.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi hasil dari perancangan dan implentasi sistem yang sudah dibuat dengan menggunakan metode Extreme programming.

BAB V PENUTUP

Bab ini terdiri dari hasil kesimpulan perancangan sistem serta saran untuk pengembangan selanjutnya.



