

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan internet tidak hanya digunakan untuk sarana informasi, namun saat ini internet juga banyak dimanfaatkan untuk proses transaksi secara *online*. Semua ini telah memberikan dampak positif bagi kehidupan masyarakat, terutama dapat membantu proses usaha jual beli melalui internet, karena sangat mudah untuk dijalankan dan juga tidak memerlukan modal yang sangat besar ataupun tidak harus membutuhkan sistem manajemen yang rumit dalam mengelolanya. Proses transaksi secara *online* ini sangat menguntungkan, karena para pelaku bisnis *online* bisa menjangkau seluruh wilayah di berbagai daerah. Perkembangan ini didukung juga oleh industri perangkat keras dan perangkat lunak yang tidak bisa lepas dari semakin tingginya kebutuhan masyarakat terhadap pelayanan yang berhubungan dengan internet. Bisnis secara *online* ini disebut juga sebagai *e-commerce*, yang merupakan salah satu bisnis yang sudah menjadi kebutuhan bagi sebuah usaha atau perusahaan agar dapat bersaing secara global.

Toko Vikmasnack adalah sebuah usaha yang sudah lama berdiri dengan memproduksi aneka snack berupa aneka keripik makanan khas daerah Kalimantan Tengah. Toko Vikmasnack yang beralamat di Jl. Jenderal Sudirman, Kecamatan Murung, Kabupaten Murung Raya, Provinsi Kalimantan Tengah. Toko yang sudah berjalan selama 20 tahun sejak tahun 2002, hanya melakukan proses transaksi atau penjualan didalam kota saja. Sementara ini jumlah produk buatan sendiri yang dimiliki oleh toko Vikmasnack mencapai 10 macam produk yang diantaranya ada keripik kelakai, keripik bawang, keripik tempe, lampok, wadi ikan, kacang bawang, kacang telur dan lain sebagainya. Selama ini Toko Vikmasnack hanya melakukan proses penjualan secara semi manual dari mulut ke mulut, melalui media sosial berupa *whatsapp* ataupun pelanggan harus datang langsung ke toko untuk melakukan pembelian secara tatap muka antara penjual dan

pembeli. Sistem semi manual ini sangat membutuhkan waktu yang lama dan tidak efektif apabila perusahaan ini dimasa yang akan datang akan berkembang pesat, dan juga persaingan dalam dunia bisnis sekarang ini semakin pesat.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka akan dilakukan sebuah pembuatan *website* Toko Vikmasnack agar informasi yang dihasilkan lebih cepat dan lebih mudah dilakukan. Dengan adanya *website* Toko Vikmasnack diharapkan proses pemasaran dapat menjangkau seluruh daerah dan nilai pendapatan hasil penjualan akan lebih baik dan menguntungkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana membangun sebuah *website e-commerce* untuk meningkatkan pendapatan bagi sebuah Toko Vikmasnack”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka batasan masalah pada pembuatan *website e-commerce*, antara lain :

1. Data semua produk yang ada merupakan sampling data yang ada pada Toko Vikmasnack.
2. Memfokuskan pada pembuatan *website e-commerce* pada Toko Vikmasnack.
3. Sistem pembayaran akan dilakukan melalui transfer via Bank.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat *website e-commerce* Toko Vikmasnack untuk meningkatkan kualitas penjualan dan dapat memudahkan masyarakat dalam melakukan sebuah transaksi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian adalah sebagai berikut :

a. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat dari bangku perkuliahan untuk dapat membuat *website e-commerce* toko Vikmasnack sebagai media promosi makanan khas daerah Kalimantan Tengah.

b. Bagi Toko Vikmasnack

Sistem penjualan ini dapat memudahkan Toko Vikmasnack untuk melakukan suatu promosi dan penjualan produk makanan yang ditawarkan dan dapat digunakan sebagai media bisnis *online*.

c. Bagi Universitas Sahid Surakarta

Universitas dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah sebagai bahan evaluasi.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data serta informasi secara langsung dengan melakukan penelitian dan pencatatan langsung di Toko Vikmasnack.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data yang dapat dilakukan secara langsung dengan melakukan tanya jawab. Dalam hal ini wawancara dilakukan dengan Ibu Krisyanti selaku pemilik dari Toko Vikmasnack. Adapun tanya jawab yang dilakukan mulai dari menanyakan data produk apa saja yang dimiliki, dan seperti apa proses penjualan saat ini.

3. Studi Literatur

Studi literatur merupakan suatu cara yang dilakukan dengan membaca literatur yang ada dan mencari literatur tambahan yang dibutuhkan dalam pendalaman materi terhadap konsep beserta teori, *database*, dan *website programming*.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial (Sasmito, 2017).

Metode *waterfall* memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. *Requirements analysis and definition*

Layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2. *System and software design*

Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya.

3. *Implementation and unit testing*

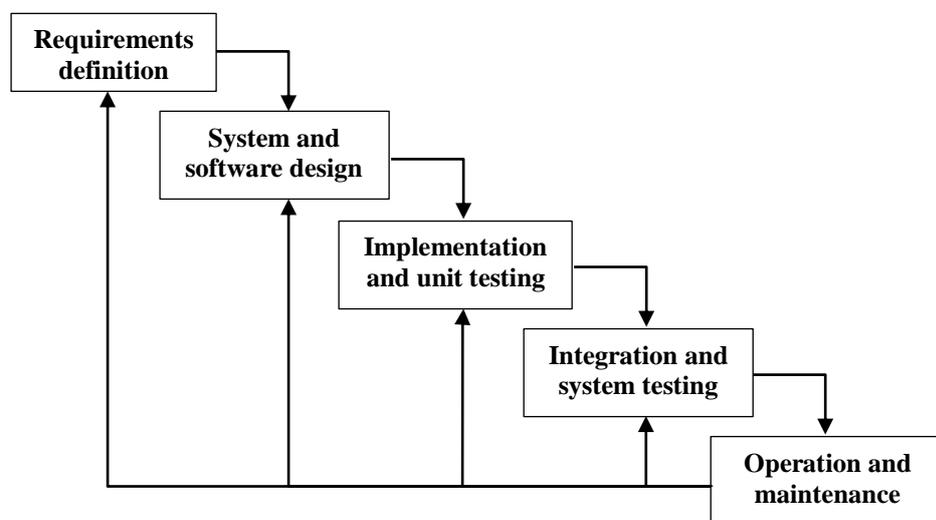
Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

4. *Integration and system testing*

Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap dengan untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Setelah pengujian perangkat lunak dapat dikirimkan ke *customer*.

5. *Operation and maintenance*

Sistem dipasang dan digunakan secara nyata. *Maintenance* melibatkan pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya, meningkatkan implementasi dari unit sistem, dan meningkatkan layanan sistem sebagai kebutuhan baru. Bagan metode *waterfall* ditunjukkan pada **Gambar 1.1**.



Gambar 1.1 Bagan Metode *Waterfall*

(Sumber : Sasmito, 2017)

1.6 **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam pembuatan laporan tugas akhir ini diantaranya :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, kerangka pemikiran, landasan teori, analisis SWOT, metode pengujian *webqual* dan skala likert.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan mengenai analisis sistem, mulai dari analisis sistem yang berjalan saat ini, analisis sistem yang baru serta perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS HASIL

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem, pengujian sistem dan analisis hasil pengujian.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan akhir dari penelitian dan saran yang diberikan berdasarkan pengalaman di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN