

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi internet merupakan media informasi yang sangat bermanfaat dalam penyebaran informasi. Internet mampu diakses 24 jam dalam sehari, 7 hari dalam seminggu dan dapat diakses siapa saja dan di mana saja Selama ada koneksi internet. Teknologi internet berdampak cukup besar pada dunia bisnis (e-commerce) dengan dibukanya jalur perdagangan online sangat memudahkan bagi calon *customers* untuk melihat informasi produk, memesan ataupun melakukan pembayaran. Itu berarti transaksi penjualan secara online mempunyai *customers* yang potensial dari seluruh dunia.

Madani adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan makanan khas dari Kabupaten Ende yaitu berbagai macam keripik, yang didirikan pada tahun 2000 dan berlokasi di kawasan Perumnas Ende, kabupaten Ende. Pada perusahaan madani keripik yang ditawarkan biasanya keripik yang terbuat dari ubi nuabosi, ubi kayu, dan berbagai jenis keripik lainnya, varian rasa yang ditawarkan ada berbagai varian contohnya keripik rasa balado, keripik manis, keripik asin, dan masih banyak lagi. Pada Perusahaan Madani omzet dari penjualan kripik mencapai Rp.130.000.000-/ bulan, dan keuntungan bersih yang didapat Perusahaan Madani sekitar Rp. 100.000.000-/ bulan. Perusahaan Madani biasanya menerima orderan atau melakukan transaksi sebanyak 25-30 *costumer* perharinya dan bisa menghabiskan 50-100 bungkus keripik ubi per

harinya. Perusahaan Madani biasanya menghabiskan ubi sebanyak 200kg per bulan.

Namun penjualan yang diterapkan hanya bisa dilakukan pembeli langsung berkunjung ke Perusahaan Madani serta masih melakukan transaksi pembayaran secara langsung (manual), sehingga bagi pembeli yang berada cukup jauh mengalami kendala yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama untuk sampai ke tempat tujuan. Pemasaran keripik madani juga hanya melalui brosur-brosur yang di bagikan atau disebarakan oleh pihak perusahaan maka dari itu menyebabkan kurangnya informasi-informasi mengenai stok, jenis-jenis keripik serta informasi-informasi lainnya mengenai penjualan dan pembelian keripik.

Hal tersebut menyebabkan ketidakpuasan *costumer* terhadap layanan dan berdampak terhadap omset pendapatan perusahaan sehingga tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Selain itu perkembangan perusahaan terasa dinilai agak lambat karena kurangnya promosi terhadap penjualan keripik di Perusahaan Madani. Oleh karena itu perlu adanya terobosan baru terhadap kondisi perusahaan untuk mengembangkan system dari segi informasi dan pelayanan penjualan terhadap *costumers*. Dengan menyediakan media sistem informasi penjualan berbasis online yang dirancang menggunakan *web* atau internet untuk meminimalkan waktu proses penjualan dengan tujuan meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan perusahaan dapat meningkat.

Oleh karena itu ditawarkan untuk menggunakan media pemesanan *online* yaitu *website*. *Website* yang dibuat dapat dengan mudah menyebar luaskan informasi kepada pihak konsumen yang ingin membeli keripik, mempermudah pembeli melihat macam-macam keripik yang dijual, mempermudah transaksi pembelian yaitu melalui via transfer ATM atau SMS Banking dan meningkatkan penjualan keripik pada perusahaan Madani sesuai dengan harapan perusahaan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dibuat suatu aplikasi untuk mengatasi permasalahan diatas dengan judul “**APLIKASI PENJUALAN KERIPIK MADANI BERBASIS WEB**”. Dengan adanya *website* tersebut diharapkan dapat menunjang kegiatan promosi penjualan keripik madani pada perusahaan Madani secara luas, cepat, dan tidak terbatas akan jarak dan waktu.

1.2 Rumusan Masalah

Perusahaan Madani mengalami kesulitan dalam mengatur transaksi penjualan dan pembelian karena masih melakukan transaksi pembayaran secara langsung (manual) dan juga sangat susah dalam memperluas jangkauan penjualan keripik. Hal-hal tersebut yang sering menjadi kendala dalam penjualan serta pembelian keripik.

1.3 Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan pada permasalahan yang diteliti, maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Sistem ini hanya membahas tentang penjualan, pembeli, dan pengiriman keripik serta hanya dilakukan oleh pelanggan yang sudah terdaftar.
2. Dalam pengembangan website ini menggunakan metode *waterfall*, bahasa pemrograman PHP, dan penyimpanan *Database* menggunakan *MySQL*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat penelitian ini adalah :

1.4.1 Tujuan

Mengembangkan aplikasi *Website* untuk membantu perusahaan Madani dalam mengatasi penjualan, transaksi jual beli, dan pengiriman keripik di dalam kota Ende maupun di berbagai Pulau yang ada di NTT.

1.4.2 Manfaat

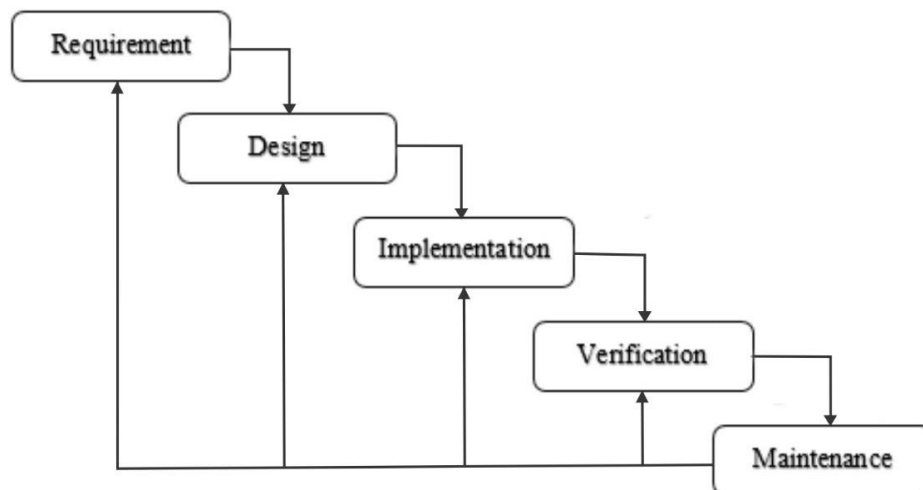
Setiap penelitian yang dilakukan tentunya memiliki manfaat yang jelas. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi perusahaan keripik Madani
Mempermudah dalam proses penjualan dan pembelian keripik serta menjadikan penjualan keripik ini lebih banyak dan luas untuk diketahui oleh pembeli lainya.
2. Bagi pembeli atau pelanggan
Mempermudah dalam proses transaksi keripik dan meringankan pembeli untuk mengetahui informasi terbaru dari stok keripik yang disediakan penjual.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metoda rekayasa perangkat lunak dengan model *waterfall*. *Waterfall* sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*).

Metode air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut. Adapun tahapan-tahapan yang penting dalam model ini yang dijelaskan oleh (Pressman,2007):



Gambar 1.1 Model *Waterfall* (Pressman, 2007)

Pada gambar 1.1 dijelaskan bahwa model *waterfall* mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh tahapan.

Adapun langkah-langkah pada metode *waterfall* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Requirement Analisis

Tahapan analisis ini dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan dengan maksud mengidentifikasi permasalahan dan hambatan yang terjadi dengan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Observasi yaitu teknik dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil pada bagian Perusahaan Madani.
2. Wawancara (*interview*) yaitu teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab/dialog secara langsung dengan pegawai atau pemilik perusahaan untuk memperoleh data serta keterangan mengenai permasalahan yang terjadi.
3. Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari literatur-literatur dari buku panduan, jurnal dan media internet yang memuat teori dan konsep mengenai permasalahan yang akan dibahas. Literatur-literatur ini digunakan sebagai penunjang atau referensi untuk membantu dalam melakukan penelitian, memperkuat

isi, serta panduan cara membuat aplikasi agar dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Adapun dalam tahap ini juga dilakukan analisis terhadap hal-hal sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan sistem

Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui fasilitas yang disediakan atau dimiliki oleh sistem agar dapat melayani kebutuhan pengguna sistem.

Fungsi utama dari sistem ini adalah untuk memberikan informasi secara detail mengenai informasi penjualan dan pembelian keripik keripik Madani yang dapat diakses oleh *user*. Serta memberi kemudahan mengenai transaksi jual beli keripik. Pada tahap ini akan diidentifikasi informasi-informasi yang diperlukan.

2. Analisis peran sistem.

Fungsi analisis peran system adalah menghasilkan informasi yang berkualitas dan akurat. Informasi yang dihasilkan berkualitas dan akurat apabila terdapat fungsi-fungsi yang nantinya harus dimiliki oleh sistem yaitu :

- a. Sistem yang dibangun meng-input data keripik berupa : jenis keripik, varian rasa dan harga keripik.
- b. Sistem yang dibangun menghasilkan *output* berupa informasi penjualan keripik pada perusahaan Madani agar mempermudah masyarakat untuk menemukan jenis keripik yang ingin dibeli

3. Analisis Peran Pengguna

Sistem ini memiliki 2 peran pengguna yaitu :

➤ Admin

Admin adalah penjual keripik pada Perusahaan Madani memiliki hak akses untuk mengelolah data *user*, input data penjualan keripik, pembeli keripik, data pengiriman, mengecek pesan, mengecek laporan harian, mingguan, bulanan, tahunan penjualan keripik.

➤ Pembeli

Pembeli dapat melihat informasi data keripik, data pengiriman dalam *web* tersebut yang telah diinput oleh admin, pelanggan bisa melakukan transaksi keripik, dan pelanggan bisa melakukan complain atau bertanya dalam bentuk (pesan)

1.5.2 Desain (*Design*)

Proses desain merupakan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum membuat koding. Proses ini berfokus pada perancangan struktur data, struktur perangkat lunak, tampilan antarmuka dan membuat *Entity Relationship diagram*, *use case diagram* dan relasi antar table. Tahap ini akan menghasilkan dokumen yang

disebut *software requirement*. Dokumen inilah yang akan digunakan *programmer* untuk melakukan pembuatan sistemnya.

1.5.3 Implementasi (Coding)

Tahap implementasi mengacu pada realisasi kebutuhan bisnis dan spesifikasi desain ke dalam bentuk program nyata, *database*, *website*, atau komponen perangkat lunak melalui pemrograman dan penempatan (*deployment*). Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*, dalam sistem ini digunakan *PHP* dan *MySQL*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design* yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*.

1.5.4 Pengujian (Testing)

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan diinginkan. Pengujian dilakukan untuk memastikan apakah perangkat lunak yang dibangun masih terdapat kesalahan atau tidak. Metode pengujian yang dipakai yaitu pengujian *black box* yang menguji perangkat lunak dari segi fungsional untuk memeriksa hasil eksekusi sistem ketika menginput data dan mengetahui

informasi berupa (jenis keripik, rasa keripik, serta harga keripik) terbaru pada toko Perusahaan Madani.

1.5.5 Perawatan (*Maintenance*)

Perawatan sistem bertujuan untuk menjaga kinerja sistem hingga pengembangan sistem, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih terdapat kesalahan atau *error* yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi atau perangkat lain.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar alur penyampaian tugas akhir ini lebih mudah dipahami, maka disajikan dalam sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Dalam bab ini akan dibahas tentang penelitian terdahulu, gambaran umum penelitian hingga metode yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan definnisi sistem, analisis sistem, perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

Bab IV Implementasi Sistem

Dalam bab ini membahas implementasi sistem sesuai dengan hasil analisis dan perancangan pada bab sebelumnya,

Bab V Pengujian dan Analisis Hasil

Pada tahap bab ini akan dibahas tentang pengujian hasil sistem dan analisis kerja sistem yang telah dibangun

Bab VI Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dar hasil pengembangan sistem serta saran terhadap sistem untuk perkembangan selanjutnya.