

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I

1.1 Latar Belakang

Pengembangan pada Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Indonesia membutuhkan ekosistem yang kondusif untuk dapat tumbuh secara berkualitas dan melebar di pasar global. UMKM yang merupakan salah satu pelaku bisnis industri unggulan Indonesia yang semakin berkembang dari sebelumnya, harus merubah strategi bisnis dengan memanfaatkan teknologi agar tidak kalah persaingan dengan pelaku bisnis lainnya [1].

Kita telah memasuki era digital yang pada saat ini teknologi sangat mempengaruhi bagi setiap UMKM. Pemanfaatan ini dapat menjadi sebuah peluang tersendiri bagi UMKM tersebut untuk mengembangkan bisnis dengan mengenalkan produk dan menjadikannya sebagai media promosi kepada calon pembeli atau masyarakat global. Tidak hanya dalam media promosi, pemanfaatan teknologi terhadap UMKM sangat berpengaruh dalam hal pengelolaan transaksi dan administrasi.

Berdasarkan *survey* yang dilakukan peneliti, pengelolaan transaksi dan administrasi pada Abang Pempek masih belum maksimal. Transaksi yang dimaksud adalah pada pengelolaan transaksi jual beli masih belum teratur sehingga datanya tercecer atau bahkan belum direkap. Sedangkan

dalam hal administrasi terkhusus pada karyawan Abang Pempek itu belum terdata atau masih manual, seperti presensi kehadiran dan gaji karyawan.

Upaya mengatasi masalah latar belakang yang ada, peneliti menemukan peluang untuk merancang sebuah sistem informasi berbasis website yang dapat mengatasi masalah tersebut. Dengan menggunakan metode *waterfall* akan lebih fokus pengerjaannya secara bertahap dan terurut sehingga meningkatkan kecepatan, ketepatan waktu, dan ketelitian yang dapat meminimalis kesalahan dalam pembuatan *website* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang diatas, maka dapat disusun suatu rumusan masalah yang akan menjadi pokok bahasan yaitu, bagaimana membangun sistem informasi berbasis website guna mempermudah pengelolaan transaksi jual beli dan administrasi Abang Pempek dengan menggunakan metode *Waterfall*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas sebelumnya terdapat beberapa batasan masalah yang digunakan sebagai acuan agar fokus dalam penelitian ini, batasan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berbasis website.
2. Pengguna sistem ini nantinya adalah pemilik dan pegawai Abang Pempek.
3. Metode pengembangan aplikasi ini adalah *Waterfall*.

4. Analisis perancangan Database menggunakan MySQL, perancangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*, dan menggunakan bahasa pemrograman PHP.
5. Penelitian ini terbatas hanya sampai pengujian aplikasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan dari penelitian ini adalah membuat sistem informasi berbasis website untuk memperluas pemasaran produk dan meningkatkan kerapian pengelolaan data transaksi jual beli dan administrasi pada Abang Pempek.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian adalah:

1. Mempermudah dalam meningkatkan kerapian pengelolaan dan arsip pendataan Transaksi Jual Beli.
2. Mempermudah dalam *Create, Read, Update* dan *Delete (CRUD)* pada barang atau produk.
3. Tersedianya sistem administrasi untuk menyimpan dan mengolah data-data karyawan.
4. Tersedianya sistem informasi berbasis website untuk memperluas pemasaran produk abang pempek pada masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Pada metode ini yaitu mencari bahan referensi yang dibutuhkan dalam penelitian ini, dengan mempelajari Jurnal/karangan ilmiah, buku-buku serta sumber lainnya yang saling berkaitan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Penulis bertemu dan bertanya kepada pemilik dan karyawan Abang Pempek guna mengumpulkan informasi tentang bagaimana proses sistem yang berjalan selama ini dan apa saja masalah yang bisa dapat diselesaikan dengan menggunakan aplikasi ini.

1.6.2 Metode Perancangan Sistem

Metode ini merupakan tahap perancangan dan desain dari sistem yang akan dikembangkan berdasarkan proses yang terjadi di dalam sistem.

Berikut adalah metode yang akan dilakukan:

1. Merancang *Interface* untuk mempermudah dalam pembuatan alur pengaplikasian sistem bagi pengguna.
2. Merancang sistem *Data Flow Diagram (DFD)* untuk mempermudah perancangan proses yang terjadi dalam sistem.

1.6.3 Metode Pengembangan Sistem

Metodologi pengembangan sistem yang akan digunakan adalah *SDLC (Software development life cycle)* metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* sering disebut dengan model pengembangan air terjun atau prosesnya yang terurut dan teratur, terdapat tahap-tahap yang harus diselesaikan secara tertib. Adapun tahap-tahap tersebut adalah Analisis Kebutuhan (*requirement*), Perancangan Antarmuka (*design*), Implementasi Pengkodean (*implementation*), Pengujian (*verification*) dan Pemeliharaan (*maintenance*).

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman bagi pembaca dan penulisan laporan skripsi. Adapun sistematika penulisannya dibagi menjadi 5 bagian yaitu:

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan penjelasan tentang landasan teori secara singkat yang digunakan dalam perancangan implementasi metode pada penelitian ini, dalam teori-teori secara keilmuan dan sebagai tinjauan pustaka.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis dan perancangan sistem pada implementasi metode yang ada pada aplikasi terhadap kasus yang diteliti.

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi tahap pengujian sistem pada aplikasi, dan memberikan evaluasi terhadap hasil yang telah dicapai pada sistem aplikasi ini.

BAB V**PENUTUP**

Bab ini berisi tentang rangkuman kesimpulan dan saran penulis dalam penelitian untuk mengembangkan aplikasi.

