

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sistem penjualan dan promosi produk melalui internet pada zaman sekarang sudah berkembang pesat. Banyak Perusahaan yang memanfaatkan teknologi berbasis web sebagai suatu strategi perusahaan dalam menawarkan produk kepada seluruh konsumen tanpa harus dibatasi oleh ruang dan waktu. Mulai dari perusahaan besar hingga usaha kecil dan menengah telah menjadikan sistem penjualan online sebagai sarana promosi yang murah dan terjangkau. Revolusi digital menuntut setiap marketer mengubah perspektifnya, tidak lagi melihat pasar terbatas di dalam industri. Melihat sesuatu sebagai sebuah ekosistem yang melintas industri. Penerapan teknologi e-commerce merupakan salah satu faktor yang penting untuk menunjang keberhasilan suatu produk dari sebuah perusahaan[1]. Dalam mempercepat dan meningkatkan penjualan, maka dengan melihat perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat tersebut kita dapat memanfaatkan suatu layanan secara online yang berupa e-commerce[2]. Transaksi e-commerce diprediksi meningkat 128 persen hingga mencapai USD 89 miliar atau sekitar Rp 1.364 triliun dalam transaksi bruto sejak tahun 2023 hingga 2026[3].

CV Akasa Burhan Samudera adalah sebuah usaha yang bergerak dalam bidang usaha pembuatan jasa alat penangkap ikan dan kapal. CV ini memiliki karyawan pada bidang marketing, akuntansi, dan perpajakan. Jangkauannya sendiri sudah mencapai seluruh Indonesia melalui LPSE. Layanan Pengadaan Secara Elektronik (LPSE) adalah unit layanan penyelenggara sistem elektronik pengadaan barang. Saat ini melalui LPSE dikarenakan untuk mendukung proses pengadaan barang agar dapat berjalan lebih efisien dan efektif[4]. CV Akasa Burhan Samudera ini menjual alat penangkap ikan seperti bioflok fiberglass, cember atau filter, bak fiber panel, bak fiber ikan dan penjualan kapal seperti kapal jukung. Pengiriman yang dilakukan yaitu dengan cara mengantar produk yang dipesan dengan menggunakan truk. Pada saat pengiriman jika terdapat kerusakan akan diganti dengan garansi perbaikan dan garansi berlaku sampai 6 bulan. Untuk ongkir dalam Jawa sebesar 3-5 Juta, sedangkan untuk luar Pulau Jawa sebesar 10-35 Juta.

Hingga saat ini sistem penjualannya masih manual yang dimana pembeli yang ingin melakukan transaksi pembelian masih harus datang langsung ke tempat. Dengan demikian membutuhkan biaya yang lebih besar dan waktu yang lama untuk membeli ataupun sekedar ingin mengetahui tentang berbagai produk yang tersedia di CV Akasa Burhan Samudera, selain itu pembeli sulit mendapatkan informasi tentang produk yang ada pada CV Akasa Burhan Samudera. Pada proses pengolahan data transaksi yang masuk banyaknya data penjual membuat pegawai merasa kesulitan dalam melakukan pendataan dan pencarian data penjualan di CV tersebut. Oleh karena itu, peran teknologi informasi sangat dibutuhkan untuk menunjang kinerja manajemen CV Akasa Burhan Samudera dengan baik. Kurangnya dalam mempromosikan produk menyebabkan usaha yang sedang dijalankan tidak banyak diketahui oleh para konsumen. Karena saat ini belum ada sistemnya yang digunakan untuk sebagai media promosi.

Dalam mengatasi permasalahan yang ada diatas, maka pada penelitian ini membangun sebuah sistem dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Alat Penangkap Ikan dan Perahu Pada CV Akasa Burhan Samudera. Dengan adanya sistem ini, penulis berharap dapat membantu untuk memudahkan *customer* dalam melakukan pemesanan produk yang tersedia pada CV Akasa Burhan Samudera. Pengelolaan data dan laporan penjualan yang

masih belum tersistemasi dengan baik, sistem ini diharapkan dapat lebih mudah dalam melakukan proses penjualan.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### **1.2.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk membangun sebuah Sistem Informasi Penjualan Alat Penangkap Ikan dan Perahu pada CV Akasa Burhan Samudera Berbasis *Web*.

### **1.2.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Memudahkan *customer* dalam memesan produk yang tersedia di CV Akasa Burhan Samudera.
3. Memudahkan customer dalam mendapatkan informasi mengenai detail keterangan produk.
4. Memudahkan admin CV Akasa Burhan Samudera dalam mengelola data produk dan pembuatan laporan penjualan.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut “Bagaimana membangun sebuah Sistem Informasi pada CV Akasa Burhan Samudera ini sehingga dapat meningkatkan pelayanan dan memudahkan pelanggan dalam memesan produk”.

## **1.4 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Sistem hanya mencakup penjualan alat penangkap ikan seperti bioflok fiberglass, cember, bak fiber panel, bak fiber ikan, dan penjualan perahu seperti perahu jukung.
2. Sistem akan mencakup informasi mengenai garansi perbaikan dengan masa berlaku garansi hingga 6 bulan.
3. Pemesanan secara PO hanya untuk produk perahu saja.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

Tahap penelitian yang digunakan dalam pembuatan Rancang Bangun Sistem Informasi Alat Penangkap Ikan Dan Perahu Berbasis Website adalah sebaagai berikut :

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam pengambilan sistem. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu:

#### **1. Studi Pustaka**

Studi pustaka yaitu menghimpun informasi dengan topik atau masalah yang akan menjadi obyek penelitian. Informasi diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, dan situs-situs diinternet. Dengan melakukan studi pustaka ini dapat membantu peneliti menemukan informasi dan pemikiran yang berkaitan dengan produk pada CV Akasa Burhan Samudera.

## 2. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah studi yang dilakukan dengan peneliti di lokasi secara langsung. Studi ini terdiri dari:

### a. Observasi

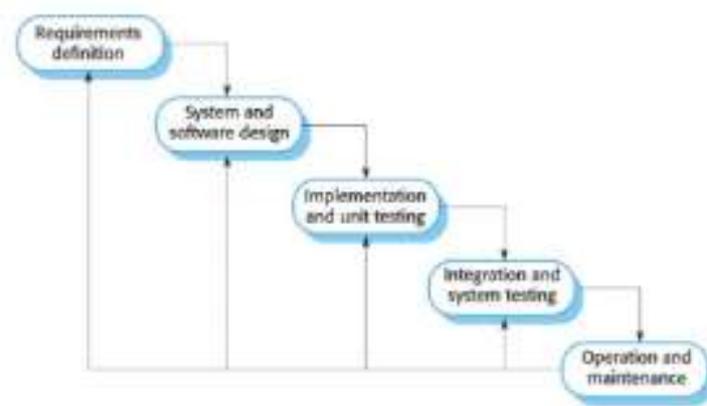
Observasi merupakan kegiatan pengamatan secara langsung di CV Akasa Burhan Samudera untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

### b. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab dengan pihak terkait dalam pembuatan sistem di CV Akasa Burhan Samudera.

## 1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Untuk pengembangan sistem ini, penulis menggunakan metode SDLC *Waterfall*[5]. Gambar 1.1 adalah metode SDLC *Waterfall*.



**Gambar 1. 1** Metode SDLC *Waterfall*

Dengan Tahapan seperti berikut:

### 1. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini dilakukan analisis kebutuhan sistem dengan cara melakukan observasi pada CV Akasa Burhan Samudera dan melakukan wawancara pada pegawai dari bagian yang ada pada CV Akasa Burhan Samudera. Dilakukannya analisis ini untuk mengetahui permasalahan yang ada, kebutuhan dari sistem yang akan dibangun mulai dari jumlah actor, dan kebutuhan fungsional mulai dari input-process-output sistem. Pendekatan penelitian ini diperoleh dari analisis kebutuhan-kebutuhan mekanisme penjualan produk pada CV Akasa Burhan Samudera. User akan diperlihatkan kembali hasil dari analisa dan pengumpulan tersebut.

### 2. Desain

Pada tahap desain ini sistem akan dibuat dengan data yang didapatkan pada tahap analisis sistem. Desain yang dibuat harus detail agar mudah dalam memasukkannya

dalam coding. Pada proses desain, dilakukan dengan cara merumuskan flowchart atau detail algoritma prosedural dari hasil perencanaan tentang rancang bangun aplikasi *e-commerce* alat penangkap ikan yang akan dikembangkan.

### 3. Implementasi Kode Program

Fase implementasi kode program adalah proses konstruksi atau pengodean, dalam kasus proyek pengembangan *software*. Pada implementasi ini akan mengikuti dokumentasi dari dua fase pertama untuk menyempurnakan hasil sebenarnya. Proyek yang lebih kompleks memecah perangkat lunak besar menjadi program yang lebih kecil.

### 4. Pengujian

Pengujian program perangkat lunak. Pengujian sistem sangat penting untuk memberikan jaminan kualitasnya dan membuktikan bahwa fungsinya telah beroperasi dengan benar. Uji coba dilakukan sebelum sistem informasi diterapkan pada objek sistem dengan cara menguji tingkat error dari sistem tersebut. Uji coba dilakukan sebelum sistem rancang bangun ini diterapkan pada objek sistem dengan cara menguji tingkat error dari sistem tersebut.

### 5. Pemeliharaan

Pada tahap ini dilakukan evaluasi pada seluruh program dengan mengetahui data-data fungsional sistem berjalan sesuai rencana dan fungsional sistem yang belum berjalan sebagaimana mestinya, tahap ini juga mengkaji untuk pengembangan berikutnya dalam membangun sistem informasi yang dibuat.

#### 1.5.3 Metode Pengujian Sistem

Pengujian ini menggunakan *Black Box Testing* (Pengujian Kotak Hitam). Metode *Black Box* adalah sebuah metode yang dipakai untuk menguji sebuah *software* tanpa harus memperhatikan detail *software*. Pengujian ini hanya memeriksa nilai keluaran berdasarkan nilai masukan masing-masing[6].

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas susunan materi yang dibuat dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, maka sistematika penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut :

##### 1. **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab ini Berisi tentang latar belakang masalah, tujuan dan manfaat penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

##### 2. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tentang berbagai konsep dasar teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya

##### 3. **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan.

**4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN SARAN**

Pada bab ini menjelaskan yang diperoleh dari pembuatan Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Alat Penangkap Ikan Dan Perahu Pada CV Akasa Burhan Samudera Berbasis Website. Dan dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah selesai dibangun.

**5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran yang diberikan untuk pengembangan sistem yang lebih baik lagi kedepannya.