

BAB 1**PENDAHULUAN**

Pendahuluan merupakan BAB pertama yang menjelaskan tentang suatu hal yang telah diamati dari proses penelitian. Oleh karena itu, akan dijelaskan melalui latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dan sistematika penulisan sebagai pedoman penulisan Tugas Akhir.

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penelitian ini akan dilakukan analisa, perancangan dan dibuatkan sebuah media *E-Commerce* Sayuran. Yang dapat menciptakan kemudahan bagi *customer* dan sistem informasi untuk memudahkan dalam segala aktifitas pada proses pemesanan. Sehingga perlu dilakukan penelitian dengan judul “**Rancang Bangun Sistem *E-Commerce* “Sayuran Pick Up” (Studi Kasus Pada UD.Jaya Tono Makmur Pasar Bersih Cengkareng Jakarta Barat)** yang dapat membantu dalam berbagai solusi sehingga masalah dapat terselesaikan dan meningkatkan omset penjualan dengan dukungan teknologi informasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dijelaskan, maka identifikasi masalah dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses bisnis penjualan sayuran yang ada di UD.Jaya Tono Makmur?
- b. Bagaimana analisis permasalahan yang menggunakan metode *Fishbone*?
- c. Bagaimana memanfaatkan Sistem Informasi *E-Commerce* dengan Tools UML?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan penelitian Tugas Akhir sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui analisis sistem pemesanan yang berjalan di UD.Jaya Tono Makmur.
- b. Mengembangkan sistem baru berbasis web yang digunakan oleh pelanggan untuk mempermudah dalam proses pemesanan dan transaksi pada UD.Jaya Tono Makmur.

- c. Dapat meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan sehingga dapat meningkatkan daya beli pelanggan pada UD.Jaya Tono Makmur.

1.4 Lingkup Penelitian

Dari identifikasi masalah diatas ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

- a. Pembuatan sistem aplikasi *E-Commerce* sayuran berbasis Web.
- b. Terdapat *user Admin* dan *user Customer*.
- c. Pembayaran yang dilakukan pada sistem melalui Transfer via bank dan COD (*Cash on delivery*).
- d. Pada pembuatan sistem *E-Commerce* sayuran analisis masalah menggunakan metode *Fishbone*, perancangan aplikasi menggunakan model UML dan pengembangan sistem menggunakan metode *Prototype*.

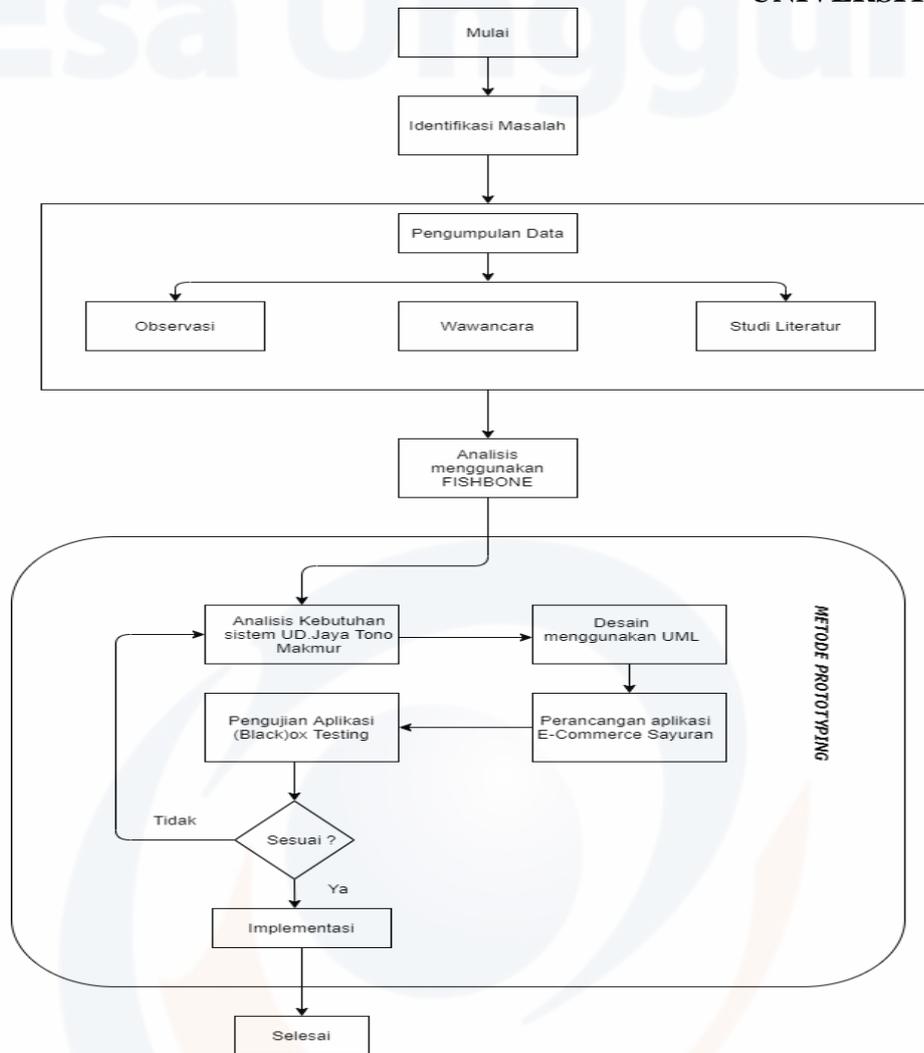
1.5 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat penelitian dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Memahami analisis masalah dengan menggunakan metode *Fishbone*
- b. Memahami analisis diagram UML
- c. Bagaimana Web bisa membantu transaksi di UD.Jaya Tono Makmur

1.6 Kerangka Berfikir

Pada tahap ini peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan metode *Prototype* adapun gambar metode *prototype* sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Berfikir

Penjelasan Kerangka Pemikiran pada gambar diatas adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini pengenalan masalah berdasarkan penelitian yang akan dikerjakan dan kebutuhan yang diperlukan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Pengumpulan data didapatkan dari observasi, dimana penulis melakukan pemantauan langsung terhadap situasi lokasi yang ingin diteliti. Observasi ini dilakukan di UD.Jaya Tono Makmur Cengkareng Jakarta Barat.

b. Wawancara

Pada tahap ini untuk mendapatkan sumber informasi yang akurat berlangsung dari narasumber yang terpercaya. Yang dilakukan dengan cara penyampaian sejumlah pertanyaan dari pewawancara kepada narasumber.

c. Studi Literatur

Pada tahap ini studi literatur dilakukan untuk mencari dan mendapatkan sumber-sumber kajian. Landasan teori yang mendukung data-data atau informasi sebagai acuan dalam melakukan perencanaan, percobaan, pembuatan dan penyusunan Tugas Akhir.

3. Analisis Masalah dengan metode Analisis *FISHBONE*

Analisis masalah dengan metode *FISHBONE* untuk mengetahui permasalahan, penyebab adanya masalah yang bisa dilihat dari beberapa variabel yang ada pada *Fishbone* sehingga menjadi acuan dalam pembuatan sistem.

4. Analisis Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan atas kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan sistem yang akan dirancang untuk menyelesaikan permasalahan dengan menganalisis kebutuhan sistem agar dapat mengatasi ketidaksesuaian aplikasi yang dirancang dengan kebutuhan pengguna.

5. Desain *Prototype* dan pemodelan UML

a. Rancangan *Prototype*

Pada tahap ini menggambarkan rancangan *user interface* atau rancangan antarmuka dari suatu sistem yang telah dibuat.

b. Pemodelan UML

Pada tahap ini akan dilakukan pemodelan sistem yang akan dibangun menggunakan diagram UML.

6. Perancangan Aplikasi

Pada tahap ini melakukan perencanaan dalam mengembangkan sistem dan pemodelan desain antarmuka untuk menggambarkan sistem yang akan dibuat.

7. Pengujian Aplikasi

Pada tahap ini merupakan tahap pengujian terhadap sistem yang dibuat agar sistem tersebut dapat berjalan dengan semestinya. Jika tahap testing ini terjadi error maka untuk mengetahuinya perlu kembali pada tahap evaluasi analisis kebutuhan sistem mengetahui kesalahan yang terjadi pada sistem tersebut.

8. Implementasi

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi dari seluruh tahapan rancang bangun sistem yang sudah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Berdasarkan uraian latar belakang diatas yang sudah dikemukakan diatas, sistematika penulisan dari penelitian ini sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi landasan dalam memaparkan pokok permasalahan dari jurnal-jurnal yang mendukung teori penelitian.

BAB III : GAMBARAN UMUM

Pada bab ini menjelaskan tentang sejarah singkat UD.Jaya Tono Makmur, lokasi UD.Jaya Tono Makmur, metodologi penelitian, kerangka pemikiran, serta proses bisnis yang berjalan pada UD.Jaya Tono Makmur, analisis masalah dengan metode *FISHBONE* dan rencana solusi permasalahan masalah.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan terhadap penelitian data dan aplikasi yang telah dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian kesimpulan dan saran berisi tentang kesimpulan hasil dan pembahasan dari pengujian aplikasi yang telah dibangun dan saran pengembangan aplikasi.

