

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Agen Sembako merupakan suatu agen yang bergerak dibidang penjualan sembako dan kelontong. Sistem penjualan yang digunakan sekarang ini adalah sistem konvensional, yaitu pembeli harus datang langsung ke Agen Sembako untuk melihat produk yang ditawarkan. Dengan adanya sistem tersebut akan menyita waktu konsumen sehingga kesulitan memperoleh informasi mengenai spesifikasi dan harga produk yang ditawarkan. Agen Sembako menginginkan proses jual beli tidak hanya terjadi jika pembeli datang ke agen. Pada saat ini pemasaran agen masih terbatas hanya di sekitar agen tersebut. Agen sembako kesulitan dalam memperoleh konsumen baru ini di sebabkan karena dalam proses jual beli pembeli harus antri dalam mendapatkan pelayanan. Kendala yang dihadapi dalam proses penjualan adalah keterbatasan jarak dan waktu yang kurang efisien. Sembako adalah kebutuhan pokok masyarakat kita, dan merupakan komoditi utama sebagai acuan kesejahteraan masyarakat.

Perkembangan teknologi saat ini berjalan dengan cepat dan banyak sekali keuntungan yang bisa di dapatkan dari perkembangan teknologi informasi ini. Menurut Swastha, (1996) Grosir (*wholesaler*) adalah suatu unit usaha yang membeli dan menjual kembali produknya kepada para pengusaha (yang bukan *end-user*) dan menurut *Dirjen Bea Cukai retailer* adalah orang yang membeli barang dalam jumlah besar kemudian dijual kembali kepada pembeli individu contoh *retailer* adalah *supermarket, departement stores, retail shop, car dealer* dsb. Pada dasarnya ada dua jenis pedagang yaitu pedagang besar atau grosir dan pedagang kecil atau *retailer*. Pedagang besar atau grosir adalah pedagang yang menjual barang ke pedagang kecil atau eceran, penjual lain seperti *industri, institusi*, serta pengguna komersial dalam jumlah besar, akan tetapi tidak sampai ke konsumen akhir. grosir biasanya membeli barang langsung ke produsen dalam jumlah besar, contohnya seperti distributor dan agen.

Sementara *retailer* atau pedagang kecil/eceran adalah pedagang yang menjual barang langsung kepada konsumen akhir yang mengonsumsi barang tersebut untuk keperluan pribadi dan bukan untuk tujuan usaha dimana penjualan ke setiap konsumen biasanya dalam jumlah kecil. *Retailer* dapat dikatakan sebagai penghubung antara produsen sebagai penghasil produk dengan konsumen akhir. Contohnya seperti minimarket, toko kelontong, warung, dan lain sebagainya. Agen

Sembako adalah Agen yang berkegiatan sebagai *wholesaler* (grosir). Seiring dengan perkembangan penjualan terus meningkat sehingga terjadi kerumunan dan antrian yang cukup panjang di area penjualan.

Hal ini memberikan ide untuk melakukan perancangan yang dapat menjadi wadah untuk melakukan jual beli sembako secara *online* dan pembeli tidak perlu lagi antri pada area penjualan Agen Sembako karena setelah pemesanan dilakukan. Barang akan dikirim oleh kurir *internal* ke alamat toko *retail* yang dituju. Sistem aplikasi adalah memberikan fasilitas untuk memesan produk yang ingin dibeli oleh toko retail melalui *aplikasi web* dengan adanya fasilitas tersebut toko *retail* tidak perlu datang ke lokasi, sedangkan *aplikasi* akan memfasilitasi *operator* agen dengan memberikan informasi pemesanan secara lengkap.

Location-Based Service (LBS) adalah sebuah teknologi yang berfungsi untuk mendapatkan lokasi dari perangkat yang sedang digunakan. LBS dapat diakses dengan melalui website yang terhubung dengan internet, yang digunakan untuk memanfaatkan posisi dari perangkat tersebut. Teknologi dari LBS ini memanfaatkan *Global Positioning System* (GPS) berfokus menetapkan posisi dari perangkat yang disebut sebagai metode *positioning*.

Data yang kita peroleh bahwa agen sembako ini memiliki pengunjung untuk di hari biasa mencapai 70 hingga 80 orang perhari. jika di hari libur pengunjung bisa mencapai 100 hingga 120 orang per hari. agen sembako ini hanya melakukan pengiriman di sekitar wilayah Perum Karawaci, Kota Tangerang. produk yang di tawarkan agen tersebut yaitu berbagai macam indomie, kopi, gula, minyak, deterjen, sabun, tepung, bumbu racik, pewangi, obat - obatan, rokok. lalu terdapat makanan seperti beng-beng, kalpa, nextar, chocopie dll. Untuk minuman terdapat mineral gelas & botol, minuman bersoda, minuman kemasan dll. untuk minimum belanja yaitu 1 Juta Rupiah maka barang bisa di kirim oleh kurir internal dari agen.

Pembangunan aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan proses jual – beli untuk para pedagang kelontongan kecil serta masyarakat umum. Dengan adanya sistem sembako *online* ini mempermudah transaksi para pembeli tanpa harus menunggu dan mengantri untuk mendapat bagian. Serta proses pembayaran yang dipermudah dengan menggunakan sistem *offline* atau *online*. Dengan pemanfaatan sistem *Location-Based Service* (LBS) ini juga bisa memberi tahu posisi agen dari tempat kita berada. Dengan *Location-Based Service* (LBS) juga bisa melacak posisi pengiriman barang yang dipesan oleh pelanggan.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan dalam Tugas Akhir ini yang dapat diidentifikasi atas dasar latar belakang yang dikemukakan diatas adalah:

1. Bagaimana cara memberikan kemudahan kepada customer untuk mengetahui harga pada sembako ?
2. Bagaimana cara mengurangi sistem pembelian secara *offline* & pembeli tidak perlu antri untuk mendapatkan barang ?
3. Bagaimana merancang bangun aplikasi pelacak lokasi dan posisi pengiriman dengan menggunakan platform Website ?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka penulis merumuskan permasalahan antara lain:

1. Bagaimana merancang bangun aplikasi untuk memberikan kemudahan customer dalam mendapatkan informasi barang ?
2. Bagaimana merancang sistem pembelian secara *online* & pembeli tidak perlu antri untuk mendapatkan barang ?
3. Bagaimana merancang bangun aplikasi pelacak lokasi dan posisi pengiriman dengan menggunakan *platform Website* ?

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dalam Tugas Akhir yang dapat dikemukakan berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi diatas adalah:

1. Menyediakan aplikasi untuk memberikan informasi seputar barang yang lengkap serta memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi.
2. Menyediakan aplikasi untuk mempermudah transaksi jual-beli tanpa harus mendatangi agen.
3. Menyediakan aplikasi untuk melacak lokasi agen serta posisi ketika sedang dalam perjalanan menuju alamat pelanggan memanfaatkan *Location-Based Service*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dalam Tugas Akhir ini yang dapat ditemukan berdasarkan tujuan yang diidentifikasi diatas adalah:

1. Memanfaatkan *platform Website* untuk pengembangan sistem sembako *online*.
2. Memberikan kemudahan customer dalam mendapatkan informasi seputar harga barang dan memudahkan proses transaksi jual-beli antar *user*.

3. Memanfaatkan penggunaan *smartphone* dengan *platform Website* berbasis *Location-Based Service* untuk memberitahu posisi agen dengan pelanggan serta memberitahu posisi barang yang dikirim.

1.6 Lingkup Tugas Akhir

Ruang lingkup pada Tugas Akhir ini yang dapat ditemukan berdasarkan latar belakang yang disebutkan diatas adalah:

1. Aplikasi hanya berbasis *Website*, Semua Perangkat bisa mengakses ini.
2. Pengguna aplikasi adalah *Owner, Admin, Courier* Serta *Customer*.
3. Aplikasi ini Disertai fitur pembayaran *offline* dan *Online*.

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Tugas Akhir ini memiliki sistematika penulisan yang dapat dibagi ke dalam berbagai bagian dibawah ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan dikemukakan berbagai hal sebagai pendahuluan Tugas Akhir seperti latar belakang penelitian, identifikasi permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan juga sistematika penulisan Tugas Akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian landasan teori, berisi berbagai referensi dan sumber pengetahuan yang mendukung penulisan Tugas Akhir.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian metode penelitian, digambarkan rencana penelitian yang akan dilakukan, lengkap dengan obyek dan metode penelitian serta berbagai pendekatan yang dilakukan dalam penulisan Tugas Akhir.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian hasil dan pembahasan, hasil dari penelitian yang telah dilakukan ditampilkan. Data dalam penelitian ini dipaparkan dengan penggambaran teknik pengumpulan yang dilakukan dengan menggunakan metode *Waterfall*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya ditarik kesimpulannya dan terdapat alternatif berupa saran untuk pengembangan lanjutan Tugas Akhir.