

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi memiliki peranan krusial dalam perkembangan organisasi. Pertumbuhan pesat perusahaan menuntut peningkatan kualitas sistem informasi, didorong oleh kemajuan teknologi, kebijakan pemerintah, perubahan prosedur, dan kebutuhan informasi yang terus berkembang (Wahyudin & Rahayu, 2020). Era kemajuan sistem informasi sekarang, setiap pedagang salah satunya yaitu penjual daging ayam potong berlomba-lomba dalam membuat sebuah sistem informasi yang bermanfaat dalam membantu kegiatan bisnis, mulai dari membantu segala kegiatan produksi semakin cepat, termasuk dalam pemangkasan biaya produksi, sehingga perusahaan dapat memperoleh lebih banyak keuntungan (Nova dkk., 2022).

Adapun permasalahan yang dihadapi dalam penjualan daging ayam potong yaitu pencatatan manual seperti pencatatan pembelian ayam kepada pemasok dan penjualan daging ayam yang menggunakan nota yang dapat menyebabkan kehilangan atau kerusakan dokumen serta rentan terjadi kesalahan dalam pembuatan nota pembayaran (Prastyo & Malabay, 2023). Permasalahan lainnya sesuai dengan hasil wawancara kepada penjual daging ayam potong pada bulan November 2024 yaitu tidak adanya pencatatan keuangan atau laporan keuangan yang membuat penjual tidak mengetahui berapa keuntungan yang didapat oleh penjual. Terkadang juga terdapat pembeli yang melakukan pembayaran sekali di akhir minggu setelah beberapa kali transaksi dalam waktu satu minggu yang membuat penjual tidak mendapatkan keuntungannya langsung ketika pembeli melakukan pemesanan. Ada juga pembeli yang melakukan pemesanan lewat *chat whatsapp*, tapi terkadang penjual lupa melayani karena tidak adanya sistem yang terorganisir, sehingga pesanan di *whatsapp* tercampur dengan *chat* pribadi yang mengakibatkan penjual terkadang kelupaan melayani karena banyaknya pesan yang masuk. Maka dari itu dibutuhkan sistem informasi yang dapat menangani masalah tersebut.

Sistem informasi menjadi solusi dalam membantu kegiatan bisnis, mulai dari mempercepat kegiatan produksi hingga mengurangi biaya produksi, sehingga perusahaan dapat memperoleh lebih banyak keuntungan (Nova dkk., 2022). Sistem informasi yang sekarang marak digunakan salah satunya yaitu *e-commerce*, yang memanfaatkan internet dan teknologi untuk menjalankan bisnis secara *online*. Penggunaan *e-commerce* dapat mempermudah konsumen dalam melihat dan membeli barang atau jasa yang ditawarkan melalui halaman situs yang tersedia (Fenando, 2020). Penggunaan *e-commerce* sebagai sarana penjualan daging ayam potong dapat mempermudah dalam pemesanan *online*, sehingga pembeli tidak perlu datang langsung di lokasi. *E-commerce* mempermudah konsumen dari luar jangkauan agar dapat memperoleh informasi stok dan harga secara *real-time*, dan penjual dapat menangani data transaksi secara sistematis (Prastyo & Malabay, 2023). *E-commerce* juga mengubah perilaku konsumen yang semula berbelanja secara *offline* menjadi *online* dengan kemudahan yang ditawarkannya. Sistem pembayaran juga berkembang dari tunai menjadi digital (Sari, 2021). Terdapat manfaat *e-commerce* pada penjualan produk usaha antara lain peningkatan jumlah pesanan dan omset penjualan, serta membantu dalam pengembangan produk usaha. *E-commerce* juga dapat mengatasi permasalahan dengan membuat sistem yang dapat memudahkan penjual dalam mencetak nota pembelian ayam kepada pemasok dan penjualan daging ayam menggunakan *invoice* yang otomatis dibuat (Lumintang dkk., 2020).

Terdapat berbagai metodologi yang dapat digunakan untuk pengembangan sistem informasi, masing-masing dengan pendekatan dan keunggulannya tersendiri. Metode *prototype* bertujuan untuk mendapatkan sebuah model dari aplikasi yang hendak dibangun. Rancangan awal aplikasi tersebut berupa *mockup* yang kemudian akan diuji oleh pengguna. Setelah melalui tahap evaluasi pengguna, *mockup* ini berfungsi sebagai acuan bagi pengembang dalam proses perancangan aplikasi perangkat lunak. *Rapid Application Development* adalah cara mengembangkan sistem yang menggunakan pendekatan objek, dan di dalamnya sudah ada metode serta alat-alat *software*-nya. RAD ini tujuannya agar waktu membuat sistem, dari mulai dirancang sampai bisa dipakai, jadi lebih cepat

dibandingkan cara lama. RAD juga berusaha agar sistem yang dibuat bisa mengikuti kebutuhan bisnis yang sering berubah-ubah. Model *Waterfall* merupakan pilihan yang cocok untuk pengembangan sistem atau perangkat lunak yang tidak spesifik, yang memungkinkan identifikasi lengkap semua kebutuhan di awal dengan spesifikasi umum. Model ini juga relevan untuk proyek pembuatan perangkat lunak yang dimulai dari dasar, meliputi tahap pengumpulan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan sesuai dengan topik riset yang ditetapkan, hingga produk tersebut selesai diuji. Proses pengembangannya memiliki langkah-langkah yang sudah baku dan tidak berubah-ubah, sehingga mudah untuk diterapkan serta berjalan secara sistematis dan berurutan. (Pricillia & Zulfachmi, 2021). Metode *waterfall* dipilih karena membutuhkan suatu pendekatan yang teratur dan terstruktur dalam membangun suatu sistem. Pendekatan ini memungkinkan pengembangan sistem secara bertahap, di mana setiap tahap membangun dan melengkapi tahap sebelumnya (Supiyandi dkk., 2022). Sistem informasi yang telah dibuat, selanjutnya akan melalui tahapan pengujian menggunakan metode *Black Box Testing* dengan teknik *Use Case Testing* agar sistem informasi yang dibuat dapat dipastikan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Dwiputra & Pratama, 2021).

Penelitian ini berhasil merancang dan mengimplementasikan sistem *e-commerce* berbasis *website* dengan nama ChickyCuts yang dapat digunakan pada berbagai perangkat yang memudahkan penggunaanya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sistem yang telah dibuat dapat membantu penjual daging ayam potong dalam mempermudah pencetakan nota pembelian dan penjualan yang mudah diakses melalui *website*, serta memudahkan para pembeli untuk melakukan pembelian produk melalui *website*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian masalah yang dijelaskan pada latar belakang diatas didapatkan pokok permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengatasi kesalahan pencatatan manual yang dapat menyebabkan kehilangan atau kerusakan dokumen dan bagaimana cara mengotomatisasi

pembuatan *invoice* atau nota pembayaran untuk mengurangi risiko kesalahan manual?

- b. Bagaimana merancang sistem *e-commerce* yang efektif juga mudah digunakan dimanapun, dan dengan metode apa dalam pengembangan sistem informasinya?
- c. Bagaimana cara implementasi pengujian untuk menguji kelayakan dari sistem informasi yang dibuat, dan dengan apa penggunaan pengujiannya?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan sistem yang mencatat catatan transaksi yang sistematis untuk mengurangi resiko kehilangan atau kerusakan dokumen dan mengotomatisasi proses pembuatan *invoice* dengan mengimplementasikan sistem informasi untuk mengurangi kesalahan manual.
- b. Merancang dan mengimplementasikan sistem *e-commerce* berbasis *website*, dikarenakan *website* sangat fleksibel digunakan karena dapat digunakan dari berbagai *device* dan dengan metode *waterfall* dalam pengembangan sistem informasinya.
- c. Pengujiannya menggunakan teknik *Black Box Testing* dengan metode *Use Case Testing* supaya dapat mengetahui fungsi fungsi di dalam sistemnya sudah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah:

- a. Mengoptimalkan Informasi produk yang lebih detail tersedia di platform *e-commerce* dan manajemen stok dengan informasi stok yang tersedia secara *real-time*.
- b. Sistem *e-commerce* memudahkan penjual daging ayam potong dalam menangani data transaksi secara sistematis dan *real-time*, sehingga mengurangi resiko kesalahan pencatatan manual.

- c. Mengimplementasikan sistem *e-commerce* yang dapat memudahkan dalam pemesanan *online* dan mempermudah pengiriman secara *online*.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pengerjaan penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah:

- a. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*.
- b. Peneliti menggunakan bahasa pemrograman seperti *HTML*, *CSS*, *JavaScript*, *Bootstrap* dan *PHP*, untuk *databasenya* menggunakan *MySQL* dan *web servernya* menggunakan *XAMPP*.
- c. Pengguna yang diidentifikasi dalam sistem ini adalah penjual dan pembeli.
- d. Pengembangan sistem *e-commerce* ini akan menggunakan sistem informasi berbasis *website*.