

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini banyak hal telah berubah karena perkembangan teknologi baik dalam bidang komunikasi maupun ekonomi. Dalam bidang ekonomi kemajuan teknologi berdampak pada pertumbuhan ekonomi terutama dalam penjualan. Prinsipnya penjual yang ingin menjual produknya tidak hanya berpusat pada pasar atau swalayan. Ini diakibatkan kemajuan teknologi (*e-commerce*) atau penjualan *online* telah berkembang pesat. Pembeli tidak lagi harus ke pusat perbelanjaan tetapi langsung memesan secara *online*. Barang yang dipesan akan diantarkan ke rumah pembeli. Transaksi pembayaran dilakukan secara *online* menggunakan metode transfer bank.

Sistem pembayaran dalam dunia bisnis saat ini telah menggunakan metode transaksi secara *online*. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi masa kini, banyak pebisnis menggunakan *website* sebagai sarana untuk mempromosikan produk dan jasa perusahaan tersebut. Keuntungan yang diperoleh perusahaan tersebut, yaitu produk yang dijual lebih dikenal luas serta mempercepat daya jual produk tersebut. Melalui *website* proses pembelian dan pembayaran menjadi lebih cepat. Dalam hal ini sangat diperlukan oleh *home industry* UMKM PANBERS untuk menyebarluaskan produk olahannya.

Home Industry UMKM PANBERS bertempat di Sikumana-Kupang dibentuk pada tahun 2018, oleh 6 orang dalam keluarga tersebut. UMKM PANBERS merupakan usaha menengah yang mengolah berbagai jenis

makanan berbahan dasar ikan. Jenis-jenis ikan yang dijadikan bahan dasar yaitu ikan tuna, ikan cakalang, ikan nipi, dan ikan kembong. Perusahaan ini menyediakan 8 jenis makanan yaitu abon, dendeng, sate, kaki naga, bakso, nugget, stik, rica-rica. Dari jenis-jenis makanan tersebut yang paling banyak terjual adalah abon dan bakso. Total pendapatan UMKM PANBERS pada tahun 2019 dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Pendapatan UMKM PANBERS Tahun 2019

NO	Bulan	Makanan	Jumlah	Pendapatan
		Abon	25 Kg	Rp4.500.000
		Dendeng	9 Kg	Rp1.800.000
		Sate		
1	Januari	Kaki Naga		
		Bakso	20 Kg	Rp1.600.000
		nugget	11 Kg	Rp1.375.000
		stik		
		Rica-rica	3 Kg	Rp375.000
		Abon	45 Kg	Rp8.100.000
		Dendeng	5 Kg	Rp1000.000
2	Februari	Sate	7 Kg	Rp875.000
		Kaki Naga	15 Kg	Rp1.875.000
		Bakso	30 Kg	Rp2.400.000
		nugget	8 Kg	Rp1.000.000
		stik		
		Rica-rica		
		Abon	5 Kg	Rp900.000
		Dendeng	5 Kg	Rp1000.000
3	April	Sate	10 Kg	Rp1.250.000
		Kaki Naga		
		Bakso	15 Kg	Rp1.200.000
		nugget	10 Kg	Rp1.250.000
		stik	7 Kg	Rp875.000
		Rica-rica		
		Abon	50 Kg	Rp9000.000

		Dendeng	6 Kg	Rp1.200.000
4	Juli	Sate		
		Kaki Naga		
		Bakso	60 Kg	Rp4.800.000
		nugget	6 Kg	Rp750.000
		stik	11 Kg	Rp1.375.000
		Rica-rica		
		Abon	100 Kg	Rp18.000.000
		Dendeng	3 Kg	Rp600.000
5	Agustus	Sate		
		Kaki Naga		
		Bakso	25 kg	Rp2.000.000
		nugget	1 Kg	Rp125.000
		stik		
		Rica-rica	7 Kg	Rp875.000
		Abon	67 Kg	Rp12.060.000
		Dendeng		
6	Oktober	Sate	6 Kg	Rp750.000
		Kaki Naga		
		Bakso	50 Kg	Rp4.000.000
		nugget		
		stik	20 Kg	Rp2.500.000
		Rica-rica		
		Abon	10 Kg	Rp1.800.000
		Dendeng		
7	November	Sate	5 Kg	Rp625.000
		Kaki Naga	25 Kg	Rp3.125.000
		Bakso	50 Kg	Rp4.000.000
		nugget	5 kg	Rp.1000.000
		stik		
		Rica-rica	10 Kg	Rp1.250.000
		Abon	45 kg	Rp8.100.000
		Dendeng	10 Kg	Rp2.000.000
8	Desember	Sate	2 Kg	Rp250.000
		Kaki Naga	8 Kg	Rp1.000.000
		Bakso		
		nugget	5 Kg	Rp625.000

		Stik	3 Kg	Rp375.000
		Rica-rica		
	Total		820 Kg	Rp113.560.000

Berdasarkan tabel diatas, pada tahun 2019 UMKM PANBERS menghasilkan 820 kg produk olahan ikan. Pemilik perusahaan, menjelaskan bahwa pada tahun 2019 ada beberapa bulan yang tidak mendapatkan pesanan oleh pelanggan dikarenakan produk yang dijual *home industry* ini masih belum dikenal secara luas. Sedangkan dalam kurung waktu tersebut meskipun belum adanya pemesanan oleh pelanggan produk tetap diproduksi untuk dijadikan stok yaitu abon, bakso, sate, nugget, kaki naga, dan stik. Dari tabel diatas produk yang paling diminati oleh pelanggan adalah abon dan bakso. Sedangkan olahan makanan yang lain masih minim dalam jumlah pemesanannya.

Produk makanan ini diolah dari 1 kilogram daging ikan mentah yang sudah disiapkan dalam *freezer*. Kemudian untuk menjaga keawetan makanan produk yang sudah diolah dibiarkan tetap dingin terkecuali produk abon, dendeng, dan rica-rica. Setelah diawetkan maka produk tersebut siap diantar oleh pihak perusahaan secara langsung kepada pelanggan yang berada di dalam kota, sedangkan pelanggan yang berada diluar kota pihak perusahaan mengirimkan produk tersebut melalui sarana transportasi.

Pada saat dilakukan penelitian di perusahaan UMKM PANBERS *home industry* ini masih dikenal dari masyarakat setempat. Pelanggan yang mengkonsumsi produk tersebut sebagian besar adalah tetangga, keluarga, dan kenalan dari pemilik industri. Transaksi pembayaran yang dilakukan

disesuaikan dengan lokasi pelanggan. Apabila lokasi pelanggan dekat dengan perusahaan, maka pembayaran bisa dilakukan secara langsung. Jika lokasi pemesan jauh dari perusahaan maka pelanggan harus membayar uang muka terlebih dahulu sehingga produk bisa diproduksi. Setelah selesai maka produk tersebut akan langsung dikirim ke tempat pemesan dengan menggunakan sarana transportasi dan pembayaran dilakukan melalui transfer bank.

UMKM PANBERS dalam menjual produknya tidak berkembang dengan begitu baik dikarenakan jangkauan pemasaran yang masih kecil. Maka dari itu industri UMKM PANBERS memerlukan sebuah aplikasi pemasaran khusus untuk menjual dan mengiklankan macam-macam produk yang telah dibuat dan transaksi pembayaran dengan pelanggan dapat dilakukan secara *online*.

Dari permasalahan diatas maka dibangun “**Aplikasi Pemasaran Dan Penjualan Makanan Hasil Olahan Ikan UMKM PANBERS Di Kupang Berbasis Website**” diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat menambah jumlah pelanggan serta meningkatkan penjualan produk UMKM PANBERS juga mempermudah pengelolaan data penjualan produk, pengelolaan data pemesanan serta transaksi bisa dilakukan secara *online*. Sehingga pemasaran dan penjualan produk UMKM PANBERS bisa lebih luas.

1.2 Rumusan Masalah

Perusahaan UMKM PANBERS memiliki kendala dalam penjualan produk karena jangkauan pemasaran yang masih kecil serta tidak adanya iklan mengenai produk yang dijual dan transaksi yang dilakukan masih manual

1.3 Batasan Masalah

Batasan yang didapat dari permasalahan ini sebagai berikut;

1. Sistem yang dibangun hanya mempromosikan produk dan mengolah data penjualan produk, pembelian dan pengiriman dari pelanggan yang sudah terdaftar.
2. Sistem hanya memberikan kisaran ongkos kirim yang harus dibayar atau ditanggung pembeli ketika produk yang diantarkan sampai ke tempat pembeli.
3. Proses pembayaran yang dilakukan menggunakan metode transfer bank .
4. Sistem yang dibangun menggunakan metode *waterfall*, Bahasa pemrograman PHP, dan penyimpanan *Database* menggunakan *MySQL*.

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat dari penelitian ini sebagai berikut;

1.4.1 Tujuan Penelitian

Membangun sebuah *website* didalam perusahaan UMKM PANBERS yang bisa dimanfaatkan untuk mempromosikan produk serta menjual produk secara *online*. Sekaligus mengolah data pembelian produk, data pengiriman dan perusahaan bisa melakukan transaksi jual, beli secara *online*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Manfaat Bagi Perusahaan

Manfaat bagi UMKM PANBERS adalah dengan dibangunnya *website* ini produk yang sudah dibuat akan diperkenalkan melalui promosi sehingga bisa memperluas jangkauan penjualan. Dan menambah jumlah pelanggan juga dengan dibangunnya *website* ini dapat memudahkan perusahaan mengolah data penjualan produk, data pembelian, data pengiriman serta transaksi jual beli bisa dilakukan secara *online*.

2. Manfaat Bagi Pelanggan

Manfaat bagi pelanggan adalah dengan dibangunnya *website* ini pelanggan bisa lebih mudah dalam memesan produk yang ingin dipesan dan mendapat informasi lebih cepat mengenai produk yang dijual oleh UMKM PANBERS.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Metode pengumpulan Data

Tahapan ini merupakan kegiatan awal untuk membuat sistem yang akan dibangun dengan cara mengumpulkan data. Proses kegiatan tersebut meliputi:

- a. Observasi merupakan teknik pengamatan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil pada lokasi *home industry* UMKM PANBERS.

- b. Wawancara (*interview*), yaitu teknik pengambilan data dengan mengadakan tanya jawab atau berdialog secara langsung dengan petugas atau pekerja di perusahaan UMKM PANBERS untuk memperoleh data serta keterangan mengenai permasalahan yang terjadi.
- c. Studi pustaka yaitu teknik pengumpulan data dengan mempelajari literatur-literatur dengan tujuan sebagai penunjang atau referensi untuk membantu dalam melakukan penelitian memperkuat isi dan membantu dalam pembuatan aplikasi agar dapat mengatasi masalah yang dihadapi.

Adapun dalam tahap ini juga dilakukan analisis terhadap hal-hal sebagai berikut;

1. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui fasilitas yang disediakan atau dimiliki oleh sistem agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna sistem. Fungsi utama dari sistem ini adalah untuk mempromosikan produk, memberikan informasi secara detail mengenai penjualan dan pembelian hasil olahan makanan UMKM PANBERS yang dapat diakses oleh *user*. Serta memberi kemudahan mengenai transaksi jual beli makanan. Pada tahap ini akan diidentifikasi informasi-informasi yang diperlukan.

2. Analisis Peran Sistem.

Fungsi analisis peran sistem adalah menghasilkan informasi yang berkualitas dan akurat. Apabila terdapat fungsi-fungsi yang nantinya harus dimiliki oleh sistem yaitu:

- a. Sistem yang dibangun dapat mempromosikan produk, menjual, membeli, melakukan pembayaran, dan pengiriman.
- b. Pembayaran produk dilakukan dengan mengirimkan bukti transfer pembayaran di halaman pembayaran.
- c. Sistem yang dibangun *menginput* data makanan berupa nama makanan, olahan makanan, harga, stok.
- d. Sistem dapat menampilkan kisaran ongkos kirim dari tempat penjual ke tempat pembeli.
- e. *Output* dari sistem dapat mencetak data laporan penjualan perbulan dan pertahun.

3. Analisis Peran Pengguna

a. Admin

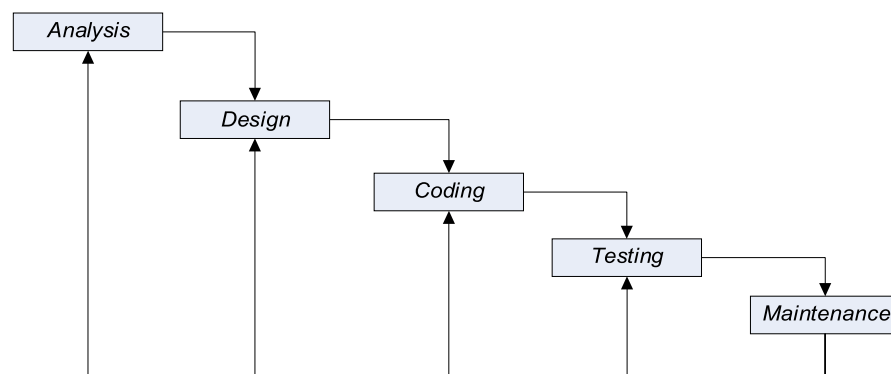
Admin adalah penjual makanan pada Perusahaan UMKM PANBERS memiliki hak akses untuk mengolah data penjualan, data pembeli dan data pengiriman. *Admin* dapat *menginput* data produk dan informasi. Dapat mengecek pesan dari pelanggan berupa pertanyaan, masukan-masukan dari pelanggan serta mencetak data laporan bulanan dan tahunan penjualan.

b. Pembeli

Pembeli dapat melihat informasi detail mengenai hasil olahan makanan yang telah *diinput* oleh *admin* pada *website*. Kemudian pembeli melakukan pemesanan produk dengan mengisi data pembelian sesuai format pembelian produk yang telah disediakan agar produk dapat diproses oleh *admin* untuk pengiriman. Dan bukti transfer pembayaran bisa dikirimkan melalui *form* pembayaran di sistem serta pembeli bisa meninggalkan komplain atau bertanya dengan memanfaatkan fitur *live chat* (pesan).

4. Metode Pengembangan Sistem

Metodologi penelitian diperlukan sebagai kerangka dan panduan proses penelitian, sehingga rangkaian proses penelitian dapat dilakukan secara teratur dan sistematis. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Software Development Life Cycle (SDLC)* model *Waterfall*. Proses model *Waterfall* terlihat seperti gambar 1.



Gambar 1. Model *Waterfall* (Pressman, 2010)

Gambar 1 menjelaskan bahwa model *Waterfall* mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan

sekuensial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh tahapan *analysis*, *design*, *coding*, *testing* dan *maintenance*. Adapun penjabaran dari tiap tahapan sebagai berikut :

a. Tahap Analisis

Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam mengembangkan sistem. Dalam analisis ini harus mendapatkan beberapa hal yang dianggap menunjang penelitian yang dilakukan, seperti mencari permasalahan yang ada, serta mengumpulkan data. Proses pengumpulan kebutuhan dikhususkan pada perangkat lunak. Untuk memahami sifat program yang dirancang, rekayasa perangkat lunak (analisis) harus memahami domain informasi, tingkah laku, dan antarmuka (*interface*) yang diperlukan.

b. Tahap Desain

Proses desain merupakan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum membuat *coding*. Proses ini berfokus pada perancangan struktur data, struktur perangkat lunak, tampilan antar muka dan membuat *Entity Relationship diagram*, *use case diagram* dan relasi antar tabel. Tahap ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*. Dokumen inilah yang akan digunakan *programmer* untuk melakukan pembuatan sistemnya.

c. Tahap *Coding*

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka proses desain harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu kedalam Bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap desain yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*. Dalam pembuatan program ini akan dirancang dengan menggunakan Bahasa pemrograman *PHP* dan *Database MySQL*.

d. Tahap *Testing*

Sesuatu yang dibuat haruslah diuji cobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi *software* harus diuji cobakan, agar *software* bebas dari *error* dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. Dalam uji coba ini dilakukan dengan metode *black box*.

e. Tahap Pemeliharaan (*Maintenance*)

Pemeliharaan sistem bertujuan untuk menjaga kinerja sistem hingga pengembangan sistem, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih terdapat kesalahan atau *error* yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar alur penyampaian tugas akhir ini lebih mudah dipahami, maka disajikan dalam sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Dalam bab ini akan dibahas tentang penelitian terdahulu, gambaran umum penelitian hingga metode yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan definisi sistem, analisis sistem, perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

Bab IV Implementasi Sistem

Dalam bab ini membahas implementasi sistem sesuai dengan hasil analisis dan perancangan pada bab sebelumnya,

Bab V Pengujian dan Analisis Hasil

Pada tahap bab ini akan dibahas tentang pengujian hasil sistem dan analisis kerja sistem yang telah dibangun

Bab VI Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengembangan sistem serta saran terhadap sistem untuk perkembangan selanjutnya.