

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekarang ini teknologi telah berkembang pesat. Penggunaan teknologi informasi banyak diterapkan dalam berbagai bidang. Pada *E-Commerce* teknologi informasi memiliki peranan paling penting. Banyak sekali keuntungan dengan menggunakan *E-Commerce*, seperti mengurangi biaya dibanding dengan menjual *door to door*, tidak memerlukan banyak tenaga kerja, *customer* dapat mengakses kapan saja dan dimana saja.

Sekarang ini banyak orang tidak tahu bagaimana cara menjual makanan mereka. Ada yang dikarenakan mereka tidak ahli dalam berbicara dengan orang, ataupun alasan lainnya. Sehingga terkadang makanan tersebut tidak laku. Dan banyak juga yang tidak berhasil menjual makanan karena tidak mendapatkan *customer* yang tepat. Terkadang juga orang yang ingin membeli makanan tertentu yang misalnya sulit dicari, tidak tahu harus mencari kemana.

Sehingga dengan metode B2C (*Business to Customer*) ini yang menghubungkan perusahaan makanan yang ada dengan *customer*, agar *customer* dapat lebih dengan mudah untuk mencari dan membeli makanan yang diinginkannya, dan tidak harus pergi jauh-jauh mencarinya. Hanya cukup dengan mengakses *website* saja *customer* dapat membeli makanan yang diinginkannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, saya merumuskan masalah yang akan saya bahas yaitu :

1. Bagaimana melakukan pembelian makanan dengan mudah dan lebih efisien?
2. Bagaimana membuat sebuah *website* yang aman dalam melakukan transaksi pembelian makanan?

1.3 Tujuan Pembahasan

Setelah melihat rumusan masalah di atas. Adapun tujuan pembahasan, yaitu :

1. Membuat sebuah *website* berbasis B2C yang menghubungkan perusahaan makanan dengan *customer* agar *customer* dapat dengan mudah melakukan transaksi pembelian makanan tanpa harus repot pergi keluar rumah dan dilengkapi dengan *fitur search* makanan.
2. Menyediakan fitur pembuatan *account member* yang dapat digunakan dalam melakukan pembelian makanan.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

1.4.1 Hardware

Untuk menggunakan aplikasi ini dibutuhkan *hardware* (*Minimum requirement*) :

1. *Processor* Intel Pentium 1.6 GHz
2. *Memory* RAM 1GB
3. *Harddisk* 80 GB

1.4.2 Software

Aplikasi ini menggunakan :

1. Java SE 6
2. Java EE 6

3. MySQL database

1.4.3 Aplikasi

Aplikasi ini dapat melakukan berbagai hal, seperti :

1. *Customer* :

1. *Registrasi member*
2. Mencari makanan

2. *Member* :

1. Mencari makanan
2. Memesan makanan
3. Membeli makanan
4. *Manage data account*

3. *Admin* :

1. *Manage data member*
2. *Manage data makanan*
3. *Manage setting*

4. *Supplier* :

1. Memasukkan menu makanan
2. *Manage data pesanan*
3. Melihat Saldo

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan diambil dari, antara lain :

1. Data yang didapat melalui observasi yang dilakukan dengan meneliti *website – website E-Commerce B2C* saat ini.
2. Data-data ilmu pengetahuan mengenai dasar-dasar pembuatan aplikasi ini yang didapatkan melalui internet, *e-book*, buku, modul kuliah, dll.

1.6 Sistematika Penyajian

Adapun sistematika penulisan pada laporan ini adalah:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, serta sistematika penyajian.

2. BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang digunakan dalam tugas akhir penulis.

3. BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai proses bisnis, rancangan ERD, DFD, dan UID.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai hasil dari aplikasi yang telah selesai dibuat menurut hasil analisis dan perancangan pada Bab III. Di dalam bab ini dijelaskan mengenai fitur-fitur dari aplikasi tersebut beserta dengan *screenshot* dari aplikasi itu sendiri.

5. BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai hasil evaluasi dari aplikasi yang telah dibuat.

6. BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran-saran dari penulis untuk pengembangan selanjutnya