

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan *E-Commerce* di Indonesia dapat menjadi sesuatu yang menjanjikan. Hal ini diakibatkan oleh berbagai faktor, seperti jumlah pengguna internet yang kian bertambah dan kebutuhan akan informasi yang cepat secara *online*. Perkembangan situs *E-Commerce* di Indonesia telah dimulai sejak tahun 1996 dengan berdirinya Dyviacom Intrabumi atau D-Net sebagai perintis transaksi online. Rumah Makan Sate X sebagai perusahaan yang bergerak di bidang jasa konsumsi masih belum mengembangkan potensi bisnisnya secara maksimal karena masih belum menerapkan sistem bisnis berbasis *E-Commerce*. Hal ini disebabkan karena *E-Commerce* dapat membantu perusahaan bisnis dalam pemecahan masalah terhadap proses kerja, proses transaksi antara penjual dan pembeli, efisiensi waktu, dan menghubungkan jarak yang relatif jauh.

Berdasarkan pertimbangan di atas, Rumah Makan Sate X perlu menerapkan sistem *E-Commerce*. *E-Commerce* dapat membantu perusahaan dalam mengelola aktivitas mulai dari proses pencatatan data barang, pembelian barang dari *supplier*, penjualan barang, produksi, serta pembuatan laporan, dan juga dapat memasarkan produk dengan jangkauan yang lebih luas dari sebelumnya. Namun dalam pembelian barang ke *supplier* juga memerlukan bantuan supaya sistem *E-Commerce* dapat membantu dalam pemilihan *supplier* terbaik. Oleh karena itu, diperlukan juga suatu metode yakni metode *Analytic Hierarchy Process* (AHP) untuk membantu dalam memberikan rekomendasi *supplier* terbaik.

Hal ini dikarenakan hingga saat ini Rumah Makan Sate X memiliki kendala waktu dalam menentukan *supplier* mana yang akan dipilih untuk melakukan pembelian barang. Hal ini semakin sulit ketika Rumah Makan Sate X mendapatkan pesanan yang cukup banyak dari pembeli. Kendala lainnya dalam menentukan *supplier* yaitu pada saat musim-musim tertentu, seperti musim lebaran, dimana harga daging kerap berganti-ganti.

Dengan adanya sistem *E-Commerce* dan metode AHP tersebut, diharapkan proses bisnis perusahaan yang dijalankan oleh perusahaan Rumah Makan Sate X dapat berjalan lebih cepat dan terstruktur baik serta meningkatkan minat pelanggan untuk membeli produk perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut ini adalah beberapa masalah yang dapat dirumuskan :

1. Bagaimana cara mengembangkan bisnis Rumah Makan Sate X?
2. Bagaimana merancang dan membuat sistem untuk transaksi pembelian, penjualan, dan inventori untuk Rumah Makan Sate X?
3. Bagaimana merancang dan membuat sistem mengolah data untuk menghasilkan laporan pembelian, penjualan untuk Rumah Makan Sate X?
4. Bagaimana menentukan *supplier* terbaik bagi Rumah Makan Sate X?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka didapatkan tujuan pembahasan sebagai berikut :

1. Merancang dan membuat situs *E-Commerce* untuk Rumah Makan Sate X.
2. Merancang dan membuat sistem transaksi pembelian, penjualan, dan produksi.
3. Membuat sistem untuk mengolah data sehingga dapat menghasilkan laporan-laporan bagi Rumah Makan Sate X.
4. Menerapkan metode *Analytic Hirarchi Proccess* (AHP) pada sistem transaksi pembelian.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Untuk pembuatan aplikasi ini akan menggunakan perangkat lunak berupa :

1. Operating System (OS) Windows 7
2. Basis data
3. Bahasa Pemograman
4. IDE

Untuk perangkat keras minimum yang dibutuhkan agar aplikasi dapat berjalan adalah sebagai berikut :

1. *Core 2 duo*
2. RAM minimum 2GB
3. 250 GB ruang *harddisk* yang tersedia
4. 7. 200 RPM *harddisk* drive

Batasan aplikasi akan dibuat berdasarkan pengguna aplikasi tersebut, dimana pengguna dapat dibagi menjadi dua yaitu pegawai dan pemilik.

Fitur yang dapat dilakukan oleh pegawai yaitu :

1. Melihat data ketersediaan bahan
2. Mengelola data penjualan

Pemilik dapat melakukan semua fitur yang dapat dilakukan oleh pegawai disertai dengan fitur tambahan yang berupa :

1. Mengelola data pengguna, data *supplier*, dan data *inventory*.
2. Mengelola data pembelian dan penjualan.
3. Mengelola data laporan penjualan, pembelian, dan *inventory*.

Sedangkan untuk ruang lingkup aplikasi akan memiliki batasan-batasan supaya tujuan aplikasi tidak menjadi terlalu melenceng.

Batasan-batasan tersebut antara lain :

1. Area penjualan yang dapat ditangani oleh aplikasi hanya untuk daerah kota Bandung.
2. Perhitungan rekomendasi oleh sistem AHP hanya untuk menentukan *supplier*.

1.5 Sumber Data

Sumber data primer yang dibutuhkan akan diambil dari :

1. Tanya jawab kepada pihak-pihak yang bersangkutan dan data-data yang diberikan oleh pihak Rumah Makan Sate X.

Sedangkan sumber data sekunder akan diambil dari :

1. Buku-buku yang berhubungan dengan informasi yang diperlukan untuk pembuatan laporan dan aplikasi.
2. Pencarian informasi dari *internet*.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian dari penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika penyajian dari proyek STA ini.

BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian proyek STA ini.

BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas secara lengkap mengenai proses bisnis, pemodelan dalam Flowchart, *user interface design*, dan penjelasan algoritma yang akan digunakan.