

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Tukang Sayur adalah salah satu pekerjaan yang barang dagangannya sering dicari oleh masyarakat untuk memenuhi kebutuhan bahan pangannya sehari sehari. Namun, Proses bisnis yang dijalankan masih menggunakan sistem manual dengan prinsip *door to door*/keliling sehingga masih memungkinkan masyarakat tidak dapat memenuhi seluruh kebutuhan bahan pangan yang mereka cari pada tukang sayur langganan mereka.

Untuk mendapatkan kebutuhan bahan pangan melalui tukang sayur keliling pembeli biasanya dihadapkan pada permasalahan ketidakpastian. Kepastian informasi mengenai waktu datang tukang sayur dan ketersediaan bahan pangan yang di cari pembeli dirasa masih kurang akurat. Untuk memastikan kebutuhan bahan pangan yang dicari oleh pembeli dapat terpenuhi, biasanya pembeli harus bertemu langsung dengan tukang sayur atau menelpon tukang sayur terlebih dahulu. Namun, melihat latar belakang pembeli yang memiliki kesibukan dalam hal pekerjaan dan jadwal yang padat setiap harinya, hal ini pastinya menjadi kesulitan tersendiri bagi mereka untuk meluangkan waktu membeli kebutuhan bahan pangan dengan sistem yang manual.

Selain itu, tukang sayur juga belum menyediakan sarana yang dapat digunakan bagi pembeli untuk mengetahui waktu berjualan tukang sayur, barang dagangan yang dijual oleh tukang sayur, dan status aktif berjualan

tukang sayur. Permasalahan terakhir adalah mengenai laporan penjualan tukang sayur yang masih rentan terjadi kesalahan.

Perkembangan teknologi yang pesat seharusnya mampu membantu para tukang sayur dan pedagang kebutuhan bahan pangan di pasar tradisional untuk meningkatkan produktivitas. Para tukang sayur nantinya dapat membelanjakan barang sesuai pesanan pelanggan, memberikan informasi untuk mengetahui status pesanan secara *uptodate* kepada pembeli, dapat melakukan perubahan barang belanjaan secara dinamis oleh pembeli, melakukan pembatalan pemesanan oleh pembeli atau tukang sayur, melakukan tindak lanjut apabila barang yang dicari oleh pembeli stoknya habis dan pengolahan laporan penjualan yang lebih akurat. Untuk mengatasi hal tersebut maka dibuatlah Sistem Informasi Penjualan Online untuk Pemesanan Kebutuhan Bahan Pangan melalui Media Tukang Sayur Keliling (Sayurku) berbasis web.

## **1.1. Identifikasi Dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang yang ada dikemukakan diatas antara lain :

1. Ketidakpastian ketersediaan barang kebutuhan pangan dan informasi harga.
2. Ketidak adaannya informasi untuk mengetahui harga pasar dan waktu tukang sayur berjualan.
3. Kurang akuratnya laporan penjualan.

### **1.2.2. Rumusan Masalah**

Seperti yang terdapat pada identifikasi masalah yang ada maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memberikan informasi mengenai barang yang dijual di pasar tertentu yang dapat dipesan oleh pembeli beserta waktu pengantaran yang tersedia?
2. Bagaimana memberikan informasi bagi pembeli untuk mengetahui harga pasar dan waktu tukang sayur berjualan ?
3. Bagaimana membuat laporan penjualan secara lebih akurat ?

### **1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian**

Dalam melakukan penelitian, hendaknya penulis mengetahui maksud dan tujuan agar penelitian yang dilakukan dapat terarah dan terorganisasi dengan baik. Adapun maksud dan tujuan adalah sebagai berikut:

#### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi penjualan Sayur Online dalam memperbaiki permasalahan-permasalahan yang ada.

#### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

1. Dapat melakukan pemesanan kebutuhan pangan secara online melalui web “Sayurku”
2. Dapat memberikan informasi status pesanan secara *up to date*.

3. Dapat memberikan informasi mengenai barang yang dijual di pasar tertentu beserta waktu pengantaran pesanan yang tersedia
4. Dapat membuat laporan penjualan secara lebih akurat dan otomatis.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

### **1.4.1 Kegunaan Akademis**

#### 1. Bagi Pengembang ilmu

Berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori dan praktek, belajar menganalisa dan melatih daya pikir dalam mengambil kesimpulan permasalahan yang ada di dalam web “Sayurku”.

#### 2. Bagi Peneliti Lain

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada penerus atau para akademis yang akan mengambil tugas akhir dalam kajian yang sekaligus referensi dalam penulisan.

#### 3. Bagi Penulis

Berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori dan praktek, belajar menganalisa dan melatih daya pikir dalam mengambil kesimpulan permasalahan yang ada di dalam web “Sayurku”.

### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

#### 1. Bagi Tukang Sayur

Hasil dari pembuatan aplikasi “Sayurku” diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang akan terkait dengan kondisi pasar dan masalah kebutuhan barang pangan konsumen.

## 2. Bagi Konsumen

Hasil dari pembuatan aplikasi “Sayurku” diharapkan dapat bermanfaat sebagai informasi dan untuk memenuhi kebutuhna barang pangan konsumen.

### **1.5 Batasan Masalah**

Untuk mengkaji suatu permasalahan diperlukan pembatasan agar penyajiannya lebih terarah dan mencapai sasaran yang telah ditentukan sebelumnya. Untuk ini penulis membatasi permasalahan perancangan aplikasi “Sayurku” yaitu:

1. Sistem ini akan dibangun dengan menggunakan framework CodeIgniter.
2. Sistem informasi yang dibangun hanya meliputi pemesanan sayuran, buah-buahan dan bumbu yang meliputi pendaftaran, pemesanan, dan pembayaran dapat melalui cash dan trasnsfer bank.
3. Pelanggan harus mengisi form data diri seperti no telepon dan alamat rumah yang akan dikirimnya sayuran, buah-buahan yang dipesan.
4. Pembayaran bias dilakukan melalui transfer paling lambat 1 jam sebelum proses pengiriman jika melewati dari itu akan diaggap batal.
5. Untuk pengiriman sayuran dan buah-buahan hanya bisa dalam waktu dari jam 8 pagi sampai jam 3 sore.

## 1.6. Lokasi Dan Waktu Penelitian

### 1.6.1 Lokasi Penelitian

Kegiatan penelitian ini berlokasi pada Kawasan Jl. Tubagus Ismail Bawah

### 1.6.2 Waktu Penelitian

**Tabel 1. 1 Waktu Penelitian**

	Nama Kegiatan	2020															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mendengarkan Kebutuhan User																
	A. Observasi	■	■														
	B. Wawancara		■	■	■												
	C. <i>Menganalisa Kebutuhan</i>			■	■	■	■										
2	Perancangan <i>Prototype Software</i>																
	A. <i>Perancangan Proses</i>					■	■	■	■	■							
	B. <i>Perancangan Data</i>								■	■	■	■					



metode pendekatan dan pengembangan sistem dan pengujian software. Dan yang ketiga membahas tentang Analisis sistem yang berjalan pada tempat penelitian saat ini.

#### **BAB IV HASIL dan PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan tentang perancangann sistem yang diusulkan, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, pengujian dan implementasi.

#### **BAB V KESIMPULAN dan SARAN**

Pada bab V ini berisikan tentang kesimpulan dan saran mengenai penelitian yang telah dilakukan