

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi bukanlah sesuatu hal yang susah didapatkan saat ini, karena sudah masuk ke semua lini kehidupan masyarakat. Teknologi informasi terus berinovasi dan bertransformasi serta semakin canggih, dengan kecanggihannya bisa memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan masyarakat. Kemudahan tersebut juga dirasakan dalam dunia ekonomi terutama dalam perdagangan. Saat ini perdagangan tidak terlepas dari teknologi informasi. Dengan adanya sinergi antara perdagangan dan teknologi informasi maka terciptalah istilah e-commerce.

Perkembangan e-commerce atau niaga elektronik yang pada masa sekarang ini berkembang sangat pesat. Hal tersebut dimulai sejak munculnya pandemi Covid-19 pada awal tahun 2020 yang mengurangi kegiatan tatap muka secara besar-besaran. Saat ini e-commerce sudah merambah memasuki banyak jenis produk atau barang yang bisa di perjual-belikan kepada konsumen seperti produk kesehatan, produk kecantikan, dan produk bahan makanan. Dalam hal tersebut salah satu contoh e-commerce yang sudah fokus dalam memperjual-belikan bahan makanan dari hasil perikanan yaitu eFishery.

Pada penelitian ini dilakukan di CV Volka yang merupakan sebuah badan usaha yang berupa persekutuan yang didirikan oleh dua orang atau lebih dimana sebagian para anggotanya memiliki tanggung jawab yang tak terbatas. CV Volka bergerak pada bidang industri dari hasil perikanan laut seperti industri pembekuan ikan dan industri pengolahan ikan. Dalam kegiatan jual-beli CV Volka

memanfaatkan dan menggunakan aplikasi *messenger* yaitu *WhatsApp*, untuk sarana yang bisa digunakan konsumen agar bisa memesan produk yang dijual pada CV Volka.

Berdasarkan observasi terhadap pelaksanaan kegiatannya pada CV Volka terdapat beberapa permasalahan yaitu pertama, pencatatan produk masuk stok dari bagian gudang yang masih dicatat didalam buku baik untuk produk frozen dan olahan mengakibatkan sekretaris berpotensi melakukan kesalahan atau *human error* dalam menghitung jumlah jenis ikan dan produk yang telah diproduksi ketika akan dilaporkan kepada owner dan yang akan di informasikan ketika konsumen bertanya stok. Kedua, masalah pada proses penjualan produk pada pasar online, dimana sekretaris kesulitan dan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menentukan apakah stok produk tersedia atau tidak ketika pelanggan menanyakan stok ketika ingin membeli produk, hal ini dikarenakan sekretaris harus menghubungi bagian gudang untuk menanyakan stok, jika di catatan stok yang diberikan oleh bagian gudang kepada sekretaris tidak tercantum produk atau jenis stok yang ditanyakan konsumen yang kemudian, sekretaris harus menghubungi bagian gudang untuk mengecek produk atau jenis stok tersebut tersedia atau tidak. Ketiga, masalah pengajuan pengembalian dana untuk produk yang tidak sesuai atau produk diterima dalam keadaan yang tidak layak konsumsi dan konsumen tersebut ingin mengajukan komplain produk, maka hanya bisa melalui pesan *whatsapp*, dimana hal tersebut akan membutuhkan waktu yang lama dikarenakan pesan-pesan yang masuk di dalam *whatsapp* sulit dibedakan antara pesan konsumen yang ingin memesan, menanyakan stok ataupun mengajukan pengembalian dana. Hal tersebut juga akan mengakibatkan sekretaris kesulitan untuk memverifikasi pengajuan dari

konsumen dan membutuhkan waktu sekitar 5 hari kerja dalam memverifikasi pengajuan pengembalian dana dari konsumen CV Volka, sedangkan aturan dari CV Volka untuk pengajuan pengembalian dana di proses 1-2 hari kerja. Keempat, belum adanya pelaporan transaksi penjualan yang terotomatisasi dalam melakukan perhitungan jumlah produk yang telah terjual yang dilakukan oleh sekretaris untuk dilaporkan ke pemilik CV Volka.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan sebelumnya, maka saran dan solusi untuk permasalahan tersebut adalah dengan membangun sebuah aplikasi yang dapat mendukung seluruh aktifitas penjualan, baik dari pihak konsumen dan pihak penjual. Sebuah aplikasi dengan sistem penjualan didalamnya sudah umum digunakan pada masa sekarang baik perusahaan besar atau pun usaha-usaha UMKM. Oleh karena itu, penulis mengusulkan untuk dibuat nya suatu aplikasi yang berbasis website yang dapat dengan mudah diakses dan digunakan oleh para konsumen yaitu ***“APLIKASI BELIFISH PENJUALAN HASIL PERIKANAN LAUT PADA CV VOLKA”***.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi masalah

Berikut adalah identifikasi masalah yang telah dirumuskan sesuai latar belakang diatas :

1. Pengecekan, penambahan, serta penginformasian stok produk yang membutuhkan waktu yang cukup lama ketika konsumen menanyakan stok produk.
2. Verifikasi komplain produk untuk pengajuan pengembalian dana dari konsumen yang membutuhkan waktu yang lama yaitu sekitar 5 hari kerja sehingga banyak konsumen yang mengeluhkan pelayanan yang cukup lama untuk pengajuan pengembalian dana.
3. Sistem penjualan yang belum terotomatisasi yang membuat pelayanan dari penjualan produk kurang baik yang berpotensi terjadinya berbagai human eror dalam prosesnya.
4. Belum adanya sistem yang terotomatisasi untuk membuat laporan transaksi penjualan produk sehingga berpotensi terjadinya kesalahan dalam melakukan perhitungan jumlah produk yang telah terjual yang dilakukan oleh sekretaris untuk dilaporkan ke pemilik.

1.2.2 Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah di uraikan, maka didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem aplikasi BeliFish dapat mempercepat informasi pengecekan dan penambahan produk masuk yang tersedia.

2. Bagaimana sistem aplikasi BeliFish dapat mempercepat dan mempermudah sekretaris dalam memverifikasi pengajuan pengembalian dana dari konsumen.
3. Bagaimana sistem aplikasi BeliFish dapat meningkatkan kinerja proses dari penjualan CV Volka dan menimalisir kesalahan yang terjadi akibat human eror.
4. Bagaimana sistem aplikasi BeliFish dapat membuat laporan transaksi penjualan produk dan jenis ikan yang sudah terjual kepada konsumen.

1.3 Maksud Penelitian dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian adalah hal yang ingin dicapai dalam penelitian. Maksud dan tujuan penelitian umumnya berkaitan dengan identifikasi masalah yang telah ditentukan sebelumnya.

1.3.1 Maksud penelitian

Maksud dari penelitian ini dilakukan adalah untuk sebuah aplikasi yang diberi nama BeliFish untuk melakukan penjualan dan pembelian hasil perikanan laut yang berupa produk dan ikan laut yang bisa mempercepat dan mempermudah proses pemesanan pada CV Volka.

1.3.2 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini dilakukan yaitu :

1. Tersedianya fitur untuk melakukan pengecekan dan penambahan produk masuk pada sistem aplikasi BeliFish.
2. Tersedianya fitur verifikasi pengajuan pengembalian dana dari konsumen pada sistem aplikasi BeliFish.

3. Tersedianya fitur penjualan yang terotomatisasi dalam proses transaksi penjualan produk pada sistem aplikasi BeliFish.
4. Tersedianya fitur laporan transaksi penjualan yang telah dilakukan pada sistem aplikasi BeliFish.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu kegunaan secara praktis dan kegunaan secara akademis. Kegunaan praktis adalah kegunaan yang nantinya dapat digunakan oleh pihak perusahaan. Sedangkan manfaat akademis adalah manfaat yang dapat digunakan sebagai literatur atau ilmu untuk pembaca, untuk lebih jelas maka peneliti akan menjelaskan secara umum untuk kegunaan praktis dan kegunaan akademis, sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan praktis

Kegunaan praktis dalam penelitian ini adalah untuk membuat suatu aplikasi yang bernama BeliFish untuk penjualan hasil perikanan laut pada CV Volka yang mencakup kegiatan jual beli, penambahan stok produk masuk, dan proses pengajuan pengembalian dana dari konsumen.

1.4.2 Kegunaan akademis

Kegunaan secara akademis dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Bagi peneliti dapat menambah wawasan dengan mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh secara teori, praktikum, dan lapangan.
2. Bagi peneliti-peneliti selanjutnya dapat memberikan suatu referensi dalam membuat atau mengembangkan suatu sistem informasi.

1.5 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan memiliki hasil sesuai tujuan, maka diperlukannya suatu batasan terkait data maupun proses. Untuk itu batasan penelitian ini yaitu:

1. Aplikasi BeliFish pada CV Volka mencakup penambahan stok produk masuk, transaksi penjualan, pelaporan transaksi penjualan, dan pengajuan pengembalian dana.
2. Proses-proses dalam sistem aplikasi terdiri dari prosedur penambahan stok produk masuk, transaksi penjualan, pelaporan transaksi penjualan, dan pengajuan pengembalian dana.
3. Pengakses aplikasi hanya dapat diakses oleh Konsumen, Pemilik, Bagian Gudang, serta Sekretaris.
4. Setiap pengakses di berikan akses yang berbeda di dalam sistem.
5. Pengiriman hanya mendukung pengiriman area kecamatan manggar atau sekitar lokasi CV Volka.
6. Biaya ongkir ditetapkan untuk berat 3kg yaitu dikenakan Rp. 15.000,00 dimana setiap pertambahan 1kg selanjutnya dikenakan biaya Rp. 5000,00.
7. Produk dikemas dalam kemasan pack atau terpacking.
8. Produk yang telah kadaluarsa akan dikeluarkan atau mengurangi stok produk dan tercatat pada laporan produk kadaluarsa.
9. Produk kadaluarsa digunakan pemilik untuk menjadi bahan baku pangan pada keramba budidaya ikan pemilik.
10. Minimal pembelian jenis produk frozen yang dikirim minimal 500 gram atau 1 pack pembelian.

11. Transaksi penjualan pada aplikasi hanya dapat dilakukan setelah konsumen melakukan pendaftaran akun atau berhasil mendaftarkan akun pada aplikasi BeliFish.
12. Metode pembayaran yang digunakan pada aplikasi BeliFish adalah transfer via bank.
13. Pengajuan pengembalian dana hanya dapat dilakukan 1x24 jam ketika konsumen mengklik pesanan diterima.
14. Pembayaran untuk biaya pesanan diberikan waktu 1 x 24 jam.
15. Pengembalian dana dilakukan dengan transfer bank sesuai data dari form data rekening konsumen.
16. Sistem aplikasi yang dibuat hanya mendukung untuk melakukan aktifitas penjualan secara online.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan pada CV Volka yang berlokasi di Dusun Kalmoa RT.03/RW.02, Desa Mekar Jaya, Kecamatan Manggar, Kabupaten Belitung Timur, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

1.6.2 Waktu penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian diperlukan waktu yang cukup lama, agar kegiatan dapat berjalan dengan baik dan tepat maka diperlukan jadwal penelitian pada penelitian yang akan dilakukan maka untuk waktu penelitian ditetapkan perancangan waktu penelitian sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Tabel Waktu Penelitian

No	Nama Kegiatan	2023															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pembuatan Proposal	■	■														
2	Pengumpulan Data		■	■	■												
3	Identifikasi Kebutuhan Sistem				■	■	■										
4	Perancangan Prototype Sistem						■	■	■	■	■						
5	Pengujian Prototype Sistem								■	■	■	■					
6	Implementasi Sistem												■	■	■	■	■

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun sedemikian rupa sehingga dapat memberikan gambaran umum tentang penelitian yang akan dilakukan. Sistematika penulisan penelitian yaitu:

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab 1 pendahuluan berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan yang ingin dicapai, batasan masalah, metodologi penelitian, kegunaan penelitian untuk praktis maupun akademis, serta objek dan lokasi yang digunakan dalam penelitian untuk melakukan pengumpulan data serta sistematika penulisan.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2 tinjauan pustaka berisi tentang tinjauan perusahaan yaitu CV Volka dan landasan teori yang berkaitan dengan topik masalah yang diambil.

BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab 3 analisis dan perancangan sistem berisi analisis kebutuhan untuk sistem yang akan dibangun sesuai dengan metode pendekatan perangkat lunak dan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Sedangkan perancangan sistem berupa tahapan-tahapan yang dilakukan dalam perancangan struktur antar muka untuk sistem informasi yang akan dibangun.

BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab 4 Implementasi dan Pengujian Sistem mencakup hasil implementasi analisis rencana sistem dan hasil pengujian sistem yang digunakan untuk mengetahui apakah sistem informasi yang dibangun memenuhi persyaratan.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab 5, kesimpulan dan saran berisi kesimpulan tentang implementasi dan pengujian yang dilakukan. Ini juga mencakup saran yang diharapkan dalam pengembangan sistem informasi masa depan.