

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi informasi selalu berkembang dan mengalami kemajuan. Teknologi informasi saat ini hampir selalu digunakan di berbagai bidang, contohnya seperti dalam bidang pemerintahan, kesehatan, pendidikan, ekonomi, dan lain – lain. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang ekonomi adalah dengan adanya *e-commerce* atau *e-marketplace*.

Dalam era digital saat ini, perdagangan elektronik atau *e-commerce* telah menjadi salah satu tren yang sedang berkembang pesat. Semakin banyak orang yang beralih untuk berbelanja secara online karena kenyamanan dan kemudahan yang ditawarkan. *E-marketplace* atau pasar daring merupakan salah satu bentuk *e-commerce* yang semakin populer di kalangan pengguna internet.

Masjid Al-Iman Kalibayem yang terletak di Ngestiharjo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul rutin setiap bulan memberikan voucher belanja kepada jamaahnya untuk dibelanjakan pada lapak Al-Iman Boga. Al-Iman Boga merupakan UMKM yang bergerak di bidang jasa boga yang menangani penjualan makanan, minuman, dan *snack*. Dalam proses pembagian voucher hingga transaksi masih dilakukan secara konvensional dengan cara membagikan voucher dan *form* pemesanan produk Al-Iman Boga dengan menggunakan kertas.

Permasalahan yang terjadi dalam hal ini adalah proses transaksi yang tidak efisien serta kebutuhan dalam mencetak kertas brosur dalam jumlah yang besar membuat biaya operasional menjadi tinggi. Oleh karena itu dibutuhkanlah sebuah aplikasi *website* yang dapat membantu dalam pembagian voucher jamaah, proses pemesanan, serta perekapan penjualan produk dari lapak Al-Iman Boga.

Aplikasi *website* merupakan program aplikasi yang disimpan di server jarak jauh dan dikirim melalui internet melalui antarmuka browser. Dengan hal ini menjadikan aplikasi berbasis website dapat diakses oleh beberapa device seperti laptop, *PC*, maupun menggunakan *smartphone*. Agar aplikasi website dapat beroperasi maka dibutuhkan server web, server aplikasi, dan server *database*. Server web digunakan untuk mengelola permintaan yang datang dari *client* yang dilakukan pada server aplikasi. Server *database* digunakan untuk proses menyimpan, pengambilan, dan manipulasi data yang pada aplikasi tersebut. Untuk membuat server web dapat dilakukan menggunakan berbagai bahasa pemrograman dengan sistem *server-side*, salah satunya menggunakan bahasa pemrograman *javascript* dengan *library NodeJS*. *Node JS* sendiri memiliki *framework* yang dapat membantu *developer* untuk membangun sebuah web server dengan lebih cepat, salah satu *framework* dari *Node JS* yang populer digunakan oleh *developer* adalah *Express JS*. Sedangkan untuk membuat server aplikasi diperlukan bahasa pemrograman dengan sistem *client-side*, dalam hal ini dapat menggunakan bahasa pemrograman *javascript* dengan *library React JS*. Dengan menggunakan *React JS* dapat membantu *developer* untuk membuat *client-side* dengan UI yang interaktif, rendering yang lebih cepat, dan *developer* dapat lebih cepat dalam membangun aplikasi karena adanya fitur *reusable component*.

Berdasarkan permasalahan yang ada di atas, penulis bertujuan untuk membangun sebuah sistem yang dapat membantu proses jual beli dan penukaran voucher pada Al-Iman Boga dengan cara merancang dan membangun aplikasi berbasis website dengan menggunakan *Express JS* sebagai *server-side*, *React JS* sebagai *client-side*, dan *MySQL* sebagai *database server*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini :

1. Bagaimana cara membangun sistem yang dapat membantu Dewan Kemakmuran Masjid (DKM) / Takmir masjid dalam membagikan vocher belanja kepada jamaah masjid Al-Iman?
2. Bagaimana cara membangun sistem yang dapat membantu pelapak dalam mempromosikan produknya kepada jamaah?
3. Bagaimana cara membangun sistem yang dapat membantu jamaah Masjid Al-Iman untuk menukarkan voucher dan membelanjakannya pada lapak Al-Iman Boga?
4. Bagaimana dalam membuat sistem informasi Lapak Al-Iman Boga menggunakan library react.js sebagai *client-side*, dan framework express.js sebagai *server-side*, dengan *database-server* menggunakan MySQL?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas didapatkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini diakses menggunakan web browser melalui jaringan internet.
2. Aplikasi website ini digunakan untuk jamaah Masjid Al-Iman Kalibayem.
3. Aplikasi berbasis website dibangun menggunakan bahasa pemrograman Javascript dengan library node.js menggunakan framework Express.js sebagai *server-side*, library React.js sebagai *client-side*, dan MySQL sebagai *database-server*.
4. Aplikasi website ini memiliki *role* atau level pengguna Admin, Pelapak, dan Pembeli.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah :

1. Membangun sistem informasi lapak Al-Iman Boga berbasis website yang dapat memudahkan dalam proses pemesanan produk.
2. Membantu Dewan Kemakmuran Masjid (DKM) / Takmir masjid dalam membagikan vocher belanja kepada jamaah masjid Al-Iman Manfaat Tugas Akhir.
3. Membantu pelapak dalam mengelola produknya.
4. Membantu jamaah masjid Al-Iman dalam menggunakan voucher belanja.
5. Membantu perekapan penjualan dan penggunaan voucher setiap bulan.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat dari tugas akhir ini adalah :

1. Mempermudah proses pembagian voucher belanja.
2. Mempermudah dalam proses transaksi agar lebih efisien.
3. Mempermudah dalam pendataan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam melakukan penyusunan skripsi, penulis membaginya menjadi beberapa bab. Sistematika susuan penulisan ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan pada tugas akhir ini.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang kajian pustaka yang akan digunakan untuk mendapatkan referensi dalam penyelesaian masalah dan penjelasan tentang dasar teori yang akan digunakan dalam merancang sistem aplikasi.

BAB III : METODOLOGI

Pada bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan dan membuat rancangan sistem agar dapat di implementasikan di dalam sistem agar sesuai dengan harapan yang magacu pada teori-teori penunjang dan metode yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dari sistem aplikasi *website* yang telah dibuat

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dari program yang telah dibuat dan saran untuk proses pengembangan selanjutnya.