

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sherly snack merupakan salah satu perusahaan di bidang penjualan, yakni distributor makanan ringan dan minuman kemasan yang ada di pesisir barat. Pelayanan terhadap konsumen sudah memanfaatkan teknologi yaitu sudah ada sistem penjualan yang sudah terkomputerisasi akan tetapi untuk melakukan penawaran produk yang di jual masih menggunakan metode telpon satu persatu yang sudah di list pelanggan sherly snack.

Membutuhkan waktu yang lama untuk menanyakan kepada pelanggan pelanggan sherly snack, waktu yang dibutuhkan untuk menanyakan orderan kepada toko-toko pelanggan setia sherly snack.

Selain itu setelah melakukan telpon order barang kepada pelanggan setia sherly snack yaitu dengan melakukan konfirmasi pengiriman barang via telpon satu persatu. sales dari sherly snack turun survey ke toko-toko untuk melakukan penawaran terhadap pelanggan jika ada barang baru yang harus dikenalkan ke pelanggan dengan cara membawa daftar makanan ringan dan minuman untuk ditawarkan kepada toko.

Keluhan pelanggan yaitu sering sekali barang yang ingin dipesan stok yang di tawarkan belum pasti tersedia sehingga pelanggan sering merasa kecewa dengan sales yang tidak konsisten dengan jawabannya sehingga diperlukan suatu fasilitas daftar barang dan juga ketersediaan stok barang yang ada.

Serta sherly snack juga harus melakukan pengorderan serta belanja barang kepada pemasok produk produk ciki seperti sari nabati ,mayora orang tua . Produk produk ini lah yang dipasarkan ke toko-toko agar memudahkan penyuplai maka perlunya suatu fasilitas yang harus ada di website ini yaitu fasilitas sebagai penyuplai barang yang bisa mengecek ketersediaan barang yang ada sehingga memudahkan penyuplai melihat apa saja barang yang harus display ke sherly snack.

*E-service* merupakan suatu jenis pelayanan yang berbentuk elektronik (*website*) yang dapat memberikan pelayanan fasilitas pemesanan dan pengecekan melalui *website* untuk mengetahui jumlah barang yang tersedia dengan fasilitas ini diharapkan

menjawab keluhan pelanggan dan mampu membantu penyuplai produk sherly snack yang telah dipaparkan penulis di atas .

Dengan pentingnya pelayanan tersebut bagi sherly snack penulis mengajukan judul “Perancangan Aplikasi *E-Service* Terintegrasi Menggunakan Metode *Brute Force* Di Sherly Snack”

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka perumusan masalah yang diambil yaitu “Bagaimana merancang, membangun, Sistem Aplikasi *E-Service* Terintegrasi menggunakan metode *Brute Force* di Sherly Snack”.

## **1.3 Ruang Lingkup Penelitian**

### **1. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan di sherly di sherly snack dari tanggal 22 april sampai tanggal 24 april 2019.

### **2. Batasan masalah**

Dikarenakan luas dan kompleksnya pembahasan, maka untuk skripsi ini ruang lingkup yang dibahas yaitu dibatasi pada layanan *e-service* dengan fasilitas sebagai berikut :

- a. Menu Fasilitas Pelanggan dengan layanan barang yang tersedia jumlah stok barang yang tersedia.
- b. Fasilitas pemasok yaitu pengecekan jumlah barang yang tersedia serta penyuplaian barang.
- c. Hanya yang terintegrasi antara suplayer dan pelanggan yaitu dapat melihat jumlah stok barang yang tersedia.
- d. Menu admin untuk mengontrol aplikasi serta melihat pesanan pelanggan.
- e. Notifikasi jika barang habis

## **1.4 Tujuan**

1. Merancang dan membangun sebuah sistem *e-service* berbasis *website mobile*.

2. Membuat suatu sistem pelayanan yang mudah diakses, juga tidak terbatas ruang dan waktu .
3. Memberikan pasilitas layanan kepada pelanggan sehingga sehingga memudahkan pelanggan untuk melakukan pembelian barang.
4. Memberikan pasilitas layanan pemasok memudahkan pemasok barang ke sherly snack.

### **1.5 Manfaat**

1. Memudahkan Pelanggan Untuk melakukan Pembelian barang dan Pengecekan Stok barang yang tersedia.
2. Memudahkan pemasok untuk melihat jumlah stok yang tersedia.
3. Mempermudah dalam pemasaran produk ke pelanggan.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan terdapat 5 (lima) bab dengan sistematika masing-masing bab sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Ruang Lingkup Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini memuat tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti seperti website, sms, tool-tools yang digunakan dalam pembuatan aplikasi, dengan menggunakan metode *Brute force* Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan yaitu Prototipe dan pemodelan yang digunakan adalah UML.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menyajikan metode-metode pendekatan pemecahan masalah yaitu, uraian mengenai metode penelitian, studi pustaka, studi lapangan, analisis, desain dan pengembangan sistem website

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi hasil penelitian berupa tampilan aplikasi serta pembahasan dari hasil penelitian.

#### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menyajikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil pembahasan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**