

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi dan teknologi sekarang ini, pengguna komputer sebagai salah satu alat teknologi informasi sangat dibutuhkan keberadaannya hampir disetiap aspek kehidupan. Sistem informasi dan teknologi komputer berkembang sangat pesat sejalan dengan besarnya terhadap informasi. Dengan adanya perkembangan teknologi ini semakin banyak media telekomunikasi yang di manfaatkan sebagai kegiatan pemasaran.

Dalam hal ini yang mendasarkan penulis untuk membuat sistem penjualan berbasis web di toko baju GG CLOTH. Toko Baju GG CLOTH merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang penjualan baju, namun Toko Baju GG CLOTH ini masih menggunakan sistem penjualan secara manual, seperti promosi barang masih menggunakan banner dan tidak ada penjualan jarak jauh yang bisa mempermudah perusahaan dalam memperluas wilayah pemasaran. Toko Baju GG CLOTH masih menerapkan model bisnis B2C (*Business to Customer*), akan tetapi belum menggunakan sistem penjualan berbasis web atau *e-commerce*. Melalui pemanfaatan sistem informasi website ini, diharapkan mampu meningkatkan kebutuhan akan data dan informasi kepada calon konsumen.

Bedasarkan perumusan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul ***“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB E-COMMERCE PADA TOKO BAJU GG CLOTH”***.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang dan mendesain sistem informasi berbasis web pada toko baju GG CLOTH?
2. Bagaimana merancang sistem informasi sebagai sarana penjualan untuk pemesanan baju secara online agar mendapat informasi yang secara cepat dan akurat?

3. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi tentang E-Commerce di Toko Baju GG CLOTH menggunakan model *fast*, metode *object oriented* dan struktur data serta tools UML (*Unified Modelling Language*).

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam permasalahan lebih terarah dan berjalan dengan baik maka perlu adanya permasalahan yang dibatasi meliputi:

1. Pembuatan website penjualan baju sebagai media publikasi yang ditujukan untuk pembeli dalam implementasi menggunakan E-Commerce pada Toko Baju GG CLOTH
2. Sistem informasi pada Toko Baju GG CLOTH ini tidak membahas mengenai retur.
3. Sistem dapat memberi informasi mengenai ketersediaan penjualan baju kepada pembeli melalui *website* Toko Baju GG CLOTH
4. Penelitian hanya membahas menggunakan metode *object oriented* dan struktur data serta tools UML (*Unified Modeling Language*)

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Sesuai dengan latar belakang yang saya teliti, adapun tujuan dan manfaat saya dalam melakukan penelitian ini sebagai berikut :

1. Tujuan Penelitian
 - a. Mencari solusi dari masalah-masalah yang timbul pada sistem Toko Baju GG CLOTH
 - b. Sebagai dasar Toko Baju GG CLOTH untuk membangun sebuah aplikasi E-commerce
 - c. Menyelesaikan masalah penjualan yang dihadapi oleh Toko Baju GG CLOTH yang tergolong masih manual dengan bantuan teknologi komputer.
2. Manfaat Penelitian

- a. Sebagai bahan panduan untuk peneliti lain yang mengambil dibidang yang sama.
- b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai sarana dalam mencari sebab masalah atau kegagalan yang terjadi.
- c. Menambah wawasan bagi penulis.

1.5 Metode Perancangan Sistem

Metode yang akan digunakan di penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode yang akan digunakan dalam perangkat adalah *FAST (Framework for Application of System Technology)*.
2. Alat bantu yang digunakan dalam penelitian ini dalam pemodelan adalah *Unified Modeling Language (UML)*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sesuai dengan ruang lingkup pembahasan skripsi ini serta agar dapat gambaran yang lebih jelas dan terperinci mengenai Optimasi *E-Commerce* Pada Toko Baju GG CLOTH Pangkalpinang Dengan Model *FAST*, sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima BAB bahasan pokok yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi penjelasan tentang teori umum, karakteristik sistem, klasifikasi system, konsep sistem informasi, komponen pengembangan system, metodologi pengembangan system, perancangan system,, metode interaksi dimana setiap tahap pekerjaan dapat dikerjakan berulang-ulang, pemodelan proses, pemodelan data ERD (*Entity Relationship Diagram*), bagan alir,

teknologi basis data, teori khusus aplikasi. Selain itu landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail.

BAB III METODOLOGI RISET

Bab ini berisi membahas tentang model FAST, metode berorientasi Objek, dan tools (alat bantu) yang digunakan yaitu tools, UML, dan ERD.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi antara lain : STRUKTUR ORGANISASI, Jabatan dan Tugas Wewenang, Proses Bisnis, Activity Diagram, Analisa Keluaran, Analisa Masukan, Identifikasi Kebutuhan, Use Case Diagram, Deskripsi Use Case, ERD, Transformasi ERD ke LRS, LRS, Tabel, Spesifikasi Basis Data, Rancangan Antar Muka, Rancangan Layar Dialog, Rancangan Layar Sequence, Class Diagram.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan dari pembahasan per-bab dan saran-saran dari penulis.