

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk – produk pada layar computer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia.

Zerro Art merupakan sebuah distro yang sedang berkembang dan bergerak dalam bidang penjualan *fashion* meliputi couple, kaos, kemeja dan jaket. Dari hasil wawancara yang penulis lakukan dengan pemilik Zerro Art mengenai cara promosi dan penjualan produk, ternyata masih melakukan penjualan langsung kepada konsumen, sehingga konsumen yang berada diluar kota atau jauh dari lokasi tempat penjualan akan merasa kesulitan untuk memesan atau hanya sekedar mengetahui detail dari produk yang dijual. Melihat perkembangan dan potensi usahanya, maka Zerro Art perlu adanya perubahan terhadap system informasi promosi dan penjualan yang sudah berjalan selama ini. Perusahaan membutuhkan layanan pemasaran yang baik dan aman serta mampu mengelola data produk dengan baik. Oleh sebab itu penulis mengangkat permasalahan yang ada di Zerro Art sebagai topik skripsi dengan judul **“Implementasi Bangun Sistem Informasi Penjualan Di Distro Zerro Art Berbasis Web Menggunakan Metode Fast”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan pengamatan dan penelitian sistem yang berjalan di Zerro Art, maka penulis dapat merumuskan beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun suatu sistem informasi berbasis web yang dapat membantu meningkatkan pelayanan dan kinerja operator dalam melayani pemesanan baju ?

2. Bagaimana membangun suatu sistem informasi berbasis web yang terintegrasi dengan *database* ?
3. Bagaimana penerapan sistem pemesanan baju online di Zerro Art.

1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah yang digunakan untuk penyelesaian masalah dalam penelitian ini, antara lain :

Sistem yang dibangun adalah sistem penjualan berbasis website (*e-commerce*) yang dapat membantu perusahaan meningkatkan target pemasaran yang maksimal dan mudah dari sistem yang akan dikembangkan dari pada sistem yang sebelumnya dilakukan secara manual, meliputi proses transaksi pemesanan, dan proses pembayaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan fleksibilitas pemesanan sehingga dapat melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja.
2. Memberikan solusi bagi permasalahan penjualan secara konvensional pada Zerro Art.
3. Memperluas jaringan bisnis dan mempercepat dalam pelayanan jarak jauh.

1.5 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut yaitu :

1.5.1 Manfaat bagi pelanggan

1. Konsumen dapat melihat produk dan harga mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan oleh Distro Zerro Art.
2. Memudahkan pelanggan dalam fasilitas pembayaran melalui *transfer* bank.
3. Menghemat waktu bagi pelanggan yang berada diluar kota.

1.5.2 Manfaat bagi Zerro Art

1. Lebih memperluas area pemasaran sehingga menambah jumlah pelanggan.
2. Media informasi penjualan produk akan lebih komunikatif dan informatif untuk promosi produk secara detail.
3. Memperluas target pemasaran secara *online*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah gambaran secara umum tentang isi dari keseluruhan pembahasan dalam penelitian yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang terdapat dalam penulisan penelitian ini. Dalam penyusunan skripsi ini terdapat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori dasar yang mendasari analisis dan perancangan *E-commerce* pada perusahaan dimana terdapat kutipan dari buku, maupun sumber referensi lainnya yang mendukung penyusunan skripsi. Berisi juga teori-teori dan landasan khusus yang berhubungan dengan *E-commerce* dan tinjauan penelitian yang terkait dalam penulisan skripsi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metodologi penelitian untuk sistem yang dirancang serta tahapan model *FAST* sebagai pengembangan perangkat lunak, metode berorientasi objek dalam pengembangan perangkat lunak, dan *UML (Unified Modeling Language)* sebagai alat bantu pengembangan sistem yang digunakan.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis sistem, perancangan

sistem. Langkah – langkah metode *FAST (Freamwork for Application of Systems Technology)* yaitu meliputi tahapan definisi lingkup, analisis masalah, analisis kebutuhan, desain logis, analisis keputusan, desain fisik & integrasi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan tentang kesimpulan serta saran yang diharapkan penulis agar skripsi ini menjadi lebih sempurna di masa yang akan datang.

