

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

E-Commerce atau yang bisa disebut dengan perdagangan elektronik atau e-dagang adalah penyebaran, pembelian, pemasaran, barang dan jasa melalui internet atau jaringan computer. Seluruh komponen yang ada dalam perdagangan diaplikasikan ke dalam *E-Commerce* seperti customer service, layanan produk, cara pembayaran dan cara promosi.

Perkembangan internet yang semakin maju merupakan salah satu faktor pendorong berkembangnya E-Commerce. Internet adalah salah satu jaringan global yang menghubungkan jaringan komputer diseluruh dunia sehingga memungkinkan terjalinnya komunikasi dan interaksi antar satu perusahaan dengan konsumen.

SOMETEES merupakan salah satu usaha penjualan dan percetakan sablon untuk produk pakaian seperti baju, topi, dan produk pakaian lainnya. SOMETEES ini beralamat Jalan Mentok kelurahan Gajah Mada, mulai berdiri pada awal tahun 2020. Kendala yang ada pada usaha ini yaitu belum ada pemasaran dan promosi secara online terhadap produk tersebut.

Dengan adanya internet, usaha tersebut dapat mempromosikan produk yang dijual sehingga dapat meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan melalui penjualan secara online dan juga dapat mempermudah transaksi secara efektif. Penjualan online atau *E-commerce* sendiri merupakan pengembangan promosi penjualan melalui internet.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa penulis akan membuat aplikasi layanan penjualan berbasis website (E-Commerce) yang bisa memenuhi kebutuhan yang bisa memudahkan usaha dalam menjalankan kegiatan bisnis penjualan. Oleh karena itu penulis akan merancang dan membuat aplikasi yang bermanfaat dan juga menerapkan user interface (kemudahan bagi pemakai) dan penulis mengambil judul “

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE (*E-COMMERCE*) PADA SOMETEES PANGKALPINANG MENGGUNAKAN METODE FAST''

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, dari penelitian ini yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : ''Bagaimana merancang dan membuat sistem aplikasi penjualan online berbasis website pada SOMETEES.

1.3 Batasan Masalah

Adapun hal yang menjadi batasan-batasan masalah dalam pembahasan laporan ini adalah :

1. Sistem penjualan online ini hanya digunakan sebagai media penjualan dan pemasaran produk/barang yang dijual seperti baju kaos, topi, desain sablon.
2. Penelitian ini melakukan analisa dan perancangan sistem informasi penjualan online pada SOMETEES
3. Penelitian ini hanya terfokus dalam pemasaran dan penjualan produk SOMETEES.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah untuk mempermudah penjualan dan pemesanan pada produk SOMETEES secara online dan memperluas area penjualan dan pemasaran produk tersebut sehingga dapat menambah jumlah pelanggan.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini untuk mencapai tujuannya digunakan beberapa metode penelitian yang mendukung yaitu :

1. Model Pengembangan perangkat lunak yaitu menggunakan model waterfall.

2. Metode *Fast*

Pengembangan sistem dengan metode *FAST* dilakukan secara berurutan yakni melalui tahapan investigasi atau survei awal, analisis masalah, analisis kebutuhan, analisis keputusan, pembuatan rancangan, mengkontruksi.

3. *Tools*

Alat bantu yang digunakan adalah alat *Tools Unified Modeling Language* (UML) yang terdiri dari beberapa diagram dan komponen guna membantu dalam menganalisa dan merancang sistem yaitu : *Activity Diagram, Package Diagram, Use Case Diagram, Squeence Diagram dan Class Diagram.*

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan penelitian ini dibuat ke dalam beberapa bab. Keseluruhan bab ini berisi uraian tentang pemecahan masalah. Adapun isi dari masing masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan untuk mendukung pembuatan perancangan sistem informasi. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah penelitian. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools*/perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau keperluan penelitian. Selain itu, disampaikan juga penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini.

BAB III ORGANISASI

Organisasi terdiri dari riwayat organisasi yang digunakan dan menjelaskan uraian instansi tahapan-tahapan apa saja yang digunakan dalam proses penelitian sistem,

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang struktur organisasi, jabaran tugas, analisis masalah sistem yang bejalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis sistem, dan perancangan sistem.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari laporan yang telah dibuat agar ada pengembangan yang lebih baik untuk masa yang akan datang.

