

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan saat ini harus cermat dalam memasarkan produknya, agar produk tersebut dapat dikenal dan diterima dengan baik oleh masyarakat luas. Sehingga pada proses promosi produk, sarana atau media yang tepat dalam memasarkannya sangat berperan aktif dalam memberikan pengaruh terhadap tingkat kebutuhan dan permintaan di pasar. Besarnya pengaruh tersebut membuat beberapa peluang bisnis banyak beralih ke trend baru dimana pemanfaatan penggunaan ilmu pengetahuan teknologi khususnya di bidang komputer lebih mendominasi pada setiap aspek keputusan. Perkembangan teknologi informasi pun dinilai sebagai metode pemasaran yang atraktif dan cenderung mudah diakses dimanapun. Salah satu sarana pendukung aksesnya yang mudah tersebut adalah *E-Commerce*.

Acun Aquarium sendiri berperan sebagai distributor penjualan pakan hewan, ikan dan ternak serta menyediakan obat-obatan juga perlengkapan hewan dan ikan hias yang berlokasi di jalan garut kelurahan pasar padi semabung baru. Untuk memperluas jangkauan usahanya saat ini dan meningkatkan pertumbuhan penjualan di Acun Aquarium, sang pemilik usaha, bapak Hendry pun melakukan kegiatan pemasaran melalui iklan di *internet*.

Karena jangkauan pelanggan di Acun Aquarium yang hanya berada pada lingkup daerah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung saja, membuat laju pertumbuhan penjualannya tidak berkembang. Hal ini menjadikan tingkat kepuasan serta pelayanan yang kurang flexible dan berkembang dalam memenuhi berbagai kebutuhan dari pelanggan Acun Aquarium. Meskipun sudah menggunakan sistem penjualan yang telah terkomputerisasi, namun dalam pelaksanaannya masih di temukan adanya kemungkinan terjadi kesalahpahaman dalam penyampaian informasi antara sesama staff pegawai di Acun Aquarium. Hal tersebut terjadi dikarenakan sistem pengadaan stok yang masih manual.

Oleh karena itu, salah satu solusi yang dapat mengatasi masalah tersebut yaitu dengan mengembangkan sebuah platform berbasis website sebagai media komunikasi yang memudahkan para pegawai dalam mengelola kebutuhan pelanggan sesuai deskripsi yang dibutuhkan.

Dengan adanya platform tersebut diharapkan dapat meminimalkan kesalahan menyampaikan informasi antar pegawai dan membuat pelanggan puas dengan tingkat pelayanan di Acun Aquarium. Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis mengambil judul “Optimasi Sistem Informasi Pada Acun Aquarium Menggunakan Model Fast”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, sehingga dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut :

- a. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penjualan berbasis *Website* pada Acun Aquarium?
- b. Bagaimana meningkatkan penjualan produk pada Acun Aquarium?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibahas pada sistem ini adalah sebagai berikut :

- a. Objek yang dijadikan penelitian ini adalah Acun Aquarium
- b. Perancangan platform sistem dibuat dengan berbasis web
- c. Informasi yang disajikan meliputi sistem pemasaran, penjualan, dan laporan persediaan

Selain beberapa hal yang telah di jelaskan diatas, sistem ini tidak membahas tentang :

- a. Jaringan keamanan sistem informasi
- b. Tidak menerima penjualan barang secara kredit
- c. Retur.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa penelitian ini memiliki tujuan dan manfaatnya seperti berikut :

1.4.1. Tujuan

- a. Mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi.
- b. Mempermudah akses pelanggan dalam bertransaksi tanpa batasan jarak, waktu dan tempat
- c. Bagi pelanggan, deskripsi produk yang telah dipaparkan pada sistem dengan ringkas dapat dilihat secara *real-time* sehingga pelanggan memiliki pengetahuan akan suatu produk dan disaat bersamaan memungkinkannya untuk melakukan transaksi secara online

1.4.2. Manfaat

- a. Bagi Acun Aquarium dengan dibangunnya platform website ini dapat menjadi suatu media promosi yang bermanfaat dalam memperluas target pasar produknya hingga meningkatkan penjualannya.
- b. Bagi penulis, pembangunan sistem ini menunjukkan bahwa penulis mampu mengimplementasikan pembelajaran yang didapat di kampus ISB Atma Luhur Pangkalpinang di dalam prakteknya dan membandingkan teori yang dipelajari pada proses perancangan sistem.

1.5 Metodologi Penelitian

Adapun metode, model, dan tools pengembangan sistem yang digunakan sebagai berikut :

1.5.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pembuatan laporan penelitian ini penulis menggunakan model *fast* yang dimana dalam model tersebut terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu sebagai berikut :

- a. *Scope Definition*
- b. *Problem Analysis*
- c. *Requirement Analysis*
- d. *Logical Design*
- e. *Physical Design*

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Untuk metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode OOAD (*Object Oriented Analysis Design*). Metode ini digunakan karena dapat menganalisa sistem dengan memeriksa *requirements* dari sudut pandang kelas dan objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan yang mengarahkan arsitektur *software* yang didasarkan pada manipulasi objek sistem atau subsistem dengan menggunakan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia nyata.

1.5.3 Tools Pengembangan Perangkat Lunak

Tools yang digunakan ialah UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dalam beberapa tahapan yaitu:

- a. *Activity Diagram*
- b. *Package Diagram*
- c. *Use Case Diagram*
- d. *Class Diagram*
- e. *Sequence Diagram*