

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan teknologi yang semakin besar di era modernisasi ini kian menunjukkan bahwa kemajuan yang sangat pesat terjadi di berbagai belahan dunia, terutama di Indonesia. Sepertinya teknologi sudah sangat berperan penting dalam menunjang segala aktivitas manusia agar lebih efektif dan efisien. Saat ini teknologi tidak hanya dibutuhkan untuk kepentingan komunikasi saja, kini teknologi sudah membawa perubahan yang sangat besar di dunia bisnis. Di dalam dunia bisnis, teknologi dapat menjadi media promosi untuk mengoptimalkan laju proses bisnis dan meningkatkan pendapatan agar bisnis menjadi lebih mudah berkembang dan menarik lebih banyak konsumen.

Suatu bisnis dapat tumbuh dengan optimal melalui pemanfaatan media teknologi, seperti *e-commerce*. *E-Commerce* yang biasa juga disebut dengan perdagangan elektronik adalah suatu proses membeli, menjual, menyewa produk-produk secara elektronik dari perusahaan ke konsumen (*B2C*) dan bahkan dari perusahaan ke perusahaan (*B2B*) dan perantara transaksi bisnis nya adalah *computer*.

Perkembangan dunia *E-Commerce* berjalan begitu pesat dimana perkembangan tersebut diikuti juga oleh perusahaan besar dan kecil, tak terkecuali *Fashion Gallery* pun turut membangun bisnis nya secara online agar bisnis nya dapat berkembang secara optimal. *Fashion Gallery* merupakan salah satu bisnis yang menawarkan berbagai produk seperti Pakaian, Aksesoris, Tas dan berbagai keperluan premier lainnya. *Fashion Gallery* berperan penting dalam mewujudkan keinginan konsumen untuk menyediakan kebutuhan yang mereka perlukan.

Oleh karena itu, penulis mengusulkan suatu *e-commerce* berbasis *website* yang akan di implementasikan oleh *Alan Gallery* agar proses bisnis nya dapat berjalan dengan optimal sesuai kebutuhan dan keinginan konsumennya. *Alan Gallery* terletak di Bukit Nyatoh, Kota Pangkal Pinang,

Kepulauan Bangka Belitung. Alan Gallery juga menerima *Reseller* untuk konsumen yang ingin menjual kembali Produk dari Alan Gallery. Sudah banyak konsumen yang merasa puas dengan pelayanan dan kualitas barang yang ditawarkan oleh Alan Gallery.

Pada proses bisnis yang terjadi di Alan Gallery masih terbilang manual, karena biasanya konsumen harus datang langsung ke tempat agar bisa melihat dan mengetahui informasi tentang produk apa saja yang bisa dipilih, namun dengan cara ini terkadang kurang efektif dan efisien karena terbatasnya jarak dan waktu karena kesibukan para konsumen. Jika pun ingin menghubungi lewat *whatsapp* atau *telephone*, keterbatasan jam kerja yang menyebabkan beberapa kendala seperti dalam mode *slow respon* dalam membalas pesan, gangguan jaringan atau kehabisan kuota dalam berkomunikasi dengan konsumen hingga menyebabkan kurangnya keefektifan dan keefisienan dalam mengoptimalkan proses bisnisnya. Bukan hanya itu saja, pengolahan data-data nya pun masih manual seperti masih dicatat didalam buku yang menyebabkan tidak tercatat dengan baik, kesulitan dalam pencarian informasi suatu dokumen, dari dokumen transaksi pembelian hingga proses pelaporannya.

Berdasarkan masalah dari Alan Gallery yang dijelaskan diatas, penulis memutuskan untuk menjadikan Alan Gallery sebagai objek penelitian dengan mengimplementasikan *e-commerce* berbasis *website* dengan judul atau topik **“PENERAPAN MODEL FAST PADA E-COMMERCE ALAN GALLERY BERBASIS WEB”** untuk memecahkan masalah dan mempermudah segala pihak dalam memenuhi kebutuhannya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang diatas, maka dapat ditentukan masalah masalah yang dihadapi oleh Alan *Gallery* sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membangun dan mengimplementasikan *e-commerce* berbasis *website* sebagai media transaksi pembelian produk Alan *Gallery* agar lebih mudah, efektif dan efisien dari sistem yang masih manual ke sistem yang terkomputerisasi dengan menggunakan metode *Fast* ?
2. Bagaimana memberikan informasi yang lengkap kepada konsumen terkait dengan pelayanan dan pembelian barang yang ada di Alan *Gallery*?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mengatasi masalah supaya tidak meluas maka perlu dibatasi masalahnya agar lebih terarah dan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun batasan masalah dari pembangunan *website* ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup pembuatan *website e-commerce* hanya dilakukan pada Alan *Gallery*.
2. Hanya terkait dengan penjualan barang pada Alan *Gallery* untuk konsumennya.
3. Menampilkan informasi terkait harga atau stok produk yang masih tersedia.
4. Sistem ini tidak membahas keamanan jaringan pada *website*.
5. Sistem ini tidak membahas tentang pengembalian uang yang sudah ditransfer oleh pelanggan.
6. Sistem ini tidak membahas tentang biaya ongkir dalam pengiriman barang.

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Merancang dan membuat *website e-commerce* untuk pengoptimalan seluruh proses bisnis pada *Alan Gallery*.
2. Merancang sebuah *website informasi* sebagai alat media promosi agar menjangkau ke seluruh masyarakat dan mampu menampilkan informasi terkait dengan produk serta harga yang ditawarkan dengan lebih menarik.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Dalam perancangan sistem ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat bagi berbagai kalangan diantaranya:

1. Bagi Penulis

Penulis dapat mengimplementasikan ilmu yang sudah diperoleh selama perkuliahan.

2. Bagi Konsumen

Konsumen bisa mendapatkan pelayanan yang lebih maksimal, serta informasi yang didapatkan menjadi lebih detail dan jelas mengenai pilihan-pilihan yang ditawarkan.

3. Bagi *Alan Gallery*

Memudahkan pihak *Alan Gallery* dalam mempromosikan usahanya serta mempermudah dalam proses penjualan serta mencegah resiko kerusakan/kehilangan data.

1.5 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan membahas tentang deskripsi umum dari penelitian yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan membahas semua tentang teori-teori yang digunakan sebagai landasan penyusunan skripsi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan menguraikan tentang metodologi penelitian yang digunakan antara lain berisi model, metode dan *tools* yang digunakan dalam pengembangan system.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis membahas tentang langkah-langkah pemecahan masalah yang telah dibahas di bab-bab sebelumnya dimulai dari analisa terhadap system yang sedang berjalan sehingga rancangan system usulan dan hasil dari penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Pada bab kali ini merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya serta kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Pada bab ini juga diberi saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut terhadap system yang dihasilkan agar lebih baik lagi.