

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan aplikasi *E-commerce* sebagai data penjualan dan informasi kini semakin banyak diminati oleh berbagai kalangan karena dirasa lebih efektif dan efisien bila dibandingkan dengan cara konvensional dimana pihak yang ingin memasarkan produk barang maupun jasa akan mendatangi konsumen atau calon konsumennya untuk menjelaskan tentang rincian produknya. Selain itu dalam sebuah aplikasi *E-commerce* juga bisa dimasukkan informasi yang bisa diakses 24 jam sehingga tidak tergantung pada hari dan jam kerja.

Aogla *Store* baru didirikan pada tahun 2021 di Pangkalpinang. Aogla *Store* merupakan perusahaan yang bergerak di bidang produk *merchandise*. Produk yang ditawarkan beraneka ragam seperti baju, jaket, topi dan lain-lain. Sampai saat ini Aogla *Store* telah memiliki cukup banyak konsumen baik dari kalangan dewasa, remaja, maupun anak-anak.

Saat ini sudah ada beberapa perusahaan yang bergerak dibidang produk *merchandise* di wilayah Pangkalpinang. Namun beberapa perusahaan tersebut hanya sekedar menawarkan produknya tanpa memberi kemudahan layanan dan informasi terhadap konsumen. Selama ini konsumen terlebih dahulu harus datang ke *store* untuk mengetahui jenis produk yang ditawarkan beserta harganya dan melakukan pemesanan produk. Maka dari itu untuk memudahkan para konsumen dalam mengakses layanan dan informasi dari Aogla *Store*, dibuatlah sebuah sistem informasi pemesanan berbasis *WEB*.

Ditengah kemajuan industri 4.0 seperti saat ini aplikasi *mobile* bermanfaat untuk mempermudah dalam persaingan di industri, dengan adanya

aplikasi *E-commerce* maka akan selangkah lebih maju dibandingkan dengan *store* lain yang masih menggunakan sistem pemesanan konvensional.

Keunggulan dari sistem yang berbasis *WEB* ini yaitu konsumen dapat lebih cepat dalam mengakses ke dalam sistem dalam melakukan pemesanan.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan pemaparan pada bagian latar belakang masalah, maka permasalahan yang akan dikaji pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sistem informasi pemesanan produk *merchandise* untuk mempermudah proses bisnis pada *Aogla Store* ?
2. Bagaimana memadukan proses konsultasi antar pelayan toko yang terlibat dalam proses bisnis pada *Aogla Store* ?

1.3. Manfaat dan Tujuan Penelitian

Maksud dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1. Manfaat Penelitian

Dengan adanya perancangan sistem pemesanan produk *merchandise* berbasis *WEB* di *Aogla Store* diharapkan dapat mendorong dan mempermudah konsumen mengakses informasi tentang *Aogla Store* serta mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mempermudah proses pemesanan produk pada *Aogla Store*.
2. Untuk mempermudah konsumen mendapatkan informasi tentang *Aogla Store*.

1.4. Batasan Masalah

Untuk mendapatkan sasaran sistem informasi yang tepat dan tujuan dari penelitian dapat tercapai, penulis membatasi ruang lingkup sistem informasi yang akan dirancang ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dibangun hanya untuk digunakan di *Aogla Store*.
2. Sistem informasi ini hanya membahas mengenai sistem pemesanan produk pada *Aogla Store*.
3. Pembayaran pemesanan produk *merchandise* pada *Aogla Store* menggunakan pembayaran melalui bayar tunai atau transfer rekening. Status pembayaran akan terganti jika konsumen sudah melakukan pembayaran dan melakukan konfirmasi.
4. Data yang diolah dalam sistem informasi pemesanan produk *merchandise* ini berupa data data konsumen, data produk yang diinginkan, dan ukuran produk.

1.5. Metodologi Penelitian

Pada tahap ini penulis menggunakan metode FAST (*Framework for the Application of Systems*). Metode FAST dikembangkan sebagai gabungan dari praktek-praktek terbaik yang telah ditemui dalam banyak referensi komersial dan metodologi. FAST adalah sebuah kerangka kerja yang cukup fleksibel untuk berbagai jenis proyek dan strategi. FAST juga memiliki banyak kesamaan dengan buku komersial dan metodologi yang akan ditemukan dalm praktek. Sebuah proyek dimulai dengan beberapa kombinasi dari masalah, peluang dan petunjuk dari penggunaan dan diakhiri dengan sebuah solusi bisnis kerja untuk komunitas pengguna. Pengembangan sistem dengan metode FAST dilakukan secara berurutan yaitu meliputi tahapan definisi lingkup, analisis masalah, analisis kebutuhan, desain logis, analisis keputusan, desain fisik dan integrase, kontruksi dan pengujian, insralasi dan pengirim.

1.5.1 Perancangan sistem

Aktivitas untuk membangun sistem didalam perancangan program adalah pada saat penyusunan pola logika pada saat membangun program komputer.

Dengan *tools* yang digunakan sebagai berikut :

1. *Paint*
2. *Astah*

1.5.2. Sistematika Penulisan

Pembahasan kuliah kerja praktek ini dibagi kedalam bab per bab untuk mempermudah didalam pembahsan sitem. Tiap bab masih merupakan satu kesatuan dengan menggunakan perincian sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, tujuan penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisikan penjelasan tentang teori tentang rancangan aplikasi yang dibuat dan batasan pemograman yang akan digunakan untuk mengembangkan rancangan aplikasi ini.

BAB III: ORGANISASI

Dalam bab ini berisikan penjelasan tentang instansi KP (Kerja Praktek)

BAB IV: PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan tentang pembahasan perancangan dan evaluasi dari program yang di buat.

BAB V: PENUTUP

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari laporan, menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah serta saran yang dapat diberikan pengguna rancangan ini.