

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat saat ini hampir berkesinambungan dengan setiap kegiatan manusia. Umumnya manusia menggunakan teknologi untuk kebutuhan pribadi ataupun untuk meningkatkan usahanya. Tidak hanya perusahaan dan organisasi besar, pemanfaatan teknologi ini juga mulai merambah ke bidang usaha *kerajinan*.

Teknologi internet merupakan salah satu infrastruktur komunikasi yang sangat penting dengan tingkat penerimaan yang luas. Maka penggunaan internet sebagai fasilitas pendukung dan bahkan sebagai urat nadi bisnis menjadi semakin nyata keunggulannya. Penjualan secara *online* sangat populer karena dapat menawarkan berbagai macam kemudahan dalam pemesanan dan transaksi pelanggan barang. Salah satu tren yang menyertai bisnis dalam jaringan internet adalah e-Commerce. Dengan membawa keunggulan internet seperti pelayanan 24 jam, akses dari segala arah dengan biaya yang relatif murah dan kemudahan - kemudahan lainnya, maka tidaklah mengherankan jika sekarang banyak bentuk bisnis dan perdagangan yang merambah ke dalam e-commerce dalam bentuk toko online.

Rabhie Colleccion merupakan usaha kerajinan yang menjual berbagai macam barang kerajinan. Sistem penjualan pada Rabhie Collection saat ini yaitu pelanggan harus datang ke toko yang terletak di jl.Sungaiselan Desa Pedindang untuk membeli atau memesan kerajinan. Pelanggan tidak dapat mengetahui *kerajinan* yang dijual dan ketersediaan barangnya. Pengolahan data penjualan *kerajinan* di Rabhie Collection masih dikerjakan secara konvensional dengan dicatat dalam buku tanpa adanya proses pengolahan menggunakan komputer sehingga rawan terjadi kesalahan dan belum ada media promosi untuk memberikan informasi tentang *kerajinan* rajutan yang dijual.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul: **“Implementasi E-commerce Produk Rajutan Pada Rabhie Colection Sungaiselan”**. Sistem ini berisi tentang pendaftaran pelanggan, proses pemesanan, transaksi penjualan, update persediaan barang.

Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan *Kerajinan* dapat membantu Rabhie Collection dalam mengelola data dan memudahkan pelanggan tidak perlu datang ke toko untuk membeli *kerajinan*. Diharapkan nantinya dapat menjadi salah satu solusi penjualan *kerajinan* di Rabhie Collection sehingga dapat berguna dan dapat memenuhi segala aktifitas yang ada di Rabhie Collection.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Menerapkan aplikasi e-commerce pada usaha kerajinan Rabhie Collection, Sehingga dapat memudahkan dalam memasarkan dan menjual barang tersebut?
2. Bagaimana Cara Mengimplementasikan perancangan E-commerce Pada Rabhie Collection?
3. Metode apa yang digunakan pada Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Rabhie Collection?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, penulis membatasi penulisan ini sebagai berikut:

1. Sistem Informasi ini hanya digunakan untuk penjualan *kerajinan* rajutan pada Rabhie Collection.
2. Penggunaan aplikasi adalah pemilik atau pegawai yang sudah terdaftar dan pelanggan yang sudah mendaftar.
3. Sistem informasi E-commerce yang digunakan hanya menyediakan pembayaran dengan cara transfer.
4. Tidak membahas tentang keamanan jaringan.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Manfaat dan Tujuan penulisan ini diharapkan dapat membantu Rabhie Collection dalam memperbaiki sistem yang ada dengan harapan pengolahan sistem penjualan *kerajinan* berbasis website lebih baik dari sistem manual sebelumnya.

Dengan adanya sistem informasi penjualan kerajinan berbasis website ini, maka diharapkan dapat mendukung tercapainya manfaat dan tujuan sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan *kerajinan* rajutan pada Rabhie rajutan.
2. Perancangan sistem informasi ini diharapkan mampu mendukung kinerja pelayanan penjualan *kerajinan* rajutan pada Rabhie Collection agar lebih efektif dan efisien.
3. Hasil analisis dan perancangan sistem informasi penjualan dengan model FAST (*Framework For The Application Of System Thinking*).

1.5 Metode Penelitian

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

1. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Metodologi FAST adalah salah satu metode pengembangan system informasi dengan urutan langkahnya adalah *Scope Definition* (Lingkup definisi) – *Problem Analysis* (Analisis Permasalahan) – *Requirement Analysis* (Analisis Kebutuhan) – *Decision Analysis* (Analisis Keputusan) – *Logical Design* (Desain Logis) – *Physical Design & Integration* (Desain fisik dan integrasi)– *Construction & Testing* – *Installation & Delivery*.

2. Metodologi Berorientasi Objek & Terstruktur

Object Oriented Analysis Design (OOAD) adalah perantara untuk memetakan spesifikasi atau kebutuhan sistem yang akan dibangun dengan konsep berorientasi objek kedadain pemodelan agar lebih mudah diimplementasikan. *Object Oriented Analysis (OOA)* sering kali memiliki batasan yang kurang jelas sehingga biasanya disebutkan langsung menjadi *OOAD*.

Model perancangan terstruktur ini bertujuan untuk membuat model solusi terhadap problem yang sudah dimodelkan secara lengkap pada tahap analisis terstruktur. Ada empat kegiatan perancangan yang harus dilakukan yaitu :

Perancangan arsitektural; kita merancang struktur modul P/L dengan mengacu pada model analisis yang sesuai (DFD). Langkahnya adalah; mengidentifikasi jenis aliran (transform flow atau transaction flow), menemukan batas-batas aliran (incoming flow atau outgoing flow), kemudian meletakkannya menjadi struktur hirarki modul. Selanjutnya kita alokasikan fungsi-fungsi yang harus ada pada modul-modul yang tepat.

Perancangan data; kita merancang struktur data yang dibutuhkan, serta merancang skema basis data dengan mengacu pada model analisis yang sesuai (ERD).

Perancangan antarmuka; kita merancang antarmuka P/L dengan pengguna, antarmuka dengan sistem lain, dan antarmuka antar-modul.

Perancangan prosedural; kita merancang detail dari setiap fungsi pada modul. Notasi yang digunakan bisa berupa flow chart, algoritma, dan lain-lain. Pastikan bahwa model perancangan yang dibuat sudah mengakomodasi kebutuhan non fungsional.

3. Tools/Alat bantu Pengembangan Sistem

Unified Modelling Language (UML) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berorientasi objek. Salah satu jenis diagram dalam *Unified Modelling Language (UML)* adalah *Use Case Diagram*. Menggunakan diagram – diagram *UML* dan penulisan menggunakan 5 (lima) diagram. Diagram yang dibutuhkan yaitu *activity diagram*, *use case diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, *package diagram*, dan *deployment diagram*.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang landasan teori, membahas secara singkat teori-teori yang diperlukan dalam menunjang penulisan skripsi

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

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

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang hasil analisis berupa proses bisnis yang sedang berjalan, rancangan basis data untuk membuat database, gambaran umum sistem informasi yang akan dibuat dan analisis kebutuhan sistem usulan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan secara keseluruhan dan saran yang diharapkan penulis agar laporan yang dibuat dapat lebih baik untuk masa yang akan datang.