

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 barang barang maupun jasa akan mendatangi konsumen atau calon konsumennya untuk menjelaskan tentang rincian barangnya. Selain itu dalam sebuah aplikasi *E-commerce* juga bisa dimasukkan informasi yang bisa diakses 24 jam sehingga tidak tergantung pada hari dan jam kerja.

Singgalang *Outdoor* didirikan pada tahun 2016 yang beralamat di Gabek 1 Pangkajene. Singgalang *Outdoor* adalah bisnis yang bergerak dalam bidang penjualan berbagai barang outdoor seperti jaket gunung, *carier* (tas gunung), tenda dan lain-lain. Dimana sampai saat ini masih menggunakan sistem konvensional, dari proses pemasaran dan penjualan barang-barangnya. Saat ini hanya menggunakan media sosial saja, seperti Instagram. Hal tersebut yang mendasari dibuatnya *website E-Commerce* yang dapat membantu serta memperlancar proses penjualan sehingga dapat bersaing dan menjangkau pasar lebih luas yang dapat membantu meningkatkan penjualan barang.

Saat ini sudah ada beberapa bisnis yang menjual berbagai barang *outdoor* di wilayah Pangkajene. Namun beberapa bisnis tersebut hanya sekedar menawarkan barangnya tanpa memberi kemudahan layanan dan informasi terhadap konsumen. Selama ini konsumen terlebih dahulu harus datang ke *store* untuk mengetahui jenis barang yang ditawarkan beserta harganya dan melakukan pemesanan barang. Maka dari itu untuk memudahkan para konsumen dalam mengakses layanan dan informasi dari Singgalang *Outdoor*, dibuatlah sebuah *E-commerce* sebagai sarana promosi pembelian. 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 kedalam sistem dalam melakukan pembelian. Oleh sebab itu penulis melakukan penelitian tentang “PENERAPAN *E-COMMERCE* SEBAGAI SARANA PROMOSI UNTUK MENINGKATKAN OMSET PADA SINGGALANG *OUTDOOR*”

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 *e-commerce* sebagai sarana penjualan barang untuk mempermudah proses bisnis pada singgalang *outdoor*?
2. Bagaimana mempromosikan barang yang dijual agar dapat dikenal oleh masyarakat luas?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka diperlukan batas masalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi *e-commerce* yang dibangun hanya untuk Singgalang *Outdoor*.
2. Sistem informasi ini hanya membahas mengenai sistem pembelian barang pada Singgalang *Outdoor* sehingga dapat diakses dimanapun dan kapanpun.
3. Data yang diolah dalam sistem informasi pembelian barang ini berupa data-data konsumen, data barang yang diinginkan, dan ukuran barang, menggunakan model *FAST (Framework for the Application of System Thinking)*.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penulisan

Maksud dan manfaat dari penelitian ini yang berjudul “Penerapan *E-Commerce* Sebagai Sarana Promosi Untuk Meningkatkan Omset Pada Singgalang *Outdoor*” adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Penulisan

Dengan adanya perancangan sistem pembelian barang outdoor berbasis *WEB* di Singgalang Outdoor diharapkan dapat mendorong dan mempermudah konsumen mengakses informasi tentang singgalang outdoor serta mempermudah pelanggan dalam melakukan pembelian barang.

1.4.2 Tujuan Penulisan

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memperbaiki proses pembelian barang pada singgalang outdoor, dengan tujuan penulisan sebagai berikut :

1. Untuk mempermudah pembelian barang pada singgalang *outdoor*.
2. Untuk mempermudah konsumen mendapatkan informasi tentang singgalang *outdoor*.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan model FAST (*Framework for the Application of Systems*). Model 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 dalam 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, instalasi dan pengirim.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem ini merupakan SDLC (*Software Development Life Cycle*) menggunakan *software*. Salah satu SDLC yang paling sering digunakan dalam pengembangan sistem yaitu SDLC *Waterfall*.

1.5.3 Tools Pengembangan Sistem

Dalam *tools* pengembangan *system* merupakan alat bantu yang digunakan dalam perancangan system yaitu UML (*Unified Modelling Language*) menyediakan 13 macam diagram untuk memodelkan aplikasi berorientasi objek. Dalam perancangan ini penulis hanya menggunakan 6 diagram *Unified Modelling Language*, yaitu: *activity* diagram, *usecase* diagram, *package* diagram, *class* diagram, *deployment* diagram dan *sequence* diagram, dan juga dalam penulisan penelitian ini penulis menggunakan rancangan basis data ERD (*Entity Relationship Diagram*).

