

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Evolusi yang terjadi pada *internet* merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Satu aspek dibidang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *electronic commerce (e-commerce)* dalam lingkungan bisnis. *E-commerce* mengubah fungsi bisnis area di setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual beli. Dengan lahirnya *e-commerce* ini memudahkan konsumen untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang pada tempatnya dan lebih menghemat waktu.

Ara Collection berlokasi di Jl. Batin Tikal Air Ruay, Kec. Sungailiat. Ara Collection berdiri pada tanggal 25 Oktober 2017. Ara Collection bergerak di bidang penjualan pakaian. Produk yang dijual pada Ara Collection berbagai Fashion Wanita.

Ara Collection melayani pembelian barang secara langsung, dengan pembeli datang langsung ke Ara Collection, pembeli memilih barang yang diinginkan dan membayar langsung ke pegawai. Setelah proses pembayaran pegawai mencatat barang yang telah terjual.

Ara Collection ini mempunyai kendala, dimana terjadinya penurunan omset dikarenakan kurangnya promosi yang mengakibatkan Ara Collection kurang diketahui para konsumen dan daya saing yang tinggi dikarenakan sepanjang jalan batin tikal tersebut terdapat banyak butik.

Solusi yang diajukan untuk mengatasi masalah Ara Collection untuk mengembangkan bisnis penjualannya yaitu *e-commerce*. *E-commerce* merupakan suatu kontak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan menggunakan media *internet*.

Berdasarkan kondisi-kondisi tersebut maka judul penelitian ini ***“Pengembangan Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web pada Ara Collection”***

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

- a. Bagaimana menganalisa sistem informasi penjualan yang dibutuhkan pada Ara Collection?
- b. Bagaimana merancang suatu media promosi penjualan untuk menarik konsumen?
- c. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan berbasis *e-commerce* pada Ara Collection untuk meningkatkan kualitas pelayanan konsumen?

1.3 Batasan Masalah

Batasan permasalahan pada perancangan *e-commerce* harus diberikan untuk memperjelas dan mencapai tujuan utama, serta dengan mempertimbangkan waktu penelitian. Batasan permasalahan dari perancangan yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

- a. Hanya membahas sistem informasi penjualan secara online pada Ara Collection
- b. Penelitian ini hanya terfokus dalam mempromosikan Ara Collection
- c. Tidak membahas tentang retur penjualan, atau pengembalian barang.
- d. Pada sistem pemesanan dan penjualan ini, tidak membahas tentang laporan keuangan per periode apapun.
- e. Proses pembayaran pelanggan datang langsung ke toko dan melakukan pembayaran secara tunai ke kasir sedangkan online hanya untuk pembeli di luar kota dan pembayaran nya langsung ke rekening yang telah ditentukan.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun manfaat untuk beberapa pihak dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan pada Ara Collection
- b. Untuk meningkatkan penjualan dan pemasaran produk.
- c. Lebih memperluas area pemasaran sehingga menambah jumlah konsumen.

- d. Media informasi penjualan produk akan lebih komunikatif untuk promosi produk secara detail.

1.5 Metodologi Penelitian

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

a. *Waterfall Model*

Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.

b. *Metode OOAD (Object Oriented Analysis Design)*

Object Oriented Analysis and Design (OOAD) dan Terstruktur adalah metode untuk menganalisa dan merancang sistem dengan pendekatan berorientasi objek. Objek diartikan sebagai suatu entitas yang memiliki identitas, *state*, dan *behavior*. Pada analisa, identitas sebuah objek menjelaskan bagaimana seorang user membedakannya dari object lain, dan *behavior object* digambarkan melalui *event* yang dilakukannya. Sedangkan pada perancangan, identitas sebuah objek digambarkan dengan cara bagaimana objek lain mengenalinya sehingga dapat diakses, dan *behavior object* digambarkan dengan *operation* yang dapat dilakukan objek tersebut yang dapat mempengaruhi objek lain dalam sistem.

c. *Tools*

Tools yang digunakan adalah UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari beberapa diagram yaitu : *Activity Diagram*, *Use Case*, Deskripsi *Usecase*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*, *Deployment Diagram*.

Selain Diagram UML, digunakan diagram-diagram lainnya yaitu :
ERD (*Entity Relationship Diagram*), Transformasi ERD ke LRS, LRS (*Logical Record Structure*), Tabel/Relasi, Spesifikasi Basis Data, Analisa Dokumen Masukan, Analisa Dokumen Keluaran, Rancangan Dokumen Masukan, Rancangan Dokumen Keluaran, Rancangan Layar.

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. Dalam penyusunan skripsi terdapat sistematika.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, metode penelitian, manfaat penelitian, tujuan penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai panduan yang mendasari pengembangan sistem informasi *e-commerce* berbasis *web* pada perusahaan dimana terdapat kutipan dari buku-buku, sumber *internet* yang meliputi dari jurnal penelitian terpublikasi dan *prosiding* penelitian terpublikasi, maupun sumber referensi lainnya yang mendukung penyusunan skripsi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metodologi penelitian yang digunakan serta langkah-langkah yang digunakan terkait dengan penelitian yang dilakukan.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang pembahasan perancangan *E-Commerce* seperti analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis sistem, perancangan sistem sistem dan pengujian sistem.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan tentang kesimpulan serta saran yang diharapkan penulis agar laporan menjadi lebih sempurna di masa yang akan datang.

