BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi berkembang sangat pesat dengan adanya internet pada saat ini sehingga dapat saling bertukar informasi dan dapat diakses 24 jam *non-stop*. Seiring berkembangnya terknologi informasi, kebutuhan manusia pun semakin bertambah. Melalui jaringan internet, komputer dapat digunakan sebagai media komunikasi dan bisnis. Penggunaan komputer yang dilengkapi dengan program aplikasi yang menunjang akan menghemat waktu, biaya, dan tenaga serta memudahkan dalam menghasilkan informasi yang dibutuhkan.

Saat ini persaingan bisnis semakin meningkat, sehingga muncul banyak peluang bisnis dari berbagai sektor pekerjaan salah satunya yaitu peluang bisnis di bidang penjualan secara *online*. Seiring berjalannya waktu, *e-commerce* mulai berkembang cepat dan semakin baik setiap harinya juga semakin melakukan peningkatan terhadap cara pemasaran, pelayanan akses yang semakin mudah kepada para calon konsumennya, dengan melakukan berbagai macam usaha untuk tetap bisa memperluas jaringan bisnis mereka dalam hal menawarkan produk baru yang memiliki manfaat dan keuntungan lebih tersendiri bagi calon pembeli yang akan membeli. *E-Commerce* sendiri adalah cara efektif untuk melakukan promosi dan penjualan melalui internet, biaya pengembangan *website* yang semakin murah memungkinkan *e-commerce* dapat diterapkan pada toko skala kecil. Selain itu *website* juga menjadi contoh penerapan teknologi informasi dan juga sering digunakan sebagai sarana bisnis dalam melakukan transaksi atau memberikan pelayanan kepada konsumen.

Chandra Kids Store merupakan suatu usaha yang bergerak dibidang *fashion* khususnya untuk anak-anak. Toko ini menyediakan produk seperti baju tidur, kemeja, kaos, celana panjang, rok, gaun, topi, dan *legging*. Dari hasil wawancara dengan pihak toko, maka didapat informasi tentang pengolahan data barang yang masih dilakukan secara manual / konvensinal mulai dari transaksi

penjualan barang yang masih menggunakan kwitansi tulis sebagai bukti pembayaran, laporan penjualan barang, dan laporan pembelian barang sistem pembukuaannya masih kurang terstruktur.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa penulis akan membuat sebuah aplikasi yang bermanfaat dan juga menerapkan *user interface* (kemudahan bagi pemakai). Oleh karena itu penulis mengambil judul **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* BERORIENTASI OBJEK PADA CHANDRA KIDS STORE PANGKALPINANG".**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

a. Bagaimana kendala yang di hadapi pada sistem penjualan yang berjalan dengan produk pakaian untuk anak pada Chandra Kids Store.
b. Bagaimana mengatasi masalah pengolahan laporan penjualan barang dan transaksi penjualan barang yang masih menggunakan kwitansi tulis sebagai bukti pembayaran pada Chandra Kids Store.
c. Bagaimana merancang dan membuat sistem aplikasi penjualan *online* berbasis *web* untuk Chandra Kids Store.

1.3 Batasan Masalah

Adapun hal yang menjadi batasan-batasan masalah dalam pembahasan laporan ini adalah:

a. Sistem penjualan *online* ini digunakan sebagai media pemasaran produk/barang yang dijual seperti baju tidur, kemeja, kaos, celana panjang, rok, gaun, topi, dan *legging*.
b. Sistem penjualan *online* ini hanya membahas transaksi melalui *m-banking* dan pembayaran melalui ATM.

c. Sistem informasi pada Chandra Kids Store ini berbasis *web* yang dirancang dengan perangkat lunak seperti: *Bootstrap, Sublime Text, My Sql, Xampp, dan PHP.*
d. Sistem informasi pada Chandra Kids Store ini tidak membahas mengenai retur.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian skripsi ini adalah :

a. Dapat memberikan kemudahan dalam proses pengelolaan data barang bagi *user* atau karyawan ditempat.
b. Memberikan laporan yang dibutuhkan dalam penjualan secara *real time*.
c. Membantu memberikan solusi yang tepat bagi permasalahan penjualan secara konvensional pada Chandra Kids Store.
d. Memperluas bisnis penjualan dan mempercepat pemesanan dalam pelayanan jarak jauh, serta meningkatkan persaingan bisnis *online*.
e. Membantu pelanggan dalam mendapatkan informasi terbaru pada Chandra Kids Store.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang akan digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

a. Model

   Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan model *waterfall* sebagai model pengembangan perangkat lunak, karena model ini menggunakan pendekatan secara sistematis mulai dari tingkat kebutuhan sistem. Tahapan dari model *waterfall* yang digunakan yaitu, perencanaan sistem, analisis sistem, perancangan sistem, dan penerapan sistem.

b. Metode

   Pada penelitian ini penulis menggunakan metode berorientasi objek terstruktur dalam pengembangan pada sistem ini.

c. Alat Bantu Pengembangan Sistem

Dalam merancang aplikasi berbasis *web* ini penulis juga menggunakan alat bantu pengembangan sistem *Unified Modelling Language* (UML). Dimana dalam alat bantu ini terdapat beberapa diagram yang akan digunakan seperti *Activity Diagram, Use Case Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram*. Serta *tools* pendukung dari UML yaitu ERD, LRS, Transformasi ERD ke LRS, Tabel, Dokumen Masukan, Dokumen Keluaran, Rancangan Keluaran, Rancangan Masukan, dan Rancangan Layar.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah gambaran umum tentang isi dari keseluruhan pembahasan dalam skripsi dengan tujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang terdapat dalam penulisan skripsi.

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini penulis menjelaskan tentang teori-teori yang akan digunakan sebagai panduan serta menuju pada analisis dan perancangan aplikasi *e-commerce* sebagai media penjualan dan pemasaran pada Chandra Kids Store dan juga terdapat kutipan dari buku-buku, sumber internet, dari jurnal yang telah terpublikasikan, menjelaskan tentang *tools* atau *software* yang digunakan. Serta memberikan juga tinjauan dari penelitian terdahulu yang terkait dengan skripsi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisikan tentang metodologi yang digunakan, serta model yang diambil dan langkah-langkah yang berkaitan dengan penelitian yang digunakan.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang sejarah Chandra Kids Store beserta struktur organisasi didalam toko, perancangan *e-commerce* mengenai analisis proses bisnis sistem yang berjalan, analisa masukan dan keluaran, analisis sistem usulan, analisis sistem, perancangan sistem.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran yang sangat diharapkan penulis agar skripsi menjadi sempurna dan bermanfaat pada masa yang akan datang.