

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam memasuki dunia globalisasi, manusia mengenal teknologi yang semakin maju untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan. salah satu teknologi tersebut adalah internet. Dengan internet semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada di berbagai belahan dunia. Melalui internet, setiap orang dapat memperoleh dan menyampaikan berbagai informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja. Kini dengan hadirnya internet, manusia dapat melakukan bisnis lebih mudah.

Untuk meningkatkan pelayanan kepada konsumen suatu bidang usaha penjualan harus inovatif dan selalu memberikan yang terbaik bagi konsumen. Inovatif dalam arti harus menjual produk-produk yang sesuai dengan kebutuhan konsumen disamping itu barang-barang yang ditawarkan mengikuti perkembangan, kemudian selalu memberikan yang terbaik berarti memberikan banyak alternatif barang, dan kemudahan dalam bertransaksi.

Dengan menggunakan Teknologi internet yang sudah terbukti menjadi salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat saling bertukar informasi berbagai macam bentuk data teks, gambar, suara, file dan sebagainya. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk - produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan.

Dian Mebel Furniture merupakan perusahaan yang bergerak di bidang produksi dan penjualan barang mebel. Produk yang di hasilkan berupa meja, kursi, tempat tidur, almari, dan lain - lain. Dalam melakukan kegiatannya, Dian Mebel Furniture masih menggunakan media penyampaian informasi yang

sederhana sehingga untuk pemasaran produk dan layanannya masih belum maksimal. Dengan masalah yang dihadapi oleh Dian Mebel Furniture.

Dengan adanya E-Commerce diharapkan dapat meningkatkan kinerja penjualan. Pelanggan akan dapat mengakses informasi yang dibutuhkan kapan dan dimana saja. Sistem yang akan dibangun memberikan fasilitas adanya form pelanggan, form barang, dan form pemesanan. Dengan demikian Dian Mebel Furniture dapat memperluas jangkauan pemasaran tanpa harus menghabiskan banyak waktu dan biaya. Sistem informasi penjualan berbasis web yang akan dibangun ini menggunakan metode waterfall dengan yang dipakai adalah data penjualan meliputi data barang, data konsumen, dan pesanan.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas bahwa sistem informasi penjualan web diperlukan dalam mendukung kemajuan penjualan perusahaan Dian Mebel Furniture, maka penulis bertujuan untuk membuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis E-Commerce dengan judul “**Sistem Informasi E-Commerce pada Dian Mebel Furniture Pangkalpinang**”. Maka dengan sistem ini diharapkan proses penjualan dan promosi barang akan cepat diinformasikan kepada pelanggan dan juga dapat mengurangi biaya dalam hal promosi barang.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah : Bagaimana cara membangun serta merancang sistem informasi berbasis E-Commerce penjualan sehingga dapat mempermudah pelanggan untuk melihat produk dan mudah melakukan pesanan.

1.3. Batasan Masalah

Dalam batasan masalah penulis membatasi konsep pembuatan sistem informasi yang meliputi:

1. Sistem transaksi penjualan furniture hanya berlaku untuk kepulauan Bangka.

2. Sistem ini hanya membantu kelancaran promosi, transaksi penjualan dan mengakses informasi.

1.4. Manfaat dan Tujuan Penulisan

Berdasarkan penulisan ini terdapat beberapa manfaat dan tujuan yang didapatkan yaitu sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat

Manfaat Penulisan ini sebagai berikut :

1. Sebagai sarana promosi untuk produk yang dijual
2. Mempermudah melihat data transaksi
3. Mempermudah melakukan pemesanan barang
4. Mempermudah dalam pencarian produk yang diinginkan

1.4.2 Tujuan

Tujuan Penulisan ini sebagai berikut :

1. Membangun dan merancang sistem informasi berbasis E-Commerce penjualan.
2. Untuk memperluas pemasaran di perusahaan Dian Mebel Furniture.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1 Model

Penulisan ini menggunakan model *waterfall* karena melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Model ini terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui yaitu Tahap *System Engineering* (Rekayasa Sistem), dimana tahap ini ditujukan untuk memperoleh data mengenai permasalahan yang dihadapi. Tahap *System Analysis* (Analisa Sistem), peneliti Merinci lebih jauh mengenai sistem yang dikembangkan dengan menggunakan DAD (Diagram Alir Dokumen) beserta flowmap. Tahap *Design* (Perancangan), Mempelajari terlebih dahulu sistem aplikasi yang akan dipakai, kemudian menentukan kerangka dasar serta komponen penunjang lainnya. Tahap *Coding* (Pengkodean), pada tahap ini

kegiatan penulisan kode program yang akan dieksekusi oleh komputer berdasarkan hasil dari desain rinci yang akan menghasilkan program yang sesuai dengan kebutuhan pemakai. Tahap *Testing* (Pengujian), melakukan pengujian antar modul dan pengujian integrasi, untuk mengantisipasi kesalahan yang mungkin terjadi ketika aplikasi siap dilepas ke pasar, agar mendapatkan hasil yang diinginkan. Tahap *Implementation and Maintenance* (Implementasi dan Pemeliharaan), Tahapan terakhir dimana perangkat lunak yang sudah selesai dan dapat mengalami perubahan-perubahan dan penambahan sesuai dengan kebutuhan.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem menggunakan metode berorientasi objek baik untuk analisis maupun perancangan sistem. Untuk perancangan basis data menggunakan metode terstruktur dengan menggunakan model *Entity Relationship Diagram* (ERD).

1.5.3 Tools Pengembangan Sistem

Unified Modeling Language (UML) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. *Unified Modeling Language* muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. *Unified Modeling Language* hanya berfungsi melakukan pemodelan.