

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyak di antara masyarakat Indonesia yang memiliki daya beli tinggi, namun enggan terjebak dalam rutinitas yang melelahkan. Saat ini teknologi berkembang begitu pesat, sehingga masyarakat Indonesia beralih dari kegiatan belanja yang bersifat konvensional ke layanan jual/beli online (*e-commerce*). Kini berbelanja cukup dengan memilih produk yang ada di web/blog.

Hal ini yang mendasari penulis untuk mendesain sistem penjualan pada Sultan Karpet Pangkalpinang. Sultan Karpet sendiri merupakan jenis wirausaha menengah yang bergerak dalam bidang furniture, khususnya karpet. Masalah yang dihadapi Sultan Karpet adalah transaksi penjualan yang masih dilakukan secara manual sehingga transaksi penjualannya belum optimal. Dikarenakan transaksi yang dilakukan saat ini hanya pelanggan datang ke toko dan membeli barang juga melalui media sosial seperti facebook, instagram dan market place seperti shoppe. Dengan hanya mengandalkan media sosial dan market place dirasa masih kurang dalam meningkatkan penjualan produk. Salah satu alternatif dari permasalahan ini yaitu dengan membuat sistem yang terkomputerisasi, tentu akan mempermudah hal tersebut. Oleh karena itu penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“PENERAPAN *E-COMMERCE* PADA SULTAN KARPET PANGKALPINANG DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *FRAMEWORK FOR THE APPLICATION OF SYSTEMS THINKING (FAST)*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mendesain sistem yang memudahkan pelanggan dalam memesan.
2. Bagaimana merancang sistem yang bisa memudahkan dalam pengelolaan data konsumen, data produk dan laporan penjualan.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Sistem yang dibuat diutamakan untuk konsumen yang berada jauh dari wilayah toko.
2. Sistem ini dibangun berbasis website .
3. Sistem yang dirancang diimplementasikan hanya konsumen di wilayah Bangka saja.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan dan mendesain sistem penjualan berbasis website yang di harapkan bisa meningkatkan penjualan produk pada Sultan Karpet. Dan pelanggan yang berada jauh dari toko tetap bisa belanja dengan mengakses web yang akan di bangun.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Dalam penulisan penelitian ini dikemukakan beberapa manfaat, yaitu :

1. Diharapkan dapat meningkatkan penjualan produk karpet.
2. Memberi kemudahan bagi pelanggan yang berada di luar wilayah toko untuk berbelanja melalui web.
3. Memperluas jangkauan pemasaran produk pada Sultan Karpet Pangkalpinang.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam melakukan penyusunan skripsi ini sebagai berikut :

1. Model pengembangan perangkat lunak yaitu menggunakan model *FAST (Framework for Application of System Technology)*.
2. Untuk *tools* atau alat bantu yang digunakan oleh penulis untuk pemodelan adalah *Unified Modeling Language (UML)*.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori dasar mendasari analisis perancangan *website* pada perusahaan dimana terdapat kutipan dari buku, maupun sumber referensi lainnya yang mendukung penyusunan skripsi. Berisi juga teori – teori dan landasan khusus yang berhubungan dengan *website* dan tinjauan penelitian yang terkait dalam penulisan skripsi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metodologi penelitian system yang dirancang serta tahapan model *FAST* sebagai pengembangan perangkat lunak, metode berorientasi objek dalam pengembangan perangkat lunak, dan *UML (Unified Modeling Language)* sebagai alat bantu pengembangan sistem yang digunakan.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis sistem, perancangan system. Langkah – langkah metode *FAST (Framework for Application of Systems Technology)* yaitu meliputi tahapan definisi lingkup, analisis masalah, analisis kebutuhan, desain logis, analisis keputusan, desain fisik & integrasi.

BAB V PENUTUP

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

