

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat dan persaingan bisnis yang ketat membuat peranan komputer sangat diperlukan dalam mendukung kegiatan aktivitas kerja perusahaan. Perusahaan dapat memanfaatkan teknologi komputer untuk membantu aktivitas bisnis Lebih efektif dan efisien. Saat ini teknologi informasi banyak menggunakan media internet.

*Web* merupakan media yang dapat menyampaikan informasi secara cepat dan menarik. Melalui *web* suatu perusahaan dapat mempublikasikan atau menawarkan produknya sekaligus memberikan layanan kepada konsumen. Dengan adanya teknologi tersebut diharapkan dapat membantu dunia bisnis salah satunya adalah bisnis Retail. Di dalam dunia retail terdapat istilah penjualan yaitu penjualan barang kepada konsumen. Selama ini penjualan dan pemesanan yang dilakukan Acing Grosir PangkalPinang masih menggunakan fasilitas media sosial karena belum memiliki *E-Commerce*. Dengan menggunakan fasilitas media sosial sebagai sarana penjualan dan pemesanan maka lingkup dalam promosi pun masing kurang karena hanya orang-orang yang bergabung dengan akun medsos Acing Grosir saja.

Komputer mendapat peran penting dalam setiap kegiatan bisnis perusahaan karena sistem informasi yang berbasis komputer merupakan sistem informasi yang terintegrasi untuk melayani kebutuhan seluruh sumber daya perusahaan, saat ini teknologi komputer sangat di perlukan di dalam perusahaan, Acing Grosir PangkalPinang merupakan salah satu minimarket di pangkalpinang yang belum terkomputerisasi dalam proses penjualan dan pemesanan barang dalam hal ini pemanfaatan teknologi komputer untuk berbagai kegiatan operasional di Acing Grosir sangat penting, termasuk dalam proses penjualan dan pemesanan barang pada Acing Grosir PangkalPinang. Untuk menanggulangi tersebut, pihak Acing Grosir perlu menyediakan fasilitas penjualan dan pemesanan barang berbasis web

secara *online* untuk memudahkan para konsumen. Di sisi lain pihak Acing Grosir mendapat keuntungan yaitu dapat di kenal dengan skala yang lebih luas.

Dari beberapa kekurangan yang ada pada Acing Grosir PangkalPinang yaitu dalam penjualan dan pemesanan barang yang masih menggunakan melalui media sosial. Maka solusi yang diajukan untuk mengatasi masalah Acing Grosir untuk mengembangkan bisnis penjualan dan pemesanan barang yaitu *E-Commerce*. *E-Commerce* merupakan suatu kontak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan menggunakan media *internet*. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui *E-Commerce* adalah untuk meningkatkan pendapatan dengan menggunakan penjualan online yang biasanya lebih murah dan juga sekaligus biaya-biaya operasional seperti kertas, pencetakan katalog.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengembangkan aplikasi web *E-Commerce* untuk mempermudah pengguna dalam transaksi kapan saja dan dimana saja. Dari penelitian ini, penulis mengkat judul mengenai **“PENERAPAN MODEL FAST PADA *E-COMMERCE* ACING GROSIR PANGKALPINANG”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem informasi pemesanan barang secara online di Acing Grosir PangkalPinang ?
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan berbasis web pada Acing Grosir sehingga dapat membantu dalam proses pemasaran dan informasi harga secara cepat dan akurat ?
3. Bagaimana implementasi sistem informasi pemesanan barang secara online di Acing Grosir PangkalPinang ?
4. Bagaimana sistem pemesanan produk yang sedang berjalan pada Acing Grosir PangkalPinang ?

### 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah yang digunakan dalam sebuah pembahasan bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun pembatasannya meliputi :

1. Sistem informasi yang dirancang hanya membahas mengenai proses pemesanan barang, dan penjualan barang berbasis *online*, pelanggan dapat melihat dan memesan produk yang diinginkan.
2. Menyediakan informasi barang bagi pelanggan yang ingin melihat dan memesan barang.
3. Sistem pembayaran berbasis *website*, pembayaran dilakukan secara *transfer* oleh pelanggan.
4. Jangkauan penjualan barang hanya melayani pembelian yang berada di Indonesia.
5. Sistem ini tidak membahas tentang retur atau pengembalian barang yang telah terkirim.
6. Biaya pengiriman barang terhitung per pengiriman yang mana biaya pengiriman sudah ditetapkan sendiri oleh pihak minimarket Acing Grosir dengan minimal belanja 50 ribu (Bebas Ongkir), sedangkan belanja di bawah 50 ribu dikenakan biaya sesuai dengan jarak, sedangkan di wilayah luar PangkalPinang ditetapkan oleh pihak ketiga yaitu JNE dan JNT.
7. Sistem ini menghasilkan laporan penjualan barang.
8. Pengembangan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman *php* dan *mysql/xampp*.
9. Pemodelan dilakukan dengan menggunakan metode *fast* dalam menyusun kerangka kerja, metode ini memiliki 8 tahapan, akan tetapi penulis hanya menggunakan 6 tahapan saja, dikarenakan 2 dari tahapan kerangka kerja tersebut tidak dilakukan oleh penulis yang merupakan tahap pengujian dan instalasi.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini, adapun tujuan tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Merancang suatu *E-Commerce* dimana pelanggan dapat melakukan pemesanan secara *online*.
- b. Dapat mempermudah pelanggan dalam mengakses informasi.
- c. Menyediakan fasilitas *order* dan pembayaran secara *online* melalui *transfer* bank.
- d. Pelanggan dapat melihat barang dan harga.
- e. Memberikan solusi dari permasalahan penjualan barang kepada pelanggan untuk dapat memesan dan melihat barang yang diinginkan lebih mudah sehingga seorang pembeli tidak perlu datang ke toko untuk membeli barang.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

##### **1.5.1 Manfaat Bagi Penulis**

- a. Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Sistem Informasi untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).
- b. Bertambah wawasan dan pengalaman penulis dalam menganalisa dan merencanakan sistem dalam hal-hal yang berkaitan dengan metodologi penulisan tugas akhir.

##### **1.5.2 Manfaat Bagi Acing Grosir PangkalPinang**

- a. Rancangan suatu aplikasi yang dapat memudahkan bagi perusahaan dalam mempromosikan barang tersebut melalui *internet*.
- b. Memperluas jaringan bisnis dan mempercepat dalam pelayanan jarak jauh.
- c. Mempermudah bagian keuangan dalam pembuatan laporan penjualan baik secara *online* maupun secara langsung



## 1.6 Sistematika Penulisan

Sesuai dengan batasan masalah dan agar mendapatkan gambaran yang jelas mengenai sistem informasi pengajian ini, penulisan menyusun Skripsi ini dalam lima bab dengan sistematika sebagai berikut :

### **BAB 1           PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, Metodologi penelitian, tujuan dan manfaat, dan sistematika penulisan.

### **BAB II           LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul tentang sistem pembangunan berbasis web, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori akan membahas tentang definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang di teliti. Pada bab ini juga di tuliskan tentang *tool/software* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

### **BAB III         METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang metodologi penelitian yang terdiri dari 3 bagian utama yaitu : model, metodologi penelitian, dan *tools* pengembangan sistem (alat bantu dalam analisis dan merancang sistem informasi) dalam pengembangan sistem dan judul skripsi menggunakan metode *FAST (framework for application of system)* alat bantu pengembangan sistem ERD (*framework for application of system*) dan *web*.

### **BAB IV         PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang analisa proses bisnis, *activity diagram*, sistem berjalan, analisa masukan, analisa keluaran, identifikasi kebutuhan, *usecase diagram*, sistem usulan, deskripsi *usecase*, *package diagram*, rancangan masukan, rancangan keluaran, ERD,

transformasi, LRS, tabel, spesifikasi basis data, *class* diagram, *sequence* diagram, *deployment* diagram, rancangan layar dan tampilan layar.

## **BAB V      PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari semua pembahasan yang memuat kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan dan kemajuan Acing Grosir PangkalPinang.

