

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejalan dengan cepatnya perkembangan teknologi informasi saat ini, Begitu juga dengan tingkat penggunaan *internet* semakin lama semakin banyak perusahaan yang menggunakan penjualan produk secara *online*. *Internet* juga menjadi salah satu hal yang berkembang pesat pada saat dimana hampir semua orang mengenal *internet*. Oleh sebab itu banyak jasa dan toko-toko atau perusahaan yang mengembangkan *E-commerce* sebagai penjual produk serta untuk menunjang kebutuhan dan memperlebar sayap bisnisnya secara *online*. Dengan ini konsumen dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ketoko untuk mendapatkan barang yang diinginkan dan konsumen bisa dengan mudah mengakses setiap produk yang dibutuhkan secara cepat, efisien, dan tentu saja aman.

Pewter DWI DHARMA adalah sebuah industri rumahan yang berfokus pada produksi dan penjualan souvenir atau cinderamata yang berbahan dasar timah, menjadi salah satu ikon di Bangka Belitung yang bertempat Di Gang Kalimaya II No. 47, Jalan Depati Hamzah, Bacang, Pangkalpinang. Pewter Dwi Dharma mulai beroperasi pada tahun 1999 dengan pinjaman pertama Rp. 60 juta yang didapat dari program PT. Timah menjadi modal utama untuk mengembangkan usaha timah tersebut. Mengenai harga produk pada kerajinan timah sangat beragam, mulai dari harga puluhan ribu rupiah hingga jutaan rupiah.

Pada Pewter DWI DHARMA Penjualan kerajinan timah masih dilakukan secara manual tentunya proses ini menyebabkan adanya kendala tersendiri yaitu kurangnya informasi yang didapatkan oleh pelanggan, sehingga pelanggan tidak mengetahui tentang penjualan berbagai jenis kerajinan timah yang ada di PEWTER DWI DHARMA. Karena itu keuntungan yang diperoleh tidak terlalu besar diakibatkan kurangnya cakupan wilayah pemasaran yang dilakukan hanya di kota Pangkalpinang.

Dari latar belakang diatas maka akan dibuat suatu aplikasi yang berjenis *E-commerce* penjualan kerajinan timah berbasis web dengan tujuan untuk meperluas pemasaran atau promosi serta menigkatkan pendapatan penjualan. Dari permasalahan tersebut maka judul yang disusun untuk penelitian ini adalah **“DESAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA PEWTER DWI DHARMA PANGKALPINANG”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan kerajinan timah berbasis *web* sebagai media promosi pada Pewter Dwi Dharma ?
2. Bagaimana meningkatkan penjualan kerajinan timah pada Pewter Dwi Dharma ?
3. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi tentang *E-commerce* di Pewter Dwi Dharma menggunakan model *FAST (Framework for teh Application of Sysem Thinking)*, metode *object oriented* dan struktur data serta *tools UML (Unified Modeling Language)*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan – batasan masalah dalam pembahasan penelitian ini adalah :

1. Penelitian dilakukan pada Pewter Dwi Dharma Pangkalpinang.
2. Penulis melakukan penelitiannya menyangkut tentang sistem informasi *E-commerce* berbasis web.
3. Informasi yang disajikan hanya meliputi sistem pemesanan, penjualan, dan informasi produk kerajinan.
4. Model yang digunakan yaitu model *FAST (Framework for the Application of System Thinking)*.

5. Sistem yang dibangun menggunakan pemograman PHP dan pembuatan database yang menggunakan *MYSQL*.
6. Sistem yang dibuat hanya sampai Lihat Pemesanan.
7. *E-commerce* yang dibuat tidak membahas pembayaran dan pengiriman.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perusahaan sebagai berikut :

1. Membangun sebuah website *E-commerce* pada Pewter Dwi Dharma berbasis web untuk mempermudah memperkenalkan Pewter Dwi Dharma ke lingkungan yang lebih luas.
2. Pelanggan dapat melihat macam-macam kerajinan timah pada Pewter Dwi Dharma
3. Dengan adanya *E-commerce* ini pelanggan atau calon pembeli yang berada jauh dari wilayah Pangkalpinang tidak perlu datang ketoko untuk membeli barang kerajinan yang diinginkan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan penulis adalah :

1. Bagi penulis
Penulis dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan penulis dalam membuat perancangan website dengan menggunakan metode *FAST*.
2. Bagi Pemilik Kerajinan Timah
Pewter Dwi Dharma dapat melakukan promosi penjualan menggunakan web *E-Commerce* secara online melalui *website* pada Dwi Dharma Pewter.
3. Bagi Pelanggan
Memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk melakukan transaksi pembelian secara mudah dan cepat tanpa harus datang langsung ketempatnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Sesuai dengan ruang lingkup pembahasan skripsi ini serta agar dapat gambaran

yang lebih jelas dan terperinci mengenai Desain Sistem Informasi *E-commerce* pada Pewter Dwi Dharma Pangkalpinang. Sistematika penulisan skripsi ini di bagi menjadi 5 lima BAB bahasa pokok yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori menguraikan teori-teori yang mendukung judul yang mendasari pembahasan secara detail,

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Membahas tentang model *FAST* dengan metode berorientasi object dan *tools* yang digunakan *tools* UML dan ERD.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi Tinjauan Umum, sub bab pembahasan analisa proses bisnis dan tahapan – tahapan model *FAST*.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran.

