

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Cara hidup masyarakat telah mengalami perubahan yang sangat substansial sebagai akibat dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Yang mempengaruhi kemampuan mereka untuk berinteraksi dan menjalankan bisnis. Internet telah menjadi alat internal bagi para pengguna. Pengguna menggunakan internet untuk berkomunikasi, bertransaksi, dan mendapatkan informasi. Untuk itu, teknologi informasi dan komunikasi memerankan sangat penting sebagai sarana untuk memfasilitasi kebutuhan pengguna.

*Interior design* adalah ilmu dan seni untuk memahami perilaku manusia dan menciptakan ruang-ruang yang fungsional dan menyenangkan secara estetika di dalam bangunan, yang berfokus pada penggunaan ruang, termasuk perencanaan, konstruksi, dan pemilihan material. Hal ini juga memastikan bahwa ruang tersebut aman, sesuai dengan peraturan bangunan, dan memenuhi kebutuhan *customer*. *Interior design* juga bisa disebut sebagai barang jika sudah jadi. Dalam *interior design*, dihasilkan pula barang-barang yang diperlukan seperti perabot/mebel untuk melengkapi keindahan ruangan.

Teknologi informasi dan komunikasi berpengaruh besar bagi dunia bisnis terutama dalam persaingan di bidang bisnis. Menggunakan sarana berbisnis melalui sistem *e-commerce* yang memiliki manfaat kepada *customer* untuk mengkses informasi mengenai barang yang akan dibeli, memilih barang, melakukan pemesanan dan melakukan pembayaran secara virtual tanpa harus datang ke tokonya.

*Cakra Furniture 2* merupakan sebuah usaha bisnis pada bidang penjualan *interior design*, *Cakra Furniture 2* merupakan cabang kedua yang baru berdiri pada tanggal 27 januari 2024 dan sudah berjalan beberapa bulan. Yang beralamatkan di Jalan Depati Hamzah, Semabung Baru, Kec. Girimaya, Kota PangkalPinang, Kepulauan Bangka Belitung 33146. *Cakra Furniture 2* menjual berbagai *interior design* seperti kitchenset, *backdrop tv*, minibar, almari, set belajar dan lain-lainnya.

Di Cakra Furniture 2 melakukan kegiatan promosi hanya melalui akun *instagram* seperti memposting foto dan video *interior* yang dijual, jika *customer* yang ingin memesan *interior design* bisa melalui *whatsapp*, telephone atau harus mendatangi toko untuk menanyakan perihal *detail* tentang *interior design* yang dipesan. Selanjutnya, di Cakra Furniture 2 masih ditemukan beberapa permasalahan yang ada seperti data terkait penjualan *interior design* yaitu secara manual masih menggunakan *Microsoft Word*, yang membutuhkan waktu. Selain itu, masalah dapat timbul jika kelalaian pekerjaan atau kerusakan file mengakibatkan hilangnya data yang disimpan, memerlukan salinan cadangan data. Oleh karena itu butuh waktu untuk membuat laporan penjualan karena prosesnya masih bergantung pada *invoice*. Dengan demikian, merancang sebuah *website e-commerce* untuk menawarkan *interior design* adalah pilihan yang diperlukan. Solusi yang akan diberikan dalam mengatasi permasalahan pada Cakra Furniture 2, yaitu membuat sebuah *website e-commerce* untuk Cakra Furniture 2, sehingga nantinya dapat memudahkan *customer* untuk memesan *interior design* yang diinginkan. Kemudian, karena *website* ini mengumpulkan informasi tentang *interior design*, menyimpan data pesanan, dan membuat laporan penjualan semuanya akan dibuat lebih sederhana, lebih cepat, dan lebih mudah. Penggunaan *website e-commerce* untuk penjualan *interior design* dapat menghasilkan efek positif pada peningkatan toko dan memfasilitasi transaksi pemesanan jarak jauh untuk *customer* kapan saja dan di mana saja, dapat mempromosikan *interior design* ke wilayah yang lebih luas serta mengembangkan sistem sesuai kebutuhan di Cakra Furniture 2.

Penelitian ini menggunakan model FAST. Karena model FAST merupakan teknik pengembangan sistem yang dapat menghasilkan sistem yang berkualitas tinggi dalam waktu singkat. Model ini lebih fleksibel karena dapat digunakan bersama dengan metode lain untuk mengembangkan sebuah *website* karena dapat meningkatkan penjualan, loyalitas *customer* dan memperluas bisnis.

Dari permasalahan yang ada pada Cakra Furniture 2 penulis menganalisis perlunya merancang sistem informasi *e-commerce* berbasis *web*, dengan menggunakan judul **“SISTEM INFORMASI E-COMMERCE BARANG**

## ***INTERIOR DESIGN PADA CAKRA FURNITURE 2 BERBASIS WEB DENGAN MODEL FAST***

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang sudah teridentifikasi pada Cakra *Furniture 2*, maka di peroleh rumusan masalah yaitu “Bagaimana Merancang sebuah sistem *e-commerce* pada Cakra *Furniture 2* berbasis *Web* dengan model FAST?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Pada rancangan sistem *e-commerce* Pada Cakra *Furniture 2* berfokus pada hal-hal dibawah ini yaitu:

1. Jangkauan penjualan *interior design* hanya meliputi sekitar kepulauan Bangka Belitung.
2. Pembayaran terhadap pemesanan *interior design* oleh *customer* pada sistem *e-commerce* ini melalui via-transfer, untuk melakukan pembayaran DP dan pelunasan pembayaran, bukti pembayarannya akan di-upload ke sistem oleh *customer* dan divalidasi manual oleh admin.
3. Sistem *e-commerce* pada Cakra *Furniture 2* hanya membahas pada proses pendataan *interior design*, pendataan *customer*, pemesanan, pembayaran, pengiriman, dan laporan penjualan.

### **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah sistem *e-commerce* pada Cakra *Furniture 2* berbasis *web* dengan model FAST.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat mengenai penelitian ini yaitu:

1. Bagi penulis:
  - a. Merupakan sebagai salah satu syarat untuk kelulusan strata (S1)

- b. Mempraktikkan pengetahuan yang telah diperoleh selama kegiatan perkuliahan sehingga dapat diterapkan secara efektif dan mengembangkan sistem lebih lanjut.

## 2. Bagi Cakra Furniture 2

- a) Akan memberikan kemudahan bagi *customer* untuk melakukan transaksi pemesanan pada Cakra Furniture 2.
- b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mempermudah penjualan dan pemesanan *interior design* pada Cakra Furniture 2.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Untuk meningkatkan pemahaman penelitian ini, peneliti telah memberikan ilustrasi yang jelas, ringkas, dan dapat dipahami yang selaras dengan kerangka linguistik yang telah dibahas. Ada lima bab dalam sistematika penulisan laporan kajian dari 5 bab ini, yaitu sebagai berikut:

#### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

Latar belakang, perumusan masalah, keterbatasan masalah, tujuan studi, manfaat, dan pendekatan metodis untuk menyusun laporan penelitian semuanya tercakup dalam bab ini.

#### **BAB II**

#### **LANDASAN TEORI**

Bab ini mencakup berbagai teori pendukung yang berkaitan dengan topik penelitian ini serta dasar-dasar teoritis yang ditentukan dan diperiksa dari jurnal dan prosiding yang diterbitkan yang berhubungan dengan judul, model, dan metodologi yang digunakan.

### **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Metodologi, pengembangan sistem, dan alat pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini semuanya dirinci dalam bab ini.

### **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

Struktur organisasi, wewenang, analisis sistem, diagram aktivitas sistem operasi, analisis input, analisis pengeluaran, identifikasi kebutuhan, *use case* diagram, transformasi ERD, ERD ke LRS, tabel LRS, spesifikasi data, diagram kelas, diagram penyebaran, diagram urutan, dan desain antarmuka dan tampilan layar semuanya termasuk dalam deskripsi sejarah umum bab ini.

### **BAB V**

### **PENUTUP**

Di bab ini berisikan mengenai hasil akhir kesimpulan dan saran pada penelitian dari pembahasan terhadap Cakra Furniture 2 berbasis *web* agar bisa bermanfaat dan dapat mempermudah dalam pada proses penjualan dan pemesanan *interior design*.