

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada zaman ini perkembangan teknologi dengan penggunaan internet sudah tidak asing lagi terhadap masyarakat untuk kepentingan yang berbeda seperti, kebutuhan dalam pendidikan, pemerintahan, kesehatan, personal maupun kelompok tertentu dan salah satunya adalah dalam kebutuhan bisnis yang sedang berkembang pada saat ini.

Penyebaran informasi salah satunya menggunakan aplikasi berbasis *web*, dimana semua orang dapat mengakses aplikasi tersebut menggunakan jaringan internet. Aplikasi seperti ini mempunyai banyak kelebihan yaitu informasi yang disebar dapat dengan cepat sampai ke pelanggan. Tentu saja hal ini memudahkan pelanggan dalam mencari kebutuhannya yang tidak dapat di jangkau serta memudahkan dalam melakukan transaksi secara *online*. Persaingan bisnis yang semakin kompetitif juga mendorong para pengusaha atau perusahaan untuk melihat peluang bisnis yang besar dalam penggunaan media internet, tidak hanya mampu memasarkan produk dan jasa tetapi internet dapat juga membantu perusahaan untuk bertransaksi langsung dengan pelanggan secara *online*. Ini lah yang disebut *E-commerce*. Oleh karena itu kami tertarik untuk membahas aplikasi *E-commerce* dengan kondisi seperti diatas pada salah satu perusahaan yang dijadikan objek penelitian dan skripsi dengan topik PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN SISTEM KREDIT ONLINE PADA PT. BPR TRIDHARMA DEPOK.

PT. BPR Tridharma Depok merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang perbankan. Perusahaan ini masih menggunakan sistem manual dalam proses transaksinya yaitu pelanggan harus bolak balik memenuhi persyaratan pengajuan kredit serta proses tersebut dapat memakan waktu

yang lama. PT.BPR Tridharma Depok memiliki banyak pelanggan yang ingin mengajukan kredit, sehingga proses pengerjaan pengajuan kredit secara manual sudah tidak lagi efektif. PT. BPR Tridharma Depok membutuhkan sebuah aplikasi *E - Commerce* berbasis web yang dapat membantu mereka tidak hanya dalam pengajuan kredit, tetapi juga membantu pemasaran sehingga pelanggan dapat dengan mudah mengakses atau menghubunginya secara online. Dengan mengetahui kondisi proses bisnis yang terjadi di PT. BPR Tridharma Depok, kami mengusulkan aplikasi *e-commerce* berbasis *web* untuk membantu dalam pengajuan kredit, *Customer education* pada perusahaan serta melengkapi kebutuhan pelanggan yang belum terpenuhi.

## 1.2 Ruang Lingkup

Skripsi ini berfokus pada perancangan *website e-commerce* dan penelitian ini memiliki ruang lingkup:

1. Merancang aplikasi *e-commerce* yang berupa *Website* untuk PT. Bpr Tridharma Depok.
2. Merancang Sistem Kredit Online pada aplikasi *e-commerce*.
3. Penyediaan informasi produk pada aplikasi *e-commerce* untuk memudahkan pelanggan dalam mencari informasi yang dibutuhkan.
4. Membuat Fitur *Customer Service* pada aplikasi *e-commerce* tersebut menggunakan *Email*.
5. Menyediakan *Customer Education* di dalam aplikasi *e-commerce* tersebut.
6. Membuat simulasi kredit didalam aplikasi *e-commerce* tersebut.

## 1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah

1. Membangun suatu aplikasi *e-commerce* yang menarik dan mempermudah user.
2. Memenuhi kebutuhan informasi yang dibutuhkan oleh calon pelanggan.
3. Mempercepat proses permohonan kredit di PT. BPR Tridharma Depok.

Manfaat dari tujuan pembuatan skripsi ini diharapkan

1. Memungkinkan meningkatnya penjualan produk PT.BPR Tridharma Depok dengan menggunakan aplikasi website yang diakses melalui jaringan internet.
2. Mempercepat proses permohonan kredit.
3. Dengan adanya Customer feedback, pelanggan lebih puas dengan customer service PT. BPR Tridharma Depok.
4. Menghemat biaya pencetakan dokumen-dokumen.
5. Mempermudah *Archiving* atau penyimpanan dokumen.
6. Meningkatkan daya saing PT.BPR Tridharma Depok terhadap *competitor* lainnya dengan adanya aplikasi *e-commerce*.

#### **1.4 Metodologi Penelitian**

Tahapan metode yang digunakan dalam skripsi ini adalah :

##### **1.4.1 Metodologi Pengumpulan Data**

- Melakukan wawancara dengan direktur PT. BPR Tridharma Depok.
- Melakukan Observasi Langsung pada PT.BPR Tridharma Depok.
- Studi Kepustakaan dengan mengumpulkan informasi yang berasal dari buku – buku yang mendukung serta informasi melalui internet dalam penyelesaian analisis ini.

##### **1.4.2 Metodologi Analisis Sistem Berjalan**

- Melakukan analisis terhadap proses bisnis yang sedang berjalan pada PT. BPR Tridharma Depok.

##### **1.4.3 Metodologi Perancangan**

Perancangan Aplikasi

- Perancangan yang dilakukan adalah pengembangan aplikasi dengan metode OOAD yaitu merancang diagram UML, dengan tahap pembuatan *Activity Diagram, Use Case Diagram, Class Diagram, System Sequence Diagram, User Interface*.

- Merancang *database*.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan ini, semua bagian bab yang akan dijadikan pokok pembahasan dari masing-masing bab akan diuraikan secara singkat saja. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang penelitian, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian yang digunakan serta sistematika penulisan skripsi untuk menjelaskan pokok-pokok pembahasan.

### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendukung penelitian ini, yang menjadi dasar bagi pemecahan masalah dan didapat dengan melakukan studi pustaka sebagai landasan dalam melakukan penelitian.

### **BAB 3 ANALISIS SISTEM BERJALAN**

Bab ini membahas mengenai analisis sistem yang sedang berjalan, menganalisis masalah-masalah yang dihadapi, pemecahan masalah, strategi – strategi yang digunakan serta perancangan perangkat lunak.

### **BAB 4 PERANCANGAN *E-COMMERCE***

Bab ini menjelaskan rancangan aplikasi *e-commerce*, sarana yang dibutuhkan dan contoh cara pengoperasian perangkat lunak yang dirancang. Bab ini juga menguraikan hasil evaluasi dari penelitian ini.

### **BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini yang merupakan bab penutup skripsi, kami akan menarik simpulan dari hasil penelitian dan memberikan saran-saran yang bermanfaat bagi perusahaan untuk kedepannya.

