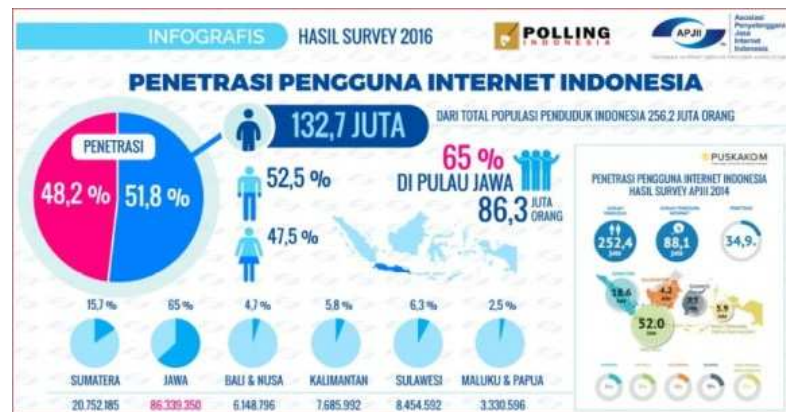


BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perubahan zaman yang semakin modern, persaingan antar perusahaan semakin ketat. Penggunaan sistem penjualan yang tradisional akan menghambat profit yang didapatkan sebuah perusahaan sehingga perusahaan membutuhkan sebuah wadah yang bisa menampung informasi tentang apa yang di jual oleh perusahaan itu sendiri. Maka perusahaan membuat sebuah *website* untuk memperkenalkan bisnisnya. Seperti diketahui bahwa melakukan promosi akan menjadi lebih efektif ketika didukung oleh teknologi internet yang memungkinkan perluasan pangsa pasar dan kemudahan untuk mendapatkan peluang pemasaran yang lebih tinggi. (Kosasi, 2014).



Gambar 1.1 Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia

Sumber: APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), 2016

(<http://isparmo.web.id/2016/11/21/data-statistik-pengguna-internet-indonesia-2016/>)

Jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2016 adalah 132,7 juta *user* atau sekitar 51,5% dari total jumlah penduduk Indonesia sebesar 256,2 juta. Pengguna internet terbanyak ada di pulau Jawa dengan total pengguna 86.339.350 *user* atau sekitar 65% dari total penggunaan internet. Jika dibandingkan penggunaan internet Indonesia pada tahun 2014 sebesar 88,1 juta *user*, maka terjadi kenaikan sebesar 44,6 juta dalam waktu 2 tahun (2014 – 2016). Tentu data / fakta ini menggembirakan, terutama bagi para pengusaha atau pemilik toko *online*.



Gambar 1.2 Perilaku Pengguna Internet Indonesia

Sumber: APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), 2016

(<http://isparmo.web.id/2016/11/21/data-statistik-pengguna-internet-indonesia-2016/>)

Berdasarkan konten di atas, 34,2% atau 45,3 juta *user* mengakses bisnis personal yang memiliki *website* dari perusahaan yang menjual produk atau memperkenalkan bisnisnya.

PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA merupakan sebuah perusahaan yang menjual produk lantai kayu dan lantai vinyl dengan merk dagang Meforze. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2010 dan sudah menjual produknya di berbagai daerah di seluruh Indonesia. *Sales & Marketing department* PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA berkeinginan untuk menggunakan teknologi *website* dengan penampilan menarik yang dapat membantu menarik pengunjung agar tertarik

mengunjungi dan melihat *website*, selanjutnya mampu mendukung proses penjualan melalui *website* agar memudahkan pengunjung dalam berbelanja. Pada proses bisnisnya, PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA mengalami masalah yang disebabkan pendekatan kepada calon *customer* yang masih bersifat manual, seperti pengumpulan *database* secara manual sampai melakukan telepon satu per satu. Proses ini memakan waktu yang cukup panjang dan proses yang lama, serta banyak juga data yang sudah tidak valid.

PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA akhirnya memutuskan untuk membuat *website* dengan tampilan yang lebih menarik dan menampilkan seluruh data dan informasi mengenai produk secara lengkap, serta kontak perusahaan dengan tujuan agar calon *customer* yang tertarik dapat langsung melakukan pembelian produk, selanjutnya *customer* juga bisa langsung melakukan pemesanan secara langsung melalui *website* oleh karena itu penulis menyusun skripsi ini dengan judul “ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE PADA PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA”.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang akan dilakukan:

1. Merancang dan mengembangkan sistem informasi berbasis *web* portal yang dapat memudahkan pengunjung untuk melihat dan mencari informasi mengenai produk yang diinginkan dengan rancangan *user interface* dan *user experience* yang memudahkan pengunjung dalam mengakses *web* portal.
2. Membantu PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA untuk mengelolah data *customer* dengan lebih baik, serta menciptakan kenyamanan dalam bertransaksi dengan lebih mudah dan cepat melalui penjualan secara *online*.

1.2.2 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian yang akan dilakukan :

1. Sebagai media informasi terkait profil PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA sekaligus wadah promosi produk.
2. Meningkatkan kinerja performa perusahaan sehingga meningkatkan profit pada PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang terdapat dalam skripsi penulis:

1. Analisa terhadap proses bisnis pada PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA.
2. Perancangan desain *prototype* menggunakan *axure* terbatas pada halaman sebagai berikut:
 - a) *Home* : pada halaman ini akan di tampilkan *display* contoh gambar dari produk.
 - b) *About Us*: pada halaman ini akan di tampilkan profil perusahaan dan juga visi dan misi.
 - c) *Our Products*: pada halaman ini akan di tampilkan produk-produk dan contoh gambar yang sudah di pasang ke beberapa proyek.
 - d) *Contact Us*: pada halaman ini akan di tampilkan alamat, telepon, email sebagai informasi kepada calon pembeli.
 - e) Pada Semua halaman akan memiliki *Login* dan *Register*.

1.4 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan skripsi ini diantaranya:

1.4.1 Studi Pustaka

Segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Seperti membaca dan mempelajari buku - buku, skripsi - skripsi terdahulu, literatur - literatur yang berhubungan dengan topik skripsi ini, dan menarik kesimpulan dari semua referensi yang dapat dijadikan sebagai dasar atau landasan pembuatan skripsi ini.

1.4.2 Metode Observasi

Melakukan observasi terhadap proses bisnis pada PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA untuk mendapatkan informasi yang bisa membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

1.4.3 Metode Wawancara

Melakukan wawancara kepada bagian IT pada PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA agar mendapatkan informasi yang akurat untuk perancangan dan juga desain *website* penjualan. Selain itu bagian IT juga akan membantu penulis untuk melakukan evaluasi dan verifikasi *prototyping* model yang dihasilkan oleh penulis.

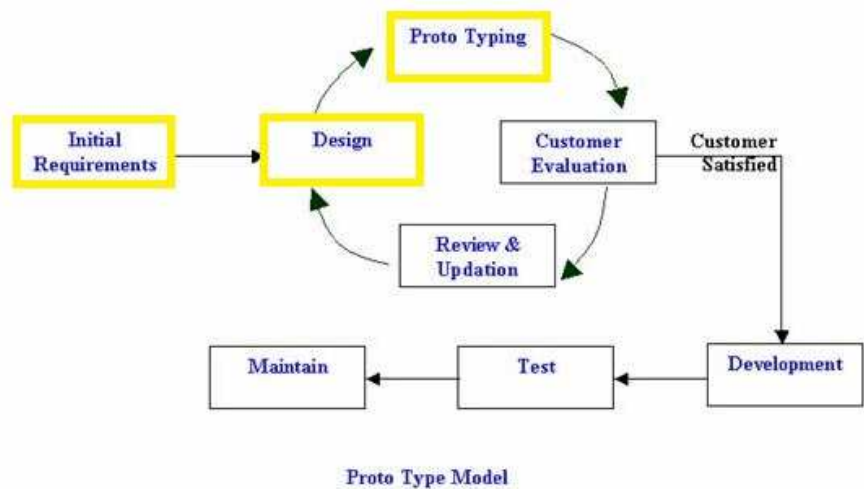
1.5 Metode Perancangan

1.5.1 *Prototype Model*

Metode perancangan yang digunakan dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan *Prototyping* model yaitu pendekatan desain modern di mana para perancang dan pengguna sistem menggunakan pendekatan iteratif untuk membangun sistem. (Baltzan & Phillips, 2013). Kemudian tahapan yang akan penulis lakukan dalam skripsi ini meliputi:

1. *Initial Requirements* : Mengidentifikasi semua kebutuhan dan garis besar sistem yang akan dibuat pada PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA.
2. *Design*: Membuat sebuah gambaran desain yang ingin di pergunakan pada PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA.
3. *Prototyping*: Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada *user* PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA (misalnya dengan membuat *input* dan format *output*).
4. *Customer Evaluation*: *User* dari PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA akan melakukan proses evaluasi terkait dengan perancangan dari *prototype website*.

5. *Review & Updation*: Merupakan hasil evaluasi dari tahapan *customer evaluation* baik berupa penambahan ataupun penyesuaian *content* terkait dengan *prototype website* penjualan PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA.
6. *Development: Prototyping* yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai pada PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA.
7. *Test*: Setelah sistem sudah siap di pakai kemudian dilakukan proses pengujian pada PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA.
8. *Maintain*: Melakukan pemeliharaan dan perbaikan pada website PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA.



Gambar 1.3 Prototype Model

Sumber: (<https://murtri.wordpress.com/2014/08/25/model-model-pengembangan-perangkat-lunak-beserta-contoh-penerapannya/>)

Pada *prototype model* diatas yang penulis gunakan yaitu tahapan yang pada kotak berwarna kuning.

1.5.2 UML(Unified Modeling Language)

UML adalah bahasa pemodelan untuk sistem yang berparadigma. kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan sistem perangkat lunak yang di dokumentasi.(Harjunawati, 2016).

Kemudian tahapan UML yang akan saya gunakan dalam analisa dan perancangan *website* pada PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA sebagai berikut:

1. **Activity Diagram**

Activity Diagram akan menggambarkan proses bisnis dari PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA.

2. **Use Case Diagram**

Use Case Diagram menggambarkan interaksi antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri pada PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA.

3. **Use Case Description**

Use Case Descripton akan menjelaskan detail pemrosesan untuk sebuah *Use Case* pada PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA.

4. **Class Diagram**

Class Diagram menggambarkan struktur dan deskripsi *class* serta hubungannya antara *class* pada PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA.

5. **Multilayer Sequence Diagram**

Sequence Diagram akan menggambarkan kelakuan suatu objek pada *use case* pada PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA.

1.5.3 Prototyping

Axure akan menjadi sebuah aplikasi yang merancang *prototype website* pada PT. GLOBAL SYNERGY INDOKHARISMA.

