

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi dewasa ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Teknologi informasi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia terutama pada aspek bisnis dan perdagangan. Setiap perusahaan harus siap bersaing dengan perusahaan lainnya agar dapat mempertahankan eksistensi dan mengembangkan perusahaannya. Perusahaan harus dapat mengelola data yang dimiliki dengan cepat dan akurat. Untuk memaksimalkan kinerja perusahaan, maka perusahaan tersebut membutuhkan peranan teknologi informasi.

Perubahan yang signifikan khususnya dirasakan oleh perusahaan-perusahaan besar yang sedang berkembang. Semakin besar bisnis perusahaan, maka semakin besar pula kebutuhan akan teknologi informasi. Misalnya, pada perusahaan yang memiliki proses bisnis pembelian, produksi, dan penjualan barang. Teknologi informasi dapat membantu perusahaan dalam berbagai proses bisnis tersebut. Dengan teknologi informasi, perusahaan dapat merancang sistem informasi secara terkomputerisasi. Sistem ini sangat membantu perkembangan bagi perusahaan.

PT.Roxi Coslab merupakan perusahaan yang memproduksi *product* kecantikan dalam proyek ini saya akan membuat sebuah sistem informasi *E-commerce* berbasis web, sistem ini dirasa sangat efektif karena di rancang untuk memberikan kemudahan dalam pelayanan berupa informasi pemesanan dan pembayaran online, karena sistem yang ada mengalami masalah yang di sebabkan sistem yang ada belum memaksimalkan kebutuhan pelanggan dalam pemesanan dan pembayaran sehingga menyebabkan antrian dalam pembayaran dan pemesanan.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana cara membuat proyek ini agar dapat membantu dan menangani masalah sistem informasi perusahaan?
2. Bagaimana cara untuk memberikan informasi yang lengkap bagi pelanggan secara cepat?
3. Bagaimana cara kerja sistem ini agar mudah di gunakan bagi pelanggan?

1.3 Batasan Masalah

1. Menganalisa sistem yang berjalan saat ini pada perusahaan PT.ROXY COSLAB
2. Merancang *e-commerce* dengan menggunakan metode UML
3. Membuat aplikasi *e-commerce* dengan menggunakan bahasa pemrograman

1.4 Tujuan penelitian

1. Menghasilkan suatu sistem informasi *e-commerce* dengan menggunakan metode website yang dapat membantu PT.ROXY COSLAB.
2. Membantu pelanggan untuk melakukan pemesanan dan pembayaran kapanpun asalkan pelanggan terhubung dengan internet.
3. Pelanggan dapat melihat informasi produk perusahaan dimana saja dan kapanpun.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Untuk perusahaan :
 - 1.) Mempermudah pelanggan dalam pemesanan online dan pembayaran
 - 2.) Meningkatkan mutu perusahaan.

- 3.) Menjadikan perusahaan lebih maju dan berkembang.
2. Untuk Penulis :
 - 1.) Mengetahui gambaran sistem informasi *e-commerce*.
 - 2.) Mengetahui proses pengembangan sistem informasi *e-commerce*.
 - 3.) Menambah wawasan tentang sistem informasi *e-commerce*.
 3. Untuk Universitas :
 - 1.) Mengetahui mahasiswa dalam mengimplementasikan ilmu yang di peroleh saat masih duduk di bangku perkuliahan.
 - 2.) Menguji mahasiswa pada saat karya tulis di seminarkan