



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Pemanfaatan aplikasi berbasis bisnis dimulai dari dasarnya sebagai sistem informasi yang disertai dengan analisis perancangannya. Sistem informasi adalah suatu sistem di mana kebutuhan-kebutuhan organisasi seperti manajerial, perencanaan, operasi, penyediaan sampai transaksi dipertemukan dalam satu sistem (Wahyu, 2010). *Website* termasuk dalam kategori tersebut karena jangkauan fitur yang dapat dicakup sangat luas.

Perkembangan sistem informasi seperti aplikasi berbasis web didukung oleh banyaknya tenaga ahli yang bermunculan termasuk di negara Indonesia sendiri. Saat ini, banyak pengusaha yang menginvestasikan dana demi mengimplementasikan *website-website* tersebut (Almilla, 2009). Fokus dari sistem ini biasanya mengarah kepada pemberian informasi produk dan komersial. Ini dikarenakan transaksi dan penyebaran informasi melalui jaringan internet dinilai lebih cepat, akurat, dan tidak terbatas waktu buka dan batas geografis.

Cara kerja *Website* yang terhubung melalui jaringan membuatnya dapat dijalankan di manapun tanpa harus melakukan proses instalasi. Kemudahan akses juga dialami di sisi keragaman media teknologi yang dapat dipakai untuk menjalankan aplikasi tersebut. Dari sisi ukuran, *Website* sudah termasuk ringan untuk diakses dengan

cepat dimanapun selama masih terhubung ke internet. Selain itu, *Website* juga bersifat fleksibel karena mudah di *update* atau diperbaharui.

Bukti jelas bahwa pemanfaatan *Website* untuk bisnis sudah formal adalah keberadaan *E-commerce* sebagai market bagi dunia maya. Popularitas dari *E-commerce* tidak luput dari terbentuknya kepercayaan antar *user* lewat transaksi atau alur uang dan barang yang terjadi (Fang, 2014). Konsep ini memberikan kesempatan bagi siapapun untuk meneliti lebih jauh, baik dari untuk tujuan yang benar atau sebaliknya. Konsep ini didukung dengan faktor tampilan yang menarik *Customer* untuk mengunjungi *website* tersebut. Oleh karena itu *digital marketing* dan SEO yang sesuai akan memiliki peran besar membentuk kepercayaan tersebut sampai menuju tingkat kesuksesan sebuah *Website* (Palos-Sanchez, 2017). Faktor tersebut terdiri dari *user interface* yang menarik, dilanjutkan dengan fitur yang membuat tampilan menjadi interaktif dan dinamis. Dengan demikian, *user* akan terasa puas dengan *usability*, *accessibility* dan hal yang lainnya ketika mengakses content maupun menjalankan transaksi. Pendekatan seperti itulah yang ingin diterapkan dalam penelitian ini.

Subjek dari penelitian ini adalah Vinando, yaitu sebuah wirausaha baru yang masih memakai media komunikasi seperti telepon dalam berhubungan kepada pelanggannya. Bentuk komunikasi langsung juga terjadi karena usaha ini memiliki toko fisik di Tangerang dan gudang di Jakarta. Komunikasi secara langsung dilakukan untuk diskusi produk yang ingin dibeli. Diskusi ini berlangsung secara repetitif (setiap pelanggan melalui proses yang sama) sebagai bagian dari proses bisnis. Sifat repetitif dari proses diskusi ini memberikan peluang untuk dilakukan

secara otomatis sehingga pemilik tidak harus melalui setiap bagian proses bisnis secara manual. Otomatisasi bagian diskusi ini dapat mengurangi beban proses bisnis.

Penelitian ini membangun sebuah sistem untuk meng-otomatisasi proses diskusi sebagai bagian dari keseluruhan proses bisnis perakitan PC di toko

### **1.2.Rumusan Masalah**

Bagaimana cara membangun sistem diskusi perakitan PC yang otomatis

### **1.3.Batasan Masalah**

1. *Website* yang akan dikembangkan tidak sepenuhnya otomatis oleh karena proses pembayaran harus ditahan terlebih dahulu dalam sistem sebelum akhirnya dikonfirmasi oleh *admin* lewat notifikasi.
2. Algoritma AHP diimplementasikan kepada fitur simulasi. Algoritma ini membantu pelanggan mengambil keputusan dengan memberikan solusi berdasarkan kategori yang diminta. Namun kategori fitur hanya terbatas kepada harga produk termurah dan produk terbaru.
3. Vinando tidak mengikutsertakan jasa antar barang baik lewat toko fisik maupun *Website*. *Customer* harus mengambil sendiri *PC* yang sudah jadi atau memesan jasa antar barang terpisah apabila memilih untuk tidak mendatangi toko secara langsung.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

#### 1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah:

- Membuat *Website* dengan fitur simulasi untuk perakitan komputer guna menarik calon pembeli dengan kemudahan menggunakan preferensi spesifikasi dengan biaya yang terjangkau untuk keuangan pelanggan dan barang dengan kualitas terbaik menurut pendapat klien.

Manfaat dari penelitian adalah:

- Proses bisnis klien dipersingkat dari sisi komunikasi di mana proses transaksi pemesanan yang memakan banyak waktu digantikan menjadi interaksi dengan halaman *Website*.
- Klien mendapatkan kenyamanan oleh karena preferensi pilihannya mengenai komputer terbaik untuk masing-masing jangkauan harga sudah dijadikan fitur pilihan dalam *website* sehingga meringankan beban berkomunikasi.
- Wirausaha Vinando mendapatkan sebuah *prototype website* untuk memperbesar usahanya kedepan sebagai website resmi.

#### 1.5. Metodologi Penelitian

Metode pengembangan *Website* ini terdiri dari:

1. Melakukan analisa *user requirement* dengan melakukan *survey* kepada pelanggan, mempelajari workflow perusahaan, dan menggali informasi dari klien selaku pemilik toko.

2. Membuat *prototype* dari *website* yang akan dikembangkan melalui proses pengumpulan kriteria. *Prototype* kemudian diuji kepada klien untuk dinilai ketepatan dan kegunaan dari fungsinya.
3. Menggunakan Bahasa Pemodelan *Unified Modelling Language* (UML) untuk merancang kerangka *website* beserta bisnis prosesnya dengan menggunakan *Diagram Use case*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*, *Activity Diagram* dan *Statechart Diagram*.
4. Menggunakan algoritma AHP untuk menentukan preferensi pengambilan keputusan dari fitur simulasi. Algoritma dijalankan dengan melakukan perbandingan dari harga dan tanggal rilis produk. Lalu hasil perbandingan akan disesuaikan ke dalam hirarki pengambilan keputusan.

# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA