

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-commerce merupakan perdagangan elektronik yang kini telah berkembang sedemikian pesat dimana perkembangan tersebut telah diikuti juga oleh perusahaan-perusahaan besar maupun kecil yang berlomba-lomba membangun bisnis agar dapat dilakukan secara *online*. *E-commerce* akan merubah semua kegiatan membeli dan menjual produk-produk secara elektronik dan menjadikan komputer sebagai perantara transaksi bisnis.^[1]

Banyak perusahaan yang bergerak dibidang penjualan perumahan yang melakukan bisnisnya baik dalam promosi penjualan, maupun pembelian atau pendataan pemesanan perumahan masih bersifat konvensional yaitu seluruh kegiatan pemasaran hingga pemesanan masih menggunakan pendataan melalui media kertas. Salah satunya perusahaan perumahan yang ada yaitu perumahan Villa Faris Jam's Residence Pangkalpinang dimana perusahaan ini memiliki misi dibidang pembangunan dan penjualan perumahan, namun dalam pelaksanaannya, pengolahan dan pemrosesan bisnis yang dilakukan masih mengalami kesulitan, misalnya dalam pencarian dan pemesanan rumah pelanggan harus datang ketempat lokasi, hal ini dikarenakan belum adanya teknologi yang dapat digunakan untuk mempermudah pelanggan dalam mencari informasi mengenai perumahan Villa Faris Jam's Residence Pangkalpinang.

Adapun latar belakang penulisan laporan ini adalah belum adanya sistem informasi penjualan perumahan yang menggunakan *website E-commerce* yang mendukung keluhan dan permasalahan seperti pendataan pemesanan rumah yang masih secara konvensional. Maka dari itu sistem ini diperlukan untuk mempermudah proses penjualan pada perumahan villa Faris Jam's Residence Pangkalpinang. Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat mempermudah dalam memproses pendataan pemesanan rumah. maka berdasarkan penjelasan penulis diatas, penulis bermaksud membuat "*Optimasi E-commerce Menggunakan Model*

FAST (Framework for Application of Systems Thinking) Studi Kasus: Perumahan Villa Faris Jam's Residence Pangkalpinang

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang diatas, maka dapat ditentukan masalah-masalah yang berhubungan dengan perumahan Villa Faris Jam's Residence Pangkalpinang sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat rancangan *web E-commerce* bagi perumahan Villa Faris Jam's Residence Pangkalpinang ?
2. Bagaimana proses bisnis yang berjalan dari pemasaran hingga pembelian yang terjadi bagi perumahan Villa Faris Jam's Residence Pangkalpinang agar menjadi sistem yang berbasis *E-commerce* ?
3. bagaimana merancang *website E-commerce* yang bisa memudahkan penjual dalam pendataan pemesanan rumah pada perumahan Villa Faris Jam's Residence Pangkalpinang ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari sistem informasi pemasaran berbasis *E-commerce* ini hanya mencakup :

1. Sistem yang dibangun berupa *website E-commerce* yang menyediakan informasi untuk rumah yang dijual di perumahan Villa Faris Jam's Residence Pangkalpinang.
2. sistem yang dibuat hanya meliputi pemesanan rumah Villa Faris Jam's Residence Pangkalpinang.
3. membuat laporan penjualan, dan persediaan perumahan.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Manfaat Penelitian

manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. membantu dan mempermudah dalam menyebarluaskan informasi dan penjualan rumah pada Villa Faris Jam's Residence Pangkalpinang.

2. berguna sebagai pengelola data transaksi perusahaan pada perumahan Villa Faris Jam's Residence Pangkalpinang melalui *website*.
3. Memudahkan konsumen untuk mengetahui penjualan perumahan pada Villa Faris Jam's Residence Pangkalpinang.

1.4.2 Tujuan Penelitian

adapun tujuan dari penelitian ini adalah membangun rancangan optimasi *E-commerce* pada perusahaan perumahan Villa Faris Jam's Residence Pangkalpinang sehingga dapat mempermudah transaksi penjualan dan pembelian.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pembangunan *E-commerce* ini adalah menggunakan model FAST (*Framework for Application of Systems Thinking*). Model FAST (*Framework for Application of Systems Thinking*) sangat membantu dalam memecahkan masalah dalam perancangan dan mengembangkan sistem karena terdiri dari beberapa fase yaitu, *scope definition* (definisi lingkup), *problem analysis* (analisis pemasalahan), *requirement analysis* (analisis kebutuhan), *logical design* (desain logis), *decision analysis* (analisa keputusan), *physical design* (desain fisik dan integrasi), serta *testing* (pengujian). pengembangan perangkat lunak menggunakan metode berorientasi objek OOAD (*Object Oriented Analysis Design*) dan alat bantu pengembangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).