

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-Commerce atau toko online merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang dalam dunia internet. Penggunaan sistem ini dapat menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, produsen maupun penjual. Konsep online shopping menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional. Selain proses transaksi bisa menjadi lebih cepat, konsep toko online atau *e-commerce* dapat memangkas banyak biaya operasional karena penjual tidak diharuskan punya toko fisik.

Internet menyebabkan kegiatan perdagangan mengalami perkembangan, yaitu dengan adanya penjualan produk secara online. Penjualan ini dapat dilakukan karena dalam dunia internet saat ini telah tersedia layanan website yang dapat memberikan layanan berbelanja atau berdagang secara online. Fasilitas ini disebut dengan istilah *e-commerce*. Penggunaan *e-commerce* bagi pihak produsen dapat membantu meningkatkan kemajuan perusahaan, seperti dalam hal pemasaran, pemesanan, sampai proses transaksi penjualan. Perkembangan dunia bisnis yang semakin maju dan tingkat persaingan yang bertambah besar, membangkitkan kesadaran para pengusaha untuk bekerja lebih keras dalam mengelola perusahaannya. Pemasaran yang baik dan yang tersebar luas merupakan faktor untuk meningkatkan hasil penjualan perusahaan. Oleh karena itu diperlukan koordinasi yang baik antara pemasaran dan penjualan.

Otak-otak ase merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang makanan khas bangka. Topik yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah perancangan aplikasi penjualan online khususnya untuk otak-otak ase. Otak-otak ase masih menggunakan cara manual untuk menjualkan produknya. Cara tersebut menyebabkan sistem yang sedang berjalan tidak seefektif dan seefisien yang diharapkan. Untuk mengendalikan masalah ini, maka perlu

dirancang sistem penjualan yang berbentuk website yang digunakan untuk pemasaran dan proses penjualan secara online.

Dari permasalahan tersebut maka diusulkan sebuah sistem yang baru berbasis komputer yaitu sebuah website toko online. Penulis mencoba menyusun sebuah sistem *e-commerce* yang terpadu dalam bentuk tugas akhir yang berjudul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan *e-commerce* Pada Otak–Otak Ase Berbasis Website Menggunakan Model Fast”**. Pembaharuan ini diharapkan proses pemasaran produk dan proses penjualan secara online di Otak–Otak Ase menjadi lebih praktis.

1.2 Rumusan Masalah

1. Dengan semakin ketatnya persaingan perlukah untuk membuat sistem informasi toko online ?
2. Perlukah melakukan proses transaksi penjualan otak-otak ase dengan cara terkomputerisasi ?
3. Apakah bisnis *e-commerce* menguntungkan banyak pihak ?

1.3 Batasan Masalah

Masalah yang diteliti tidak mencakup jauh hanya terfokus disatu tempat Otak-Otak Ase pangkalpinang :

1. Di pusat Otak-Otak Ase yang berada dilokasi kampung bintang, kota pangkalpinang-rangkui Bangka Belitung.
2. Sistem informasi ditempat tersebut masih manual belum terkomputerisasi.
3. Masih banyak terdapat kesalahan pemesanan pelanggan.

1.4 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Memperluas area pemasaran produk yang dilakukan oleh Otak-Otak Ase.
2. Memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan produk.
3. Membuat sistem yang terkomputerisasi dalam proses pengolahan data transaksi penjualan makanan berbasis web.

1.5 Manfaat Penulisan

1. Memudahkan konsumen untuk melakukan pembelian produk.
2. Untuk meningkatkan omset penjualan di Otak-Otak Ase

1.6 Metodologi Penelitian

1. Model

Pada penelitian ini penulis menggunakan model *FAST (Framework For The Applications Of Sistem Thinking)* dimana dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu :

- a. Analisis
- b. Desain/Perancangan

2. Metode

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode berorientasi objek dimana didalam metode ini terdapat *UML, orientasi objek, terstruktur terdapat analisa masukan, analisa keluaran, rancangan masukan, rancangan keluaran dan rancangan layar, dalam database terdapat ERD, LRS, dan tabel* yang berkaitan dengan Sistem Informasi yang akan dibuat.

3. Tools

Pada penelitian ini penulis menggunakan alat bantu analisis dan perancangan *UML (Unifed Modelling Language)* dimana didalam alat bantu yang digunakan ini terdapat diagram-diagram untuk menjelaskan secara grafis mengenai elemen-elemen yang terdapat didalam sistem yang akan dibuat. *UML* yang digunakan pada pembuatan sistem ini yaitu : *activity diagram, use case diagram, package diagram, deployment diagram, class diagram* dan *squence diagram*.