

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

*Electronic commerce* atau *e-commerce* adalah salah satu dampak perkembangan teknologi internet pada bidang perdagangan. *E-commerce* memberikan berbagai kemudahan dalam berbagai hal baik bagi pelanggan maupun perusahaan. Dengan adanya *e-commerce* pelanggan tidak lagi harus meninggalkan tempat ia berada demi melakukan kegiatan belanja. Selain itu kegiatan *e-commerce* pun mampu menjadi sarana komunikasi dan sarana pemasaran bagi perusahaan.

Menurut hasil survei yang dilakukan oleh *Facebook* pada saat pelaksanaan hari belanja online nasional (*harbolnas*) diketahui bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam transaksi *e-commerce* di Indonesia dimana dalam penelitian itu juga diperoleh informasi bahwa orang Indonesia lebih menyukai berbelanja secara *online* dengan menggunakan *smartphone* dan lebih dikenal dengan istilah *e-commerce*. [1]

*S2 Computer* adalah sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan peralatan komputer. *S2 Computer* berdiri dari tanggal 6 Desember 2016 yang terletak di Jl. Depati Hamzah Kolong Ijo Pangkalpinang. Produk-produk seperti Komputer atau *Netbook* adalah sebuah produk yang dapat dikategorikan sebagai produk dengan siklus penjualan yang panjang. Produk seperti ini biasanya terjual dalam jumlah yang sedikit namun dengan harga yang tinggi. Selain itu produk ini pun biasanya dibeli kembali setelah beberapa lama. Sistem penjualan pada toko *S2 Computer* saat ini masih secara manual dengan datang langsung ketempat. Untuk masa seperti saat ini penjualan secara manual kurang efektif, mengingat sudah semakin pesatnya teknologi yang serba digital.

Hal ini tentu saja bisa menjadi kendala bagi pelanggan yang memiliki tingkat kesibukan yang cukup tinggi. Dengan proses seperti ini pelanggan memerlukan biaya transportasi untuk mencapai lokasi toko. Proses transaksi tersebut akan sulit bersaing meninjau kebanyakan toko besar yang bergerak di

bidang penjualan pun telah mengimplementasikan sistem pemesanan jarak jauh. Selain tidak efektif, proses transaksi ini dapat menyulitkan pelanggan terutama bagi pelanggan yang tidak dapat datang lokasi.

Berdasarkan pemaparan diatas maka saya akan membangun suatu aplikasi yang dapat memberikan solusi permasalahan yang dihadapi, maka solusi yang akan diusulkan berjudul “OPTIMASI KONSEP *E-COMMERCE* MENGGUNAKAN MODEL *FRAMEWORK FOR THE APPLICATION OF SYSTEM THINKING (FAST)* STUDI KASUS TOKO *S2 COMPUTER*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat pelanggan memperoleh informasi produk-produk yang ditawarkan oleh Toko *S2 Computer*?
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan online menjadi lebih mudah terutama dalam pemesanan produk pada Toko *S2 Computer*?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar mencapai hasil yang optimal, maka akan diberikan batasan-batasan masalah dalam penulisan penelitian ini, agar tidak jauh dari materi pembahasan. Penelitian ini hanya dibatasi sebagai berikut :

1. Penelitian ini melakukan analisa dan perancangan sistem informasi penjualan *online* pada Toko *S2 Computer*.
2. Informasi yang disajikan hanya meliputi pemesanan, penjualan, dan informasi produk.
3. Metode pengiriman menggunakan JNE dan JNT
4. Metode pembayaran dilakukan secara transfer
5. Menggunakan model *FAST*

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan :

- a. Membuat pelanggan menjadi lebih mudah memperoleh informasi produk-produk yang ditawarkan oleh Toko S2 *Computer*
- b. Merancang sistem informasi penjualan online menjadi lebih mudah terutama dalam pemesanan produk pada Toko S2 *Computer*

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat sebagai berikut :

- a. Mempermudah calon konsumen untuk melakukan pembelian tanpa harus datang ketempat lokasi toko
- b. Terbentuknya layanan yang efektif dan efisien kepada konsumen tanpa terhambat jarak dan waktu.
- c. Terbentuknya *website e-commerce* sebagai sarana penjualan produk secara digital.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Dalam proses penyusunan penelitian ini, sistematika pembahasan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini berisi tentang penjelasan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, sistematika penulisan yang digunakan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini berisi tentang menjelaskan dan menguraikan tentang teori-teori yang didapat dari sumber-sumber yang relevan untuk digunakan sebagai panduan dalam penelitian serta penyusunan laporan. Landasan teori dapat berupa definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Bab

ini juga membahas mengenai tentang tools yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang 3 (tiga) bagian penting yaitu model, metode penelitian, dan *tools* (alat bantu dalam analisis dan merancang sistem informasi).

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Dalam bab ini berisikan uraian mengenai hasil yang meliputi sejarah organisasi, struktur organisasi, tugas dan wewenang, analisa proses bisnis, *activity diagram*, analisa keluaran dan masukan, analisa kebutuhan, identifikasi kebutuhan, *usecase diagram*, *deskripsi usecase*, ERD, transformasi dari ERD ke LRS, *table*, spesifikasi basis data, *class diagram*, *deployment diagram*, *sequence diagram* rancangan layar dan tampilan layar.

### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dari apa yang akan dibuat serta saran yang diharapkan penulis agar laporan dapat lebih baik lagi dimasa yang akan datang.

