

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin cepat dan ketatnya perkembangan bisnis yang terjadi sekarang ini sangat berpengaruh dalam mempermudah berjalannya suatu bisnis perusahaan dengan menggunakan media *online*. Adapun teknologi informasi yang berkembang sangat pesat saat ini banyak memberikan kemudahan untuk setiap orang dalam mengakses informasi terkini dimanapun dan kapanpun. Internet di manfaatkan para pengguna sebagai media sarana bisnis. E-commerce berbasis website seperti ini sangat memudahkan para customer untuk membeli kebutuhan untuk vaping seperti kapas, coil dan Liquid (Perasa). *E-commerce* merupakan salah satu alternatif pilihan untuk sebuah perusahaan sebagai media informasi yang memudahkan adanya interaksi antara penjual dan pembeli tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dengan demikian Toko bisa diakses secara langsung oleh customer untuk berbelanja atau sekedar melihat-lihat barang tanpa datang ke tempat yang sangat memudahkan dan menghemat waktu para customer.

Di Indonesia saat ini vape sangat digemari oleh para perokok aktif yang ingin beralih dan tidak ingin merokok lagi terutama di Bangka Belitung sebagian perokok aktif mulai beralih ke Vaping. Banyak faktor yang membuat perokok aktif beralih ke Vaping terutama alasan kesehatan, karena vaping diklaim lebih aman 95% dari rokok. Maka dari itu banyak pengusaha mulai membuka bisnis toko vape, karena bisnis tersebut sangat menjanjikan. Namun pada saat ini penjualan yang dilakukan masih secara konvensional sehingga customer harus datang ke tempat untuk melihat barang dan penjual hanya bias memasarkan barangnya dengan menunggu customer datang ke tempat mereka seperti di D'Angel Vape. D'Angel Vape adalah sebuah bisnis yang bergerak di bidang penjualan dan pengadaan barang Rokok Elektrik dengan berbagai aneka macam jenis, mulai dari

menjual Mod,Atomizer,Kapas,Coil dan Liquid.D'Angel Vape ini berlokasi di Jl. Jendral Sudirman, Kecamatan Sungailiat, Kab.Bangka Belitung (Ruko 6A Taman Sari) dengan dua orang pegawai yaitu satu orang bagian kasir dan satu orang sebagai Vaporista.

Sistem yang akan dirancang oleh penulis adalah sistem penjualan online barang melalui website yang dapat diakses dengan menggunakan perangkat seperti Smartphone, Notebook dan lain-lain. Berdasarkan dari latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa penulis akan membuat sistem yang bermanfaat dan juga menerapkan kemudahan untuk pengguna atau customer. Oleh karena itu penulis mengambil judul "SISTEM INFORMASI E-COMMERCE BUSINESS TO CUSTOMER(B2C) BERBASIS WEBSITE PADA D'ANGEL VAPE MENGGUNAKAN METODE FAST".

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan dapat dirumuskan masalah yang dihadapi oleh Toko D'Angel. Permasalahan yang dihadapi yaitu :

- a. Bagaimana merancang dan membuat sistem *e-commerce* dengan menggunakan metode FAST yang dapat memudahkan konsumen untuk memesan barang pada D'Angel Vape ?
- b. Bagaimana cara memasarkan produk yang dijual oleh D'Angel Vape.
- c. Bagaiman cara untuk memudahkan customer dalam melakukan pembelian produk D'Angel Vape kapan saja dan dimana saja ?
- d. Bagaimana menjangkau customer dalam kota maupun luar kota Wilayah Bangka Belitung ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka diperlukan batasan masalah sebagai berikut :

- a. Metode yang digunaka pada penelitian ini adalah *Freamwork for Application of Systems Thinking*(FAST).

- b. Menerapkan aplikasi *website* yang terkoneksi dengan database *mysql*.
- c. Web ini meliputi katalog, harga dan pemesanan.
- d. *E-commerce* hanya menyediakan pembayaran dengan cara transfer.
- e. *E-commerce* tidak membahas pembelian ke *supplier*.
- f. *E-commerce* yang dibuat tidak dibuat tentang *return*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memperbaiki proses penjualan produk pada D'Angel Vape agar menjadi lebih baik dan efisien, antara lain :

- a. Terbentuknya web *e-commerce* sebagai sarana untuk mempromosikan produk secara digital.
- b. Untuk meningkatkan penjualan.
- c. Meningkatkan kemudahan konsumen sehingga dapat melakukan transaksi dimana dan kapan saja.
- d. Membantu konsumen untuk mendapatkan informasi produk terbaru D'Angel Vape dengan cepat.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini merupakan suatu usaha memperoleh fakta-fakta atau prinsip-prinsip, menentukan, mengembangkan, dan menguji dengan cara mengumpulkan, mencatat dan menganalisa data yang dikerjakan secara sistematis dan menggunakan metode ilmiah dengan tujuan untuk mendapatkan hasil dari penelitian.

Model FAST (Framework for The Application of System Thinking) adalah kerangka cerdas fleksibel untuk menyediakan tipe-tipe berbeda proyek dan strategi. Dalam merancang, membuat, dan menyelesaikan sistem informasi ini, digunakan model FAST. Hal ini dikarenakan model ini

merupakan model yang sesuai dengan rekayasa perangkat lunak yang dikembangkan secara terstruktur.

Metodologi berorientasi objek adalah strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya. Metodologi berorientasi objek merupakan suatu cara bagaimana sistem perangkat lunak dibangun melalui pendekatan objek secara sistematis.

UML (Unified Modeling Language) adalah perangkat lunak yang berparadigma “berorientasi objek”. Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami. UML terdiri dari beberapa bagian yaitu :

- **Activity Diagram**

Activity diagram menggambarkan aliran kerja atau aktifitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

- **Use Case Diagram**

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat.

- **ERD(Entity Relationship Diagram)**

suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkannya digunakan beberapa notasi dan simbol.

- **Packages Diagram**

Packages diagram menyediakan cara mengumpulkan elemen-elemen yang saling terkait dalam diagram UML.

- **Rancangan Layar Program**

Rancangan interaksi antar pemakai dan sistem (menu, ikon, dan sebagainya).

- **Sequence Diagram**

Diagram sekuen menggambarkan apa yang dilakukan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirim atau diterima antar objek. Dalam menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode- metode yang dimiliki kelas. Banyaknya diagram sekuen yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian use case yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada diagram sequence.

- **Class Diagram**

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

- **Relasi**

Manipulasi data dengan menggunakan relasi antar tabel selalu digunakan untuk mendapatkan *record* yang berasal dari tabel yang berlainan.

- **Spesifikasi Basis Data**

Kumpulan data yang saling berhubungan (punya relasi). Relasi biasanya ditunjukkan dengan kunci (key) dari tiap file yang ada.

- **Dokumen Keluaran**

Bentuk laporan dan rancangan dokumen.

- **Dokumen Masukan**

Rancangan layar untuk pemasukan data.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang tools/software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini terdiri dari 3 bagian utama yaitu model, metode penelitian, dan tools pengembangan sistem (alat bantu dalam analisis dan merancang sistem informasi).

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisikan uraian mengenai hasil analisis yang meliputi analisa proses bisnis, *activity diagram*, analisa keluaran dan masukan, analisa kebutuhan, indentifikasi kebutuhan, *usecase diagram*, deskripsi *usecase*, ERD, tranformasi dari ERD ke LRS, LRS, table, spesifikasi basis data, *class diagram*, *deployment diagram*, *sequence diagram*, rancangan layar dan tampilan.

BAB V PENUTUP

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

