

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi sudah terlihat kemajuannya. Perkembangan yang sangat cepat tersebut membuka peluang bagi para pebisnis untuk meningkatkan pendapatan dan memperluas jangkauan penjualannya. Dimana dalam sektor perdagangan, peranan teknologi informasi sangat berpengaruh dari segi keefisienan dan keakuratan dalam pengolahan data sekaligus menjadi sarana perluasan *market* dikarenakan dapat memberikan pelayanan yang cepat dan memuaskan terhadap *market*.

Queen Susu adalah toko yang menjual kebutuhan – kebutuhan bayi maupun balita seperti susu, popok dan peralatan bayi lainnya, yang beralamatkan di Jalan Jendral Sudirman, Gabek satu, Kec.Gabek, Kota Pangkalpinang. Prov. Kepulauan Bangka Belitung 33172. Dengan adanya persaingan pasar yang semakin ketat memunculkan keinginan penulis untuk merubah pola pemasaran pada toko *Queen Susu* yang hanya memiliki satu toko (fisik) saja menjadi *e-commerce*. Hal tersebut diharapkan agar dapat memberikan (waktu dan tempat) dan kemudahan bertransaksi yang akan dilakukan oleh pelanggan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka penulis membuat judul penelitian ini menjadi “Perancangan *E-Commerce* Pada Toko *Queen Susu* Menggunakan Model FAST”. Dalam melakukan penelitian, model pengembangan sistem yang akan digunakan yaitu model FAST (*Framework For The Application Of System Thinking*). Dengan menggunakan metode berorientasi objek didukung UML (*Unified Modelling Language*) sebagai *tools* guna merancang sistem.

1.2.Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun *e-commerce* pada Toko *Queen Susu*?
2. Bagaimana merancang *e-commerce* yang dapat memberikan kemudahan dalam bertransaksi?
3. Bagaimana mengimplementasikan model FAST (*Framework For The Application Of System Thinking*) dalam merancang *e-commerce* pada toko *Queen Susu*?

1.3.Batasan Masalah

Dalam merancang sistem, penulis mencantumkan beberapa hal yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Sistem yang akan dibuat adalah sistem penjualan *online* atau *e-commerce* yang dapat memberikan informasi mengenai produk pada toko *Queen Susu*.
2. Perancangan *e-commerce* hanya akan dilakukan berdasarkan model FAST (*Framework For The Application Of System Thinking*).
3. Metode yang digunakan dalam perancangan sistem adalah metode berorientasi objek dengan *tools* UML (*Unified Modelling Language*).
4. Sistem yang akan dibuat ini tidak membahas tentang keamanan *e-commerce*.
5. Penulis tidak membahas tentang ongkir.
6. Penulis tidak membahas tentang retur.

1.4.Manfaat dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian ini juga terdapat beberapa manfaat dan juga tujuan yang didapatkan yaitu sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini terdapat beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Diharapkan sistem *e-commerce* dapat meningkatkan *market* dan daya saing pihak toko *Queen Susu*.

2. Memberikan kemudahan pelayanan terhadap para pelanggan atau *user* mulai dari mendapatkan informasi mengenai produk sampai melakukan transaksi pembayaran.

1.4.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Membangun sistem informasi penjualan berbasis *e-commerce* pada toko *Queen Susu*.
2. Membuktikan pengaruh perubahan toko (fisik) menjadi *online* dapat membantu pihak *Queen Susu* dalam memperluas *market*.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model FAST (*Framework For The Application Of System Thinking*). Model FAST (*Framework For The Application Of System Thinking*) pada penelitian ini akan menggunakan tujuh tahap, diantaranya :

1. *Scope Definition*
2. *Problem Analysis*
3. *Requirement Analysis*
4. *Logical Design*
5. *Physical Design*
6. *Construction*
7. *Implementation*

1.5.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah metode berorientasi objek. Dimana konsep pada metode berorientasi objek yaitu adanya kelas, objek, atribut, abstraksi, enkapsulasi, pewarisan, antarmuka, *reusability*, generalisasi dan spesialisasi, komunikasi antar objek, polimorfisme, dan *package*.

1.5.3. *Tools Pengembangan Sistem*

Dalam penelitian ini *tools* yang digunakan dalam perancangan *e-commerce* adalah UML (*Unified Modelling Language*) dengan beberapa diagram yang akan digunakan, diantaranya:

1. *Activity Diagram*
2. *Package Diagram*
3. *Use Case Diagram*
4. *Sequence Diagram*
5. *Class Diagram*

Sedangkan dalam merancang *database* penulis menggunakan model *entity relationship model* yang meliputi proses pembuatan:

1. *Entity Relationship Diagram*
2. Transformasi *Entity Relationship Diagram*
3. *Logical Record Structure*
4. Tabel
5. Spesifikasi Basis Data

