

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Persaingan bisnis di kalangan perusahaan jasa televisi berlangganan kini berkembang pesat di wilayah pangkalpinang. Televisi berlangganan atau *pay tv* hadir di pangkalpinang dan di pelopori oleh PT MNC Sky Vision yang meluncurkan produknya yaitu Indovision, Seiring dengan berjalanya waktu muncul berbagai pesaing di bidang jasa televisi berlangganan di pangkalpinang. Dengan berkembangnya zaman, teknologi *internet* merupakan perkembangan terkini dari teknologi informasi. Perkembangan teknologi internet sekarang ini lebih banyak berkembang kearah *user friendly*, yang artinya semakin mempermudah pemakainya dalam memahami serta menjalankan fungsi *internet* tersebut. Dalam bidang usaha khususnya bidang pemasaran yang bersifat global, suatu informasi dapat secara mudah dan cepat untuk disebar luaskan dan diperoleh, hal ini dimungkinkan dengan menggunakan teknologi yang sedang populer saat ini yaitu *internet*, salah satu adalah *World Wide Web (WWW)*, yang dikenal juga sebagai *web. Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi dan teks, data gambar dan gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

Dengan meningkatnya kebutuhan akan informasi, maka diperlukannya suatu system yang baik dan cepat. Pemakaian *internet* sebagai alat penyampaian informasi yang akurat, cepat, dan tepat, *internet* dapat dikatakan sarana komunikasi terbaik saat ini. *Internet (inter-network)* dapat diartikan jaringan *computer* luas yang menghubungkan pemakai *computer* satu dengan *computer* lainnya dan dapat berhubungan dengan *computer* dari suatu negara diseluruh dunia.

Salah satu manfaat dari *internet* adalah *e-commerce*, yaitu penyebaran, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui system elektronik seperti *internet* atau televisi, *WWW*, atau jaringan computer lainnya. *E-commerce* ini dapat digunakan sebagai suatu sarana untuk memperluas pemasaran dan jaringan penjualan perusahaan.

PT MNC Sky Vision adalah salah satu perusahaan yang bergerak dibidang jasa siaran televisi Indonesia maupun mancanegara, diantara lain dapat menonton siaran anak-anak maupun dewasa, dengan ketentuan konsumen bisa memilih siaran Top Tv dan Indovision

Ada beberapa hal yang dapat menimbulkan kendala pada suatu system yang dijalankan secara manual, diantaranya adalah promosi yang dilakukan hanya melihat lewat brosur fotocopy, sales yang menawarkan promosi tersebut harus berpindah-pindah tempat, promosi yang ditawarkan kurang menarik. Peranan internet disini akan sangat menunjang sekali dalam memberikan dukungan pada kegiatan bisnis agar menjadi lebih baik, seperti :

1. Dapat menghasilkan informasi yang lebih baik.
2. Memperbaiki atau mengurangi kesalahan yang sering terjadi pada system yang dikerjakan secara *offline*.
3. Efisiensi dalam segi waktu dan tenaga.
4. Dapat meningkatkan hubungan perusahaan dengan konsumennya.
5. Informasi lebih *up to date* (terbaru).
6. Mengurangi biaya operasional.

Oleh karenanya penulis bermaksud mengangkat masalah tersebut untuk menyusun skripsi dengan judul **Optimasi E-Commerce Hardware Indovision Pangkalpinang dengan Konsep Model FAST**. Hal tersebut yang mendasari penulis untuk memilih judul tersebut dan sebagai usaha untuk dapat memberikan solusi atau jalan keluar atas kerumitan masalah yang ada di dalam system berbasis offline di perusahaan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

- 1 Bagaimana proses pemesanan pada system *online* yang lebih cepat dengan menggunakan model FAST?
- 2 Bagaimana merancang dan menerapkan system yang terintegrasi dengan sarana komunikasi yang tepat, sehingga membantu karyawan dalam melakukan pelayanan kepada pelanggan dengan efisien waktu dan tenaga?
- 3 Bagaimana merancang system informasi dengan menggunakan model FAST yang membantu proses pendataan dan pencarian data pelanggan?

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. Penulis melakukan riset hanya menyangkut tentang system administrasi dan pengelolaan system informasi online yang ada di PT MNC Sky Vision.
2. Sistem yang akan dibuat meliputi :
 - a. Pendaftaran pelanggan
 - b. Pemesanan paket dan hardware
 - c. Laporan penjualan

1.4 Metodologi Penelitian

1. Model FAST

FAST merupakan hipotesis yang dibuat untuk tujuan pembelajaran. Metodologi yang digunakan untuk mengembangkan dan memelihara system informasi. Selesai instalasi dan pengiriman pada tahap ini melibatkan pelatihan orang-orang yang akan menggunakan system final dan mengembangkan dokumentasi untuk membantu para pengguna *system*.

Penjelasan tahapan-tahapan metode konstruksi dan pengujian, pada tahap ini memiliki dua tujuan yakni :

- a. Membangun dan menguji sebuah system yang memenuhi persyaratan bisnis dan spesifikasi desain fisik.
- b. Mengimplentasikan antar muka antara system baru dengan system yang telah ada.

Operasi dan perawatan system, dukungan system harus terdiri dari aktivitas-aktivitas yang berkesinambungan untuk dapat membantu para pengguna agar dapat menghasilkan system yang produktif. PIECES Framework adalah kerangka yang akan dipakai untuk mengklafikasi suatu problem, opportunities, directives, yang terdapat pada bagian definisi lingkup analisa dan perancangan system. Dengan kerangka ini, dapat dihasilkan hal-hal baru yang dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan system, metode UML merupakan salah satu dari kerangka PIECES Framework. Untuk mengidentifikasi masalah, harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan pelanggan. Panduan ini dikenal dengan PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Eficiency, dan Service*).

- a. Metode Berorientasi Objek

Metode Berorientasi Objek adalah suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya. Metode merupakan suatu cara bagaimana system perangkat lunak dibangun melalui pendekatan objek secara sistematis. Metode berorientasi objek didasarkan pada penerapan prinsip-prinsip pengelolaan kompleksitas. Metode berorientasi objek meliputi rangkaian aktivitas analisis berorientasi objek, perencanaan berorientasi objek, pemrograman berorientasi objek, dan pengujian berorientasi objek.

b. Struktur Data

Struktur data adalah cara menyimpan atau mempresentasikan data didalam computer agar bisa dipakai secara efisien. Sedangkan data adalah representasi dari fakta dunia nyata. fakta atau keterangan tentang kenyataan yang disimpan, direkam atau dipresentasikan dalam bentuk tulisan, suara, gambar, sinyal atau symbol. Pemakaian struktur data yang tepat didalam proses pemrograman akan menghasilkan algoritma yang lebih jelas dan tepat, sehingga menjadikan program secara keseluruhan lebih efisien dan sederhana.

c. Tool Menggunakan UML (*Unified Modeling Language*)

Pada perkembangan teknik pemrogram berorientasi objek, muncul sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk memebangun perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan tehnik pemrograman berorientasi objek, yaitu UML (*Unified Modeling Language*). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk memspesifikasikan, menggambar, membangun, dan dokumentasi dari system perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah system dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataan UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan dalam skripsi ini diharapkan dapat membantu PT MNC Sky Vision dalam memperbaiki *system* yang ada dengan harapan *system* secara online ini dapat mempermudah dalam semua aktivitas bisnis, terutama anatar perusahaan kepada konsumen.

Dengan adanya *system E-Commerce* ini, maka diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan sebagai berikut :

1. Dapat meluaskan pangsa pasar bisnis pada PT MNC Sky Vision.
2. Menambahkan kedekatan antara konsumen dengan perusahaan, dalam hal pemesanan berlangganan.
3. Menanamkan efisiensi waktu disetiap penyampaian informasi kepada karyawan.
4. Meningkatkan mutu dan kecepatan pelayanan kepada konsumen.
5. Mengurangi biaya operasional perusahaan, dalam hal pemesanan jasa dan barang.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar tugas akhir ini terdiri dari bab dan beberapa lampiran. Adapun setiap bab dan sub-sub yang terdiri dari :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang permasalahan yang terjadi di PT MNC Indovision Pangkalpinang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan berdasarkan penelitian ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi dasar-dasar teori yang berkaitan dalam konsep penulis menguraikan sekilas tentang konsep dasar system informasi, pengertian *E-Commerce*, jaringan internet, Website, Analisa System Berorientasi Object, Perancangan System Berorientasi Object.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang model pengembangan perangkat lunak, metodologi penelitian, dan *tools* (alat bantu dalam analisis dan merancang system informasi). (Isinya tentang model, metode, dan tools)

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini membahas mengenai tahap-tahap yang digunakan pada model FAST, yaitu ada enam tahap yang digunakan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan menjelaskan kesimpulan dan saran penulis tugas akhir.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi buku-buku serta sumber referensi yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini.