

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

E-commerce atau toko online merupakan kegiatan perdagangan yang dilakukan melalui media elektronik. *e-commerce* dapat dijadikan sebagai media jual beli dan promosi barang maupun jasa secara online. Penggunaan sistem ini dapat menguntungkan banyak pihak, baik pihak produsen, penjual maupun konsumen. Konsep *e-commerce* menyediakan kemudahan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja konvensional. Selain proses transaksi bisa menjadi lebih cepat dan dapat mengurangi banyak biaya operasional karena penjual tidak diharuskan mempunyai toko fisik.

Internet merupakan salah satu jaringan global yang sangat penting yang menghubungkan jaringan komputer diseluruh dunia, sehingga memungkinkan terjalinnya komunikasi dan interaksi antar satu perusahaan dengan konsumen. Banyak perusahaan telah berpindah ke *e-commerce* dengan berbagai alasan. Salah satunya adalah kemudahan yang diberikan teknologi hingga menjadikan *e-commerce* sebagai alternatif perdagangan yang efisien dan efektif, baik dari segi waktu, tenaga dan biaya. Hal lain yang membuat *e-commerce* menjadi peluang bagi para pelaku bisnis adalah status pengguna internet yang semakin hari semakin bertambah. Pengusaha wiraswasta dapat menciptakan lapangan pekerjaan baru bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain. Hal inilah yang dimaksud dengan peluang pasar baru bagi bisnis. Selama ini banyak pembeli yang melakukan perdagangan konvensional.

JoYun *Snack* merupakan salah satu UMKM yang bergerak dalam bidang makanan dan *snack*. JoYun *Snack* saat ini melakukan promosi di Pasar Higienis dan Melalui Media Sosial serta Aplikasi Whatsapp. Sehingga kurang efektif bagi pelanggan dan *reseller* untuk memesan produk JoYun *Snack* karena keterbatasan informasi mengenai produk-produk apa saja yang dipasarkan, serta pendataan data pelanggan dan proses pemesanan masih bersifat manual, sehingga menyebabkan

sistem yang sedang berjalan tidak seefektif dan seefisien yang diharapkan dan menimbulkan data yang rentan hilang.

Dari permasalahan tersebut maka diusulkan sebuah sistem yang baru berbasis komputer yaitu sebuah website toko online. Penulis berusaha mengimplementasikan sistem tersebut kedalam bentuk tugas akhir yang berjudul **“Pemanfaatan *E-commerce* Pada JoYun Snack Pangkalpinang menggunakan Model *Framework for the Application of System Thinking* (FAST)”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas maka penulis mengambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Memanfaatkan *E-commerce* dapat mempermudah promosi dan meningkatkan penjualan?
2. Dengan adanya Website toko online ini memudahkan pencatatan data pelanggan dan *reseller*?
3. Dengan website ini memudahkan pencatatan data penjualan?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka batasan masalah untuk penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam skripsi ini penulis hanya menampilkan rancangan website yang membahas tentang proses pemesanan, penjualan, dan pendataan reseller.
2. Sistem informasi ini berbasis web menggunakan model FAST.
3. Proses pembayaran dalam transaksi di JoYun Snack masih dilakukan secara offline dengan cara transfer antar bank. Adapun bank yang telah disediakan oleh pihak JoYun Snack yaitu Bank BCA.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah diatas,dengan memanfaatkan *e-commerce* pada JoYun *Snack* maka diharapkan dapat mendukung tercapainya manfaat dan tujuan sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan

1. Menampilkan sebuah sistem informasi *e-commerce* pada JoYun *Snack*.
2. Memudahkan JoYun *Snack* dalam mempromosikan produk dan meningkatkan penjualan.
3. Meminimalisir kehilangan data.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan produk.
2. Untuk membuat sistem pengolahan data yang terkomputerasi sehingga memberikan kemudahan dalam pembuatan laporan.

1.5 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penyelesaian penulisan penelitian adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang Latar Belakang secara umum, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Manfaat dan Tujuan Penelitian, dan Sistematika Penulisan Laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang penelitian terdahulu, model penelitian, serta berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai model pengembangan sistem yang menggunakan model FAST, metode pengembangan sistem yaitu

metode berorientasi objek, dan alat pengembangan sistem yaitu *United Modelling Language* (UML)

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini memberikan gambaran singkat tentang sejarah, struktur organisasi, tugas dan wewenang, analisis sistem yang sedang berjalan dan analisis proses pengembangan aplikasi yang meliputi Proses Bisnis, *Activity Diagram*, Analisa Keluaran, Analisa Masukan, Identifikasi Kebutuhan, *Use Case Diagram*, Deskripsi *Use Case*, *Package Diagram*, *Class Diagram*, *sequence Diagram*, ERD, Transformasi ERD ke LRS, LRS.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis membuat beberapa kesimpulan dan saran mengenai sistem yang berjalan dan sistem yang dirancang.

