

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

E-commerce atau perdagangan elektronik adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui *internet* atau jaringan komputer. Komponen penjualan diterapkan ke dalam *e-commerce* seperti *customer service*, layanan produk, cara pembayaran dan cara promosi. Perkembangan internet yang semakin maju menjadi salah satu pendorong berkembangnya *e-commerce*. *Internet* merupakan jaringan global nirkabel yang menghubungkan semua komputer yang ada di seluruh dunia, sehingga memungkinkan terjalinnya interaksi antar suatu perusahaan dengan konsumen.

Angkringan adalah konsep usaha yang terkenal di daerah jogja. Umumnya menyediakan berbagai makanan dan minuman khas Jogja. Angkringan telah berkembang menjadi usaha yang banyak diminati oleh berbagai golongan masyarakat dari generasi muda maupun tidak muda lagi.

Angkringan Kopi Joss merupakan suatu usaha yang menjual berbagai jenis minuman dan makanan seperti nasi kucing, kopi arang, serta berbagai makanan dan minuman lainnya yang terletak di jalan Kartini Taman Sari Pangkalpinang. Seiring berkembangnya Angkringan Kopi Joss, jumlah konsumen dan permintaan barang semakin meningkat. Akan tetapi sistem yang ada di Angkringan Kopi Joss masih manual (penyimpanan pengolahan data yang terstruktur) dan tidak ada sarana transaksi jarak jauh.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengembangkan sarana layanan penjualan berbasis (*e-commerce*) untuk mempermudah kegiatan bisnis seperti penjualan, pembelian, promosi barang, pembayaran, dan transaksi jarak jauh.

Dari penelitian ini, penulis mengangkat judul **“OPTIMASI E-COMMERCE PADA ANGKRINGAN KOPI JOSS PANGKALPINANG BERDASARKAN KONSEP FRAMEWORK FAST”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas perumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana proses sistem informasi yang diterapkan pada Angkringan Kopi Joss?
2. Bagaimana merancang sistem informasi berbasis *Website* pada Angkringan Kopi Joss?
3. Bagaimana membangun layanan pemesanan dan transaksi jarak jauh berbasis *e-commerce* pada Angkringan Kopi Joss?
4. Bagaimana implementasikan sistem informasi tentang *e-commerce* pada Angkringan Kopi Joss menggunakan model *FAST*, metode *object oriented* dan struktur data serta *tools* UML (*Unified Modeling Language*)?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pengembangan *e-commerce* ini, penulis memberikan batasan dari masalah yang diambil agar tidak melebar dan diharapkan dapat lebih fokus pada objek yang diteliti.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengimplementasian *e-commerce* pada Angkringan Kopi Joss ditujukan untuk pelanggan.
2. Penulis tidak membahas biaya pengiriman.
3. Informasi yang dihasilkan dari *system* yaitu informasi produk, informasi pembayaran, informasi pemesanan, informasi pengiriman barang, informasi status pembelian.
4. Penulis tidak membahas keamanan sistem.
5. Pengguna yang bisa mengakses *website e-commerce* pada Angkringan kopi Joss adalah *store manager*, kasir, *member* dan pengunjung.
6. Pembangunan *website e-commerce* pada Angkringan kopi Joss menggunakan model *FAST*.
7. Pembangunan *e-commerce* menggunakan metode berorientasi objek, struktur data dan UML.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulis membangun web *e-commerce* sebagai berikut :

1. Mempermudah pihak Angkringan Kopi Joss dalam penyebaran informasi dan promosi produk dengan membangun sebuah *website* e-commerce.
2. Membantu pihak Angkringan Kopi Joss dalam pengelolaan data menjadi terstruktur dengan baik.
3. Membantu konsumen pembelian dan pembayaran secara *online* maupun *cash on delivery*.

Dengan adanya web *e-commerce* ini, pengguna atau dalam hal ini masyarakat pada umumnya dapat memperoleh informasi dan melakukan transaksi dengan cepat dan mudah.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Akademisi

Dapat memberikan informasi akademisi terhadap perancang sistem informasi registrasi *online* dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Bagian praktisi

Dapat memberikan informasi praktisi Angkringan Kopi Joss dalam perancangan sistem informasi *e-commerce*.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan dan pembahasan selanjutnya, maka uraian pembahasan Skripsi ditulis secara sistematis sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, teori-teori yang mendukung judul, definisi atau model yang langsung berkaitan dengan masalah yang diteliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang model, metode penelitian, dan *tools* pengembangan sistem (alat bantu dalam analisis dan merancang sistem informasi).

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum objek penelitian disertai dengan struktur organisasi, tugas dan wewenang. Pengembangan sistem informasi (analisa proses bisnis, *activity diagram* sistem berjalan, analisa masukan, analisa keluaran, identifikasi kebutuhan, *use case*, rancangan masukan, rancangan keluaran, ERD, tranformasi, LRS, tabel, spesifikasi basis data, *class diagram*, *sequence diagram*), rancangan layar dan tampilan hasil layar (dengan bahasa pemograman)

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran (kesimpulan dapat menjawab rumusan masalah), menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan layak digunakan. Saran berisi tentang sesuatu yang belum diterapkan tapi layak untuk dilaksanakan.

