

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi informasi sudah terlihat keseriusannya. Hal itu dapat dilihat dengan merebaknya berbagai jenis teknologi informasi yang telah menopang seluruh aktivitas manusia dalam setiap aspek kehidupan. Karenanya, teknologi informasi menjadi sebuah kebutuhan yang selalu diperlukan baik bagi seorang individu, kelompok atau pun organisasi. Dalam organisasi, terkhususnya dalam sektor perdagangan peranan teknologi informasi dapat berupa keefisienan dan keakuratan dalam pengolahan data sekaligus menjadi sarana perluasan *market* dikarenakan dapat memberikan pelayanan yang cepat dan memuaskan terhadap *market*.

Salsha Collections adalah toko pakaian yang beralamatkan di BTC (Bangka Trade Center) Basement Blok C No 13 Pangkalpinang, Jalan Letkol. Rusli Romli, Girimaya, Ps. Padi, Kec. Girimaya, kota Pangkalpinang, Prov. Kepulauan Bangka Belitung 33684. Persaingan pasar yang semakin ketat memunculkan keinginan penulis untuk merubah pola pemasaran pada toko Salsha Collections yang hanya memiliki satu toko (fisik) saja yaitu yang berada di BTC (Bangka Trade Center) Pangkalpinang Prov. Kepulauan Bangka Belitung menjadi *e-commerce*. Dengan tujuan, diharapkan memberikan keefisienan (waktu dan tempat) dan kemudahan bertransaksi yang akan dilakukan oleh pelanggan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis dapat membuat judul penelitian ini menjadi “Analisis Dan Perancangan E-Commerce Pada Salsha Collections Menggunakan Model FAST”. Dalam melakukan penelitian, model pengembangan sistem yang dipergunakan adalah model FAST (*Framework For The Application Of Systems Thinking*). Dengan didukung UML (*Unified Modelling Language*) sebagai alat bantu guna merancang sistem.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka didapat beberapa rumusan masalah untuk melakukan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun *e-commerce* pada *Salsha Collections* ?
2. Bagaimana menganalisis dan merancang *e-commerce* yang dapat memberikan keefisienan dan kemudahan dalam bertransaksi ?
3. Bagaimana mengimplementasikan model FAST (*Framework For The Application Of Systems Thinking*) dalam menganalisis dan merancang *e-commerce* pada *Salsha Collections* ?

## 1.3. Batasan Masalah

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

1. Sistem yang diteliti adalah sistem penjualan *online* atau *e-commerce* yang dapat memberikan informasi mengenai produk pada *Salsha Collections*.
2. Analisis dan perancangan *e-commerce* hanya akan dilakukan berdasarkan model FAST (*Framework For The Application Of Systems Thinking*).
3. Metode yang digunakan adalah metode berorientasi objek dengan alat bantu UML (*Unified Modelling Language*).

## 1.4. Manfaat dan Tujuan Penulisan

### 1.4.1. Manfaat Penulisan

Manfaat dari pada penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Setelah mengetahui sistem yang dibutuhkan oleh *Salsha Collections*, maka diharapkan akan meningkatkan *market* dan daya saing pihak *Salsha Collections*.
2. Memberikan kemudahan pelayanan terhadap para pelanggan atau *user* dari mulai mendapatkan informasi mengenai produk sampai melakukan transaksi pembayaran.

#### 1.4.2. Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan ini diantaranya adalah :

1. Membuktikan *e-commerce* akan memberikan kepuasan pada pelanggan atau *user* terhadap layanan yang tersedia.
2. Membuktikan pengaruh perubahan toko (fisik) menjadi *online* dapat membantu pihak *Salsha Collections* dalam mempromosikan dan memperluas *market*.

#### 1.5. Metodologi Penelitian

##### 1.5.1. Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan FAST (*Framework For The Application Of Systems Thinking*). Model FAST (*Framework For The Application Of Systems Thinking*) pada penelitian ini hanya akan menggunakan lima fase, yaitu :

1. *Problem Analysis*
2. *Requirements Analysis*
3. *Logical Design*
4. *Decision Analysis*
5. *Physical Design and Integration*

##### 1.5.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode berorientasi objek. Di mana konsep dalam metode berorientasi objek adalah adanya kelas, objek, metode, atribut, abstraksi, enkapsulasi, pewarisan, antarmuka, reusability, generalisasi dan spesialisasi, komunikasi antar objek, polimorfisme, dan *package*.

##### 1.5.3. Tools Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini alat bantu yang digunakan dalam perancangan sistem adalah UML (*Unified Modelling Language*) dengan beberapa diagram yang digunakan, yaitu :

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

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

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

