

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-Commerce atau bisa disebut dengan perdagangan elektronik adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dan komputer sebagai perantara transaksi bisnis.

Perkembangan dunia *E-Commerce* di Indonesia berkembang sedemikian pesat dimana perkembangan tersebut diikuti juga oleh perusahaan yang berlomba-lomba membangun bisnis secara online.

Toko pakaian syuka-syuka collection merupakan jenis usaha yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian (*fashion*). Butik syuka syuka mempunyai toko yang terletak di Jl. KH Abdullah addary Pangkalpinang. Butik syuka syuka collection menjual beraneka pakaian, tas, aksesoris dan lain sebagainya.

Pada saat ini persaingan dalam bisnis online semakin ketat, keberadaan informasi menjadi sangat penting. Demikian halnya dengan butik syuka syuka yang berdomisili dipangkalpinang, membutuhkan suatu *website* interaktif untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan kepada konsumen dalam proses jual-beli/ transaksi. Selama ini pihak toko butik syuka syuka masih melakukan bisnis jual beli dengan cara konvensional yaitu penyebaran brosur dalam menjual produk hanya disekitar toko saja. Jika pembelian yang ingin membeli suatu barang maka harus datang langsung ke toko. Hal inilah yang menyebabkan jangkauan pasar yang didapat kurang maksimal. Selain itu, pencatatan data produk dan transaksi masih dilakukan secara manual yaitu dicatat/direkap pada buku. Pencatatan pada buku ini menyebabkan pencarian data membutuhkan waktu yang cukup lama dan rentan akan hilangnya data-data.

Berdasarkan beberapa permasalahan dan latar belakang yang telah dijelaskan, Syuka Syuka Collection memerlukan suatu sarana atau layanan pemasaran berbasis *website* (*E-Commerce*) yang bisa memenuhi kabutuhan dan bisa memudahkan perusahaan dalam pengelolaah produk dan transaksi. Maka berdasarkan penjelasan diatas, penulis mengambil topik / judul “**Implementasi**

Model FAST Untuk Membangun Sistem *E-Commerce* Pada Syuka Syuka Collection”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang diatas, maka dapat ditentukan masalah-masalah yang berhubungan dengan Syukasyuka Collection sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun serta merancang web *E-Commerce* bagi Syukasyuka Collection ?
2. Bagaimana membuat sistem konvensional menjadi sistem yang berbasis *E-Commerce* ?
3. Bagaimana merancang dan membuat *website E-Commerce* yang memudahkan pelanggan dalam memesan produk?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari sistem informasi pemasaran berbasis *E-Commerce* ini hanya mencakup :

1. Sistem yang dibuat adalah sistem *e-commerce* pada butik syuka syuka collection yang didalamnya adalah pembeli dapat melakukan pemesanan produk secara online.
2. Sistem pembayaran dilakukan secara tunai, transfer lewat rekening bank atau cara lain yang tidak melalui *website* yang dibuat.
3. Bagaiman transaksi online yang diberikan dari sistem tersebut hanya untuk pengolahan data penjualan.

1.4 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu Metode FAST (frame for the application of system thinking), metode ini membantu pengembangan sistem yang menyediakan mekanisme untuk memahami dan menganalisis kebutuhan pengguna, melakukan negosiasi pemilihan solusi yang layak, pembuatan sistem yang lebih terorganisir hingga implementasi sistem.

Metode FAST ini meliputi beberapa tahap, diantaranya :

1. *Preliminary Investigation Phase*, fase ini merupakan tahap pertama dalam melakukan pengembangan suatu sistem. Dalam fase ini dilakukan penentuan batasan-batasan sistem dan siapa saja yang akan memakai sistem.
2. *Problem Analysis Phase*, dalam fase ini dilakukan analisis menyeluruh terhadap permasalahan dari sistem yang akan dikembangkan dengan cara melakukan analisa-analisa terhadap permasalahan sistem, penyebab permasalahan tersebut, serta menentukan apakah permasalahan tersebut dapat diselesaikan.
3. *Requirement Analysis Phase*, dalam fase ini dilakukan analisa terhadap *business requirement* sesuai dengan *requirement* yang dibutuhkan dan diinginkan *user* yang menggunakan sistem tersebut.
4. *Decision Analysis Phase*, dalam fase ini permasalahan yang dihadapi sistem pada fase sebelumnya, biasanya dapat diselesaikan dengan berbagai solusi.
5. *Design Phase*, dalam fase ini *business requirement* yang sudah ada akan digambarkan dalam bentuk gambar-gambar baik itu desain logikal maupun desain fisikal.
6. *Construction Phase*, dalam fase ini dilakukan pembangunan database dan pembuatan program aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu, dalam kasus ini digunakan bahasa pemrograman *Java* dan *SQL*

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terbentuknya web *e-commerce* sebagai sarana mempromosikan produk secara digital.
2. Terbentuknya layanan yang efektif dan efisien kepada konsumen tanpa terhambat jarak dan waktu.

3. Mempermudah calon konsumen untuk melakukan pembelian dan pembayaran tanpa terhambat jarak dan waktu.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dijabarkan menjadi dua bagian, yaitu sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Penelitian Bagi Perusahaan

Manfaat penelitian ini bagi perusahaan adalah :

1. Membantu penelitian dalam memperluas wilayah pemasaran.
2. Membantu dan mempermudah perusahaan dalam penyebarluasan informasi dan promosi produk.
3. Membantu perusahaan dalam pengelolaan data menjadi terstruktur dengan baik.
4. Membantu perusahaan dalam melihat transaksi dengan lengkap dan akurat.

1.6.2 Manfaat Penelitian Bagi Masyarakat

Adapun manfaat penelitian ini bagi masyarakat adalah :

1. Memudahkan masyarakat dalam layanan transaksi penjualan jarak jauh.
2. Memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi yang terbaru dari produk.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan ini terdiri dari lima bab, yaitu BAB I sampai BAB V. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Metodologi Penelitian, Manfaat dan Tujuan Penulisan dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas mengenai tinjauan penelitian dan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail yang akan digunakan dalam penerapan aplikasi *E-Commerce*, Tinjauan Studi Penelitian dan teori lainnya yang berhubungan dengan judul skripsi yang diambil.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan membahas mengenai model yang akan digunakan, yang terdiri dari model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian dalam pengembangan perangkat lunak dan *tools* (alat bantu dalam analisis dan merancang sistem informasi).

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan analisis yang dibahas meliputi definisi masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, gambaran umum sistem informasi yang akan dibuat, rancangan database, rancangan layar, serta kelebihan dan kekurangan sistem informasi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari implementasi sistem, serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut dikemudian hari.