

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*.

Bongda store adalah Toko *smartphone* elektronik yang beralamatkan di Jln. Abdurahman sidik, Kel Rawamangun samping gary SDN 51 Pangkalpinang. Bongda store memiliki satu toko fisik saja dan belum memiliki karyawan. Selain itu, Bongda store selama ini telah melakukan pemasaran melalui aplikasi *Facebook* dan *Whatsapp* yang dikelola sendiri oleh pemilik. Namun kedua aplikasi tersebut memiliki beberapa kekurangan, yaitu : update ketersediaan stok produk, update harga barang, dan lain-lain. Kekurangan-kekurangan tersebut berdampak terhadap efisiensi dan efektifitas jual beli. Di era millennial saat ini, persaingan pasar industri elektronik terutama *smartphone* semakin ketat sehingga diperlukan solusi untuk menambah daya saing dan meminimalisir kekurangan-kekurangan dalam pemasaran. Oleh karena itu, penulis ingin memberikan alternatif pola pemasaran *e-commerce* pada Bongda Store menggunakan aplikasi berbasis web dengan metode FAST.

Whitten berpendapat FAST (*Framework for the application of System Technique*) adalah sebuah metode untuk membangun aplikasi yang merupakan integrasi dari beberapa metode untuk membangun aplikasi.

Pengguna metode FAST sudah cukup banyak digunakan untuk menghasilkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis dapat membuat judul penelitian ini menjadi “Perancangan Sistem Informasi *E-Commerce* Pada Bongda Store berbasis Website 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 Bongda store ?
2. Bagaimana mengimplementasikan model FAST (*Framework For The Application Of Systems Thinking*) dalam menganalisis dan merancang *e-commerce* pada Bongda store ?
3. Bagaimana menganalisis dan merancang *e-commerce* yang dapat memberikan keefisienan dan kemudahan dalam bertransaksi ?

1.3. Batasan Masalah

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

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

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Dengan adanya sistem ini dapat memberikan informasi pemesanan menjadi lebih praktis, mudah, cepat dan akurat dalam melakukan pekerjaannya.

1.4.2. Manfaat Penelitian

1. Memberikan kemudahan dalam pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan.
2. Memberikan kemudahan dalam melihat rincian pada pesanan oleh admin dari Bongda Store.

1.5. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran bagaimana skripsi ini disusun, maka berikut adalah sistematika penulisan dari skripsi ini.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan membahas tentang deskripsi umum dari penelitian yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan membahas semua tentang teori – teori yang digunakan sebagai landasan penyusunan skripsi.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi penulis akan menguraikan tentang metodologi penelitian yang digunakan antara lain berisi model, metode dan *tools* yang digunakan dalam pengembangan sistem.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini akan penulis membahas tentang langkah-langkah pemecahan masalah yang telah dibahas pada Bab – Bab sebelumnya dimulai dari analisa terhadap sistem yang sedang berjalan hingga rancangan sistem usulan dan hasil dari penelitian ini.

BAB V : PENUTUP

Pada bab kali ini merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya serta kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Pada bab ini juga di berisi saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut terhadap sistem yang dihasilkan agar lebih baik lagi.

