

## 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.

Butik pakaian *Fatihah collection* merupakan jenis usaha yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian (*fashion*). Butik *Fatihah* mempunyai toko yang terletak di Jl. Mendo Barat Desa Labuh Air Pandan. Butik *Fatihah collection* menjual beraneka pakaian, tas, dan lain sebagainya.

Pada saat ini persaingan dalam bisnis online semakin ketat, keberadaan informasi menjadi sangat penting. Demikian halnya dengan butik *Fatihah* yang berdomisili di Desa Labuh Air Pandan. Membutuhkan suatu website interaksi untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan pada konsumen dalam proses jual-beli/transaksi. Selama ini pihak toko butik *Fatihah* 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 masalah dari butik *Fatihah* yang dijelaskan di atas, penulis memutuskan untuk menjadikan butik *Fatihah* sebagai objek penelitian dengan

mengimplementasikan *e-commerce* berbasis *website* dengan judul atau topik **“IMPLEMENTASI MODEL FAST UNTUK MEMBANGUN SISTEM *E-COMMERCE* PADA BUTIK FATIAH COLLECTION DESA LABUH”** untuk memecahkan masalah dan mempermudah segala pihak dalam memenuhi kebutuhannya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari penjelasan latar belakang diatas, maka dapat ditentukan masalah masalah yang berhubungan dengan Butik Fatiah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun serta merancang web *E-Commerce* bagi Butik Fatiah ?
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 pemesanan berbasis *E-Commerce* ini hanya mencakup :

1. Sistem yang dibuat adalah *e-commerce* pada butik fatiah 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. Bagaimana 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 barasan-batasan sistem dan siapa saja yang 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 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 fisik.
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 dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

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

3. Mempermudah calon konsumen untuk melakukan pembeli 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 1 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 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 pembahas analisi yang dibahas meliputi definisi masalah, analisi 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.

