

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi mempengaruhi disegala bidang pekerjaan manusia, diantaranya dalam bidang perdagangan. Seiring perkembangan teknologi informasi merubah pola hidup sebagian manusia dalam melakukan transaksi jual beli, dimana transaksi jual beli bisa dilakukan tanpa harus mempertemukan antara penjual dan pelanggan secara langsung yaitu dengan menggunakan media *E-commerce*. *E-commerce* adalah penjualan atau pembelian barang dan jasa, antara perusahaan, rumah tangga, individu, pemerintah, dan masyarakat atau organisasi swasta lainnya, yang dilakukan melalui komputer pada media jaringan.^[1]

Glory Pet Shop merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang penjualan perlengkapan hewan peliharaan. Dalam usaha ini Glory Pet Shop menjual berbagai macam kebutuhan seperti makanan, vitamin, shampoo dan aksesoris-aksesoris lainnya khususnya kucing dan kelinci. Glory Pet Shop mempunyai toko offline yang beralamatkan Jl. Kampung Melayu No.299, Bukit Merapin, Pangkalpinang, Kepulauan Bangka Belitung.

Selama ini Glory Pet Shop sistem penjualannya masih secara manual dan belum memiliki media sosial untuk mempromosikan penjualan produk-produknya, sehingga hanya melayani pelanggan secara langsung yaitu pelanggan harus datang sendiri ketoko dan memilih produk atau langsung menanyakan kepada pegawai produk yang ingin dipesankan. Lalu pelanggan menyerahkan pesannya kepada kasir untuk proses pembayarannya. Dan pelanggan yang berada diluar kota merasa kesulitan untuk memesan atau mendapatkan informasi mengenai produk yang akan dijual.

Dengan adanya sistem informasi *E-commerce*, Glory Pet Shop ingin meningkatkan kebutuhan dan memanfaatkan *E-commerce* sebagai media promosi. Tujuannya untuk membantu, memberikan pelayanan yang terbaik dan memperluas pemasaran penjualan produk-produknya agar memudahkan pelanggan

melakukan transaksi tentang segala produk Glory Pet Shop secara online dan banyak diketahui oleh calon pelanggan.

Berdasarkan beberapa permasalahan dan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik untuk mengangkat dan melakukan penelitian ini sebagai topik skripsi dengan mengambil judul "**PENGEMBANGAN E-COMMERCE PADA GLORY PET SHOP PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL FAST**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, Maka rumusan masalah yang akan diteliti penulis sebagai berikut :

- a. Bagaimana mempromosikan produk Glory Pet Shop untuk menarik perhatian pelanggan ?
- b. Bagaimana merancang dan membuat *E-commerce* yang dapat memberikan keefisienan dan kemudahan pelanggan dalam melakukan pemesanan produk ?

1.3 Batasan Masalah

Dari permasalahan yang dijelaskan di latar belakang, maka batasan masalah diperlukan agar pembahasan tidak terlalu melebar, adapun permasalahan yang dibatasi sebagai berikut :

- a. Sistem ini hanya digunakan sebagai media pemesanan dan penjualan barang pada Glory Pet Shop.
- b. Sistem ini tidak membahas mengenai pelayanan jasa grooming, retur pembelian barang, dan hanya membahas atau fokus penjualan pada Glory Pet Shop.
- c. Sistem ini tidak membahas mengenai pembeli ke supplier.
- d. Sistem ini tidak membahas keamanan website.
- e. Sistem ini tidak membahas pembatalan pesanan.

- f. Sistem ini tidak membahas biaya ongkir pengiriman.
- g. Sistem ini hanya menyediakan pembayaran dilakukan secara transfer dan menggunakan ke rekening yang telah ditentukan.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan maksud dan tujuan tentang apa yang akan dibuat, yang nantinya akan mencapai hasil yang diinginkan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Membangun sistem informasi *E-Commerce* pada Glory Pet Shop
- b. Memperluas jaringan bisnis dan mempermudah pelanggan melakukan pemesanan barang tanpa harus datang langsung ketempat.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Membantu perusahaan dalam memperluas area promosi dan memperoleh informasi tentang produk- produk terbaru kepada para pelanggan.
- b. Memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi secara online.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas tentang laporan ini, maka materi-materi yang terdapat dalam laporan ini dikelompokkan menjadi beberapa bagian dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan topik yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. serta teori tentang tools/software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang Metodologi penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian, dan tools (alat bantu dalam analisis dan merancang sistem informasi).

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang proses bisnis, *Activity Diagram*, analisa keluaran, analisa masukan, indentifikasi kebutuhan, *Use Case Diagram*, deskripsi *use case*, ERD (*Entity Relationship Diagram*), transformasi ERD ke LRS, LRS(*Local Record Structure*), tabel, spesifikasi *basic data*, rancangan layar, *Sequence Diagram*, *class diagram* dan *deployment diagram*.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir ini berisi tentang kesimpulan yang diambil dari pembahasan dan sarana-sarana dari hasil peneli