

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Semakin cepat dan ketatnya persaingan bisnis yang terjadi sekarang ini sangat berpengaruh dan memperkuat bisnis suatu perusahaan untuk memasarkan produk dagangannya dengan menggunakan media online adapun teknologi informasi yang berkembang sangat pesat saat ini banyak memberikan kemudahan untuk setiap orang dalam mengakses informasi terkini dimapun dan kapanpun. Internet di manfaatkan para pengguna sebagai media sarana bisnis *e-commerce*.

Butik Cik Iyan adalah sebuah bisnis yang bergerak di bidang penjualan dengan berbagai aneka macam alat dan pakaian seperti pakaian sehari-hari, pakaian sekolah, dan sebagainya. Butik Cik Iyan ini berlokasi di desa Batu Betumpang, kecamatan Pulau Besar, Kabupaten Bangka Selatan dengan dua orang karyawan yang bekerja di Butik Cik Iyan. Sistem pemasaran dan penjualan pada Butik Cik Iyan saat ini ialah dengan pembeli datang langsung ke Butik dan untuk pelanggan yang berlokasi jauh bisa juga melakukan pemesanan melalui telepon seluler, tapi untuk pencatatan data pemesanan barang masih secara manual dengan via telepon seluler. Pelanggan yang berlokasi jauh dari Butik Cik Iyan akan sedikit kesulitan untuk mendapatkan informasi pakaian yang ingin dipesan. Kemudian pemesanan melalui telepon seluler akan diantar oleh kurir/yang termasuk karyawan Butik khusus bagian pengiriman. Dengan sistem tersebut yang sedang berjalan maka akan menyita waktu konsumen untuk memperoleh informasi dengan mudah dan akurat serta menghindari kekeliruan pesanan yang disampaikan pelanggan ke karyawan Butik.

*E-Commerce* adalah sistem penjualan atau perdagangan elektronik melalui website dengan menggunakan perangkat seperti *Smartphone*, *Notebook* dan lain-lain. *E-commerce* saat ini telah banyak digunakan oleh berbagai kalangan karena menurut mereka, kegiatan jual beli via *e-commerce* bisa lebih efisien karena

pembeli dapat melihat dan memesan barang melalui *gadget* mereka masing-masing.

Berdasarkan dari latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa penulis akan membuat sistem yang bermanfaat dan juga menerapkan kemudahan untuk pengguna. Oleh karena itu penulis mengambil judul “**Rancang Bangun E-Commerce pada Butik Cik Iyan menggunakan model FAST**”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pemesanan barang dengan cepat efektif pada Butik Cik Iyan?
2. Bagaimana cara mengatasi kekeliruan pesanan pelanggan yang memesan produk melalui telepon seluler?
3. Bagaimana cara merancang sistem penjualan berbasis website yang mudah dan menarik bagi pelanggan yang digunakan pada Butik Cik Iyan?

## 1.3 Batasan masalah

Agar permasalahan yang tercakup tidak berkembang terlalu jauh, atau menyimpang terlalu jauh dari tujuannya dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya. Maka ruang lingkup batasan masalah ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya melakukan analisis dan perancangan sistem informasi penjualan *online* pada Butik Cik Iyan
2. Dalam penelitian ini hanya akan merancang sistem informasi penjualan produk secara *online* menggunakan *website*
3. Model yang digunakan dalam perancangan sistem ini menggunakan model *fast*
4. Butik Cik Iyan akan melayani pesan-antar barang dengan wilayah tertentu

5. Pengantaran barang dimanapun wilayahnya akan dikenakan biaya ongkir
6. Pembayaran dilakukan dengan mengirimkan bukti bayar setelah barang sudah sampai dipelanggan lalu melakukan pembayarannya
7. Sistem ini tidak membahas retur

Sistem ini hanya untuk menangani pembeli yang memesan produk melalui *website*.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah sistem penjualan E-Commerce berbasis website pada Butik Cik Iyan untuk meningkatkan promosi penjualan dan pemesanan produk serta memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi penjualan secara online.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat untuk Butik Cik Iyan**

Adapun manfaat yang diharapkan untuk tempat riset ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini biasa menjadi acuan untuk membangun sistem *E-Commerce* bagi Butik Cik Iyan
- b. Hasil penelitian ini bisa digunakan seketika ingin membangun sistem *E-Commerce*

#### **2. Manfaat untuk penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan untuk peneliti ini adalah sebagai berikut:

- a. Menghasilkan rancangan sistem penjual *E-Commerce* berbasis *website* pada Butik Cik Iyan

- b. Menambah wawasan dalam hal analisis dan perancangan system

### 1.4.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah sistem penjualan E-Commerce berbasis website pada Butik Cik Iyan untuk meningkatkan promosi penjualan dan pemesanan produk serta memudahkan pelanggan mendapatkan informasi yang mudah dan akurat serta dengan mudah melakukan pemesanan secara tersistem.

## 1.5 Metodologi Penelitian Dalam Pengembangan Perangkat Lunak

Metodologi Penelitian yang digunakan untuk penelitian ini yaitu perancangan berorientasi objek yang mana merupakan alat bantu dalam OOD (*Object Oriented Design*) dan OOA (*Objec Oriented Analysis*). Manfaat dari model berorientasi objek ialah untuk memahami masalah- masalah yang muncul selama pembuatan aplikasi, pemodelan pada suatu organisasi, dokumentasi yang disiapkan serta perancangan program dan basis data pada proses pembuatan system.

## 1.6 Tools Pengembangan Sistem

UML (*Unified Modelling Language*) adalah tools yang digunakan dalam penelitian ini, yang didalamnya terdapat dua belas macam *diagram*.

Pada penelitian penulis hanya menggunakan enam macam *diagram*, yaitu sebagai berikut :

### 1. Activity Diagram

Pada *activity diagram* berfokus pada penggambaran proses bisnis dan urutan aktivitas yang ada Naynn Collection. Dipakai pada business modeling untuk memperlihatkan urutan aktifitas proses bisnis. *Activity diagram* dibuat berdasarkan sebuah atau beberapa *use case* pada *use diagram*.

Dengan kata lain, *Use case diagram* menggambarkan hubungan antara actor dan *use case*.

#### 2. *Package Diagram*

Menyediakan cara mengumpulkan elemen-elemen yang saling terkait dalam UML *diagram*.

#### 3. *Class Diagram*

Membantu dalam *visualisasi* struktur kelas pada suatu system dan hubungan antar class serta penjelasan detail tiap *class*

#### 4. *Deployment Diagram*

*Deployment diagram* merupakan gambaran proses berbeda pada suatu system yang berjalan serta bagaimana relasi didalamnya . inilah yang mempermudah user dalam pemakaian system yang dibuat nantinya dan diagram bersifat statis. *Deployment diagram* menunjukkan komponen-komponen perangkat lunak menunjukkan apa yang berjalan pada setiap node dan bagaimana bagian yang berbeda terhubung.

#### 5. *Sequence Diagram*

Suatu diagram yang menggambarkan rangkaian tahapan yang dilakukan sebagai respon dari suatu kejadian untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antar objek.

