

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini semakin cepat dan ketatnya perkembangan bisnis yang terjadi sekarang ini sangat berpengaruh dalam berjalannya suatu bisnis perusahaan dengan menggunakan media *online*. Teknologi informasi yang berkembang sangat pesat saat ini banyak memberikan kemudahan untuk setiap orang dalam mengakses informasi terkini dimanapun dan kapanpun. Hal ini terbukti adanya *e-commerce* dalam lingkungan bisnis. *E-commerce* adalah perdagangan elektronik yang memasarkan barang atau jasa melalui internet, dengan adanya *e-commerce* memudahkan konsumen dalam bertransaksi jual beli tanpa harus datang ke toko dan akan lebih menghemat waktu, serta tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dengan demikian Toko bisa diakses secara langsung oleh *customer* untuk berbelanja atau sekedar melihat-lihat barang tanpa datang ke tempat yang sangat memudahkan dan menghemat waktu para *customer*.

Olalakidsbaby merupakan usaha yang bergerak dalam bidang fashion anak-anak yang beralamatkan di Jalan Raya Sungailiat-Belinyu, Kab.Bangka, Kec.Sungailiat. Olalakidsbaby berdiri pada 20 November 2019.

Olalakidsbaby menerapkan pembelian secara langsung dengan pembeli datang sendiri ke toko untuk membeli pakaian anak-anak, pembeli memilih barang yang diinginkan kemudian melakukan pembayaran ke pegawai. Setelah proses pembayaran pegawai mencatat barang yang telah terjual.

Saat ini Olalakidsbaby memiliki proses bisnis yang masih terbilang manual sehingga Olalakidsbaby kurang diketahui oleh *costumer*, pemesanan barang belum didukung oleh aplikasi berbasis *website* sehingga mempersulit pembeli dalam hal pemesanan barang. Selain itu, pencatatan data penjualan masih dilakukan secara manual yaitu dicatat pada buku, dapat diketahui pencatatan pada buku sering menyebabkan akan hilangnya data atau lupa akan dicatat.

Sistem yang akan dirancang oleh penulis adalah sistem penjualan *online* barang mealui *website* yang dapat diakses dengan menggunakan perangkat seperti

Smartphone, Notebook, dan lain-lain. Berdasarkan dari latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa penulis akan membuat sistem yang bermanfaat dan juga menerapkan kemudahan untuk pengguna atau *customer*. Oleh karna itu penulis mengambil judul **“PERANCANGAN E-COMMERCE BUSINESS TO CUSTOMER BERBASIS WEBSITE PADA OLALAKIDSBABY MENGGUNAKAN MODEL FAST.”**

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan dapat dirumuskan masalah yang dihadapi oleh toko Olalakidsbaby. Permasalahan yang dihadapi yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membuat sistem *e-commerce* dengan menggunakan metode FAST yang dapat memudahkan konsumen untuk memesan barang pada Olalakidsbaby dengan berbasis *website*?
2. Bagaimana cara untuk memudahkan *customer* dalam melakukan pembelian barang Olalakidsbaby kapan saja dan dimana saja menggunakan sistem *website*?
3. Bagaimana menjangkau *customer* dalam kota maupun luar kota wilayah Bangka Belitung dengan adanya *website* ini?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka diperlukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penulis fokus pada pemesan yang bertransaksi, serta laporan penjualan pada Olalakidsbaby.
2. Pembayaran hanya dilakukan secara transfer.
3. Penjual tidak melayani *retur* (pengembalian) barang.
4. Penjual lebih mengutamakan yang melakukan transfer terlebih dahulu (*check out*).

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memperbaiki proses penjualan barang pada Olalakidsbaby agar menjadi lebih baik dan efisien, antara lain :

1. Tujuan Penelitian
 - a. Mengembangkan dan memajukan sistem *e-commerce* pada Olalakidsbaby.
 - b. Memudahkan konsumen dalam mencari informasi tentang Olalakidsbaby.
 - c. Untuk mengetahui apa saja kendala-kendala yang kurang pada sistem tersebut.
 - d. Mengatasi kelemahan dan kekurangan dari sistem manual sebelumnya.
2. Manfaat Penelitian
 - a. Memperluas pemasaran dan meningkatkan penjualan barang secara *online*.
 - b. Menambah wawasan peneliti dalam membuat *e-commerce*.
 - c. Membangun prosedur pengembangan sistem *e-commerce* yang sedang berjalan pada Olalakidsbaby.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini merupakan suatu usaha memperoleh fakta-fakta atau prinsip-prinsip, menentukan, mengembangkan, dan menguji dengan cara mengumpulkan, mencatat dan menganalisa data yang dikerjakan secara sistematis dan menggunakan metode ilmiah dengan tujuan untuk mendapatkan hasil dari penelitian.

Model FAST (*Framework for The Application of System Thinking*) adalah kerangka cerdas fleksibel untuk menyediakan tipe-tipe berbeda proyek dan strategi. Dalam merancang, membuat, dan menyelesaikan sistem informasi ini, digunakan model FAST. Hal ini dikarenakan model ini merupakan model yang sesuai dengan rekayasa perangkat lunak yang dikembangkan secara terstruktur.

Metodologi berorientasi objek adalah strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya. Metodologi berorientasi objek merupakan suatu cara bagaimana sistem perangkat lunak dibangun melalui pendekatan objek secara sistematis.

UML (*Unified Modeling Language*) adalah perangkat lunak yang berparadigma “berorientasi objek”. Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami. UML terdiri dari beberapa bagian yaitu :

1. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan aliran kerja atau aktifitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

2. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat.

3. ERD(*Entity Relationship Diagram*)

Suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarannya digunakan beberapa notasi dan simbol.

4. Packages Diagram

Packages diagram menyediakan cara mengumpulkan elemen-elemen yang saling terkait dalam diagram UML.

5. Rancangan Layar Program

Rancangan interaksi antar pemakai dan sistem (menu, ikon, dan sebagainya).

6. Sequence Diagram

Diagram sekuen menggambarkan apa yang dilakukan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirim atau diterima antar objek. Dalam menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode-

metode yang dimiliki kelas. Banyaknya diagram sekuen yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian use case yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada diagram sequence.

7. Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

8. Relasi

Manipulasi data dengan menggunakan relasi antar tabel selalu digunakan untuk mendapatkan *record* yang berasal dari tabel yang berlainan.

9. Spesifikasi Basis Data

Kumpulan data yang saling berhubungan (punya relasi). Relasi biasanya ditunjukkan dengan kunci (key) dari tiap file yang ada.

10. Dokumen Keluaran

Bentuk laporan dan rancangan dokumen.

11. Dokumen Masukan

Rancangan layar untuk pemasukan data.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan ialah sebuah gambaran secara jelas tentang isi dari seluruh pembahasan dalam skripsi ini yang tujuannya untuk lebih memudahkan pembaca agar dapat melihat alur dari pembahasan yang ada dalam penulisan Sistematika Penelitian. Dalam menyusun skripsi tersebut terdapat Sistematika Penulisan ialah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang tools/software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini terdiri dari 3 bagian utama yaitu model, metode penelitian, dan tools pengembangan sistem (alat bantu dalam analisis dan merancang sistem informasi).

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisikan uraian mengenai hasil analisis yang meliputi analisa proses bisnis, *activity diagram*, analisa keluaran dan masukan, analisa kebutuhan, indentifikasi kebutuhan, *usecase diagram*, deskripsi *usecase*, ERD, tranformasi dari ERD ke LRS, LRS, table, spesifikasi basis data, *class diagram*, *deployment diagram*, *sequence diagram*, rancangan layar dan tampilan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari apa yang akan dibuat serta saran yang diharapkan penulis agar laporan dapat lebih baik lagi dimasa yang akan datang.