

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

E-commerce yaitu sebuah sistem jual beli yang bersifat *online*, dimana seorang pembeli tidak perlu selalu datang ke toko ataupun perusahaan untuk membeli suatu barang. Saat ini *e-commerce* merupakan salah satu alternatif pilihan untuk sebuah usaha yang khususnya bergerak dibidang kuliner sebagai media informasi yang memudahkan adanya interaksi antara penjual dan pembeli tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dengan didukung oleh perkembangan *e-commerce* pun semakin bertambah dan semakin diminati banyak usaha.

Penerapan *E-commerce* dapat merubah kebiasaan pelanggan yang awalnya memesan dan membeli secara konvensional menjadi secara *online*. Waktu dan jarak tidak lagi menjadi masalah dalam bertransaksi, karena melalui *internet* pelanggan mendapatkan informasi tentang produk yang diinginkan bahkan melakukan transaksi kapanpun dan dimana pun, sehingga perusahaan dapat memperluas jaringan pemasaran dan penjualannya serta mencapai keunggulan kompetitif dan meningkatkan keuntungan.

Metode FAST menggunakan banyak pendekatan dalam analisis sistem yang merupakan pendekatan populer, sehingga dengan demikian hasil analisis yang diharapkan akan lebih tajam dan akurat. FAST dapat dikatakan *best practice* dari metodologi-metodologi terdahulu. Output dari metodologi pengembangan mana pun adalah solusi bisnis yang dapat membantu memecahkan masalah, peluang, dan lain-lain. Metodologi FAST mendukung sistem pengembangan dan pendukung siklus hidup sistem.

RM. Pundok Cabik adalah suatu usaha yang bergerak dibidang penjualan makanan masakan rumah seperti masakan khas Bangka, makanan ringan (pemek,tekwon,bakso,dll) dan menu yang paling utama yaitu Ayam Mercon dengan berbagai Level. Merancang website sistem informasi *e-commerce* pada RM. Pundok Cabik menggunakan PHP dan MySQL yang dapat menampilkan report atau laporan penjualan untuk penjual. Rata-rata para *customer* ingin

membeli dengan cara mudah tanpa harus keluar rumah ataupun kantor pada saat berkerja, maka dari itu RM. Pundok Cabik memerlukan sistem yang mendukung kebutuhan para *customer*.

Dalam penelitian ini hasil yang akan ingin dicapai yaitu melakukan optimasi transaksi penjualan dan data persediaan agar pembukuan dilakukan secara terkomputerisasi agar tidak melakukan pembukuan tertulis tangan diatas kertas, sehingga transaksi penjualan oleh bagian kasir dan data persediaan menjadi lebih tertib dan akurat dalam penghitungan.

Melalui skripsi yang berjudul “**OPTIMASI E-COMMERCE MENGGUNAKAN MODEL FAST PADA RM. PUNDOK CABIK PANGKALPINANG**”. Dengan adanya aplikasi berbasis web ini, maka akan tercipta pengolahan data yang akurat dan efisien, sehingga memudahkan dalam pengaksesan data dan penyampaian informasi yang tersedia.

1.2. Perumusan masalah

Dari rangkaian latar belakang masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan beberapa rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana mengubah sistem manual sekarang menjadi media *website E-commerce* guna menghasilkan informasi yang *up to date* serta *real time* pada RM. Pundok Cabik ?
2. Bagaimana membuat sebuah *website e-commerce* dengan framework FAST (Framework for the Application of System Thinking) yang dapat memudahkan konsumen untuk memesan makanan dan minuman pada RM. Pundok Cabik Pangkalpinang ?
3. Bagaimana merancang dan membuat suatu *website* dengan menggunakan metode FAST ?

1.3. Batasan masalah

Dalam melakukan penelitian ini maka penulis perlu untuk membatasi masalah / ruang lingkup permasalahan pada RM. Pundok Cabik Pangkalpinang yang mencakup :

1. Aplikasi penjual masakan ini berfungsi untuk memudahkan pembeli melakukan pemesanan secara *online*.
2. Penulis menggunakan model FAST 6 tahap yaitu : Ruang lingkup awal, analisis masalah, analisis kebutuhan, desain logis, analisis keputusan, desain dan integrasi.
3. Penulis tidak membahas biaya ongkir dan delivery.
4. *E-commerce* yang dibangun hanya berlaku pangkalpinang saja.
5. *E-commerce* tidak membahas pembelian ke supplier.
6. *E-commerce* tidak membahas retur.
7. *E-commerce* yang dibuat hanya meliputi pemesanan dan penjualan maknum pada RM. Pundok Cabik.
8. Penulis tidak membahas keamanan sistem.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dan tujuan penelitian dari penulisan ini adalah :

1. Dapat mempermudah *customer* dalam mengakses informasi
2. Menyediakan fasilitas *order* dan pembayaran secara *online* melalui transfer bank.
3. *Customer* dapat melihat produk dan harga *up to date* .
4. Memperluas jaringan bisnis dan mempercepat dalam pelayanan jarak jauh.
5. Memberikan solusi dari permasalahan penjualan manual yang terjadi pada RM. Pundok Cabik Pangkalpinang.
6. Dapat meningkatkan jumlah pembeli juga membuat pembeli lebih mengenal cita rasa ciri khas masakan di RM. Pundok Cabik.

1.5. Sistematika Penulisan

Dalam tugas akhir ini, penulis penelitian ini sesuai dengan ruang lingkup yang dibahas, oleh karena itu penulis menyusun laporan skripsi ini menjadi beberapa bab yang tersusun.

Secara sistematis penyusunan skripsi ini terdiri atas 5 bab, yaitu sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini pengantar berupa latar belakang dilakukannya penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori dasar yang mendasari analisis dan penerapan aplikasi *e-commerce* pada perusahaan dimana terdapat kutipan dari buku-buku, sumber *internet*, maupun sumber referensi lainnya yang mendukung penyusunan skripsi ini. Berisi juga teori-teori dan landasan khusus yang berhubungan dengan aplikasi *e-commerce*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

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

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang menggunakan model FAST (*Framework for the Applications of Systems Thinking*) yang terdiri dari 6 fase yaitu:

1. Fase Definisi Lingkup/Persiapan Awal
 Dalam tahap ini, tahap persiapan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data.
2. Fase Analisis Masalah
 Dalam tahap ini, analisis masalah yang digunakan adalah memaparkan masalah yang didapat dari definisi lingkup, dengan menggunakan *Activity diagram*.
3. Fase Analisis Kebutuhan/Persyaratan
 Dalam tahap ini, analisis persyaratan didapat dari analisis sistem berjalan *usecase* dan *package*
4. Desain Logis

Dalam tahap ini, desain logis digunakan metode berorientasi obyek yaitu *ERD*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Deployment Diagram*.

5. Analisis Keputusan

Dalam tahap ini, rancangan logis sudah terbentuk untuk membuat desain fisik.

6. Desain dan Integrasi

Dalam tahap ini, maka terbentuk rancangan layar tampil suatu sistem informasi.

BAB V

PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan tentang kesimpulan serta saran yang diharapkan penulis agar laporan menjadi lebih sempurna di masa yang akan datang .

