BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada prinsipnya "*e-Commerce*" menyediakan infrastruktur bagi perusahaan untuk melakukan ekspansi proses bisnis internal menuju lingkungan eksternal tanpa harus menghadapi rintangan waktu dan ruang (*time and space*). Peluang untuk membangun jaringan dengan berbagai institusi lain tersebut harus dimanfaatkan karena dewasa ini persaingan sesungguhnya terletak pada bagaimana suatu perusahaan dapat memanfaatkan "*e-Commerce*" untuk meningkatkan kinerja dalam bisnis inti yang digelutinya.

Perkembangan dunia "*e-Commerce"* di Indonesia berkembang sedemikian pesat yang diindikasikan perkembangan teknologi (tele) komunikasi dan komputer. Perkembangan tersebut diikuti juga oleh perusahaan yang juga berlomba-lomba membangun bisnis secara *online*. Pelaku bisnis mendapatkan desakan perubahan pola perilaku konsumen yang semakin modern, sehingga menjadi sebuah keharusan untuk menggunakan metode elektronik ini dalam melakukan sistem pendukungan penjualan berbasis *online.*

Sesuai dengan semakin tumbuh berkembangnya masyarakat Indonesia secara general dan masyarakat Bandung pada khususnya, maka perkembangan *e-Commerce* adalah sebuah paradigma baru yang menjadi penting ketika masyarakat mengalami perubahan perilaku yakni semakin membutuhkan

kepraktisan ketika ingin memenuhi kebutuhannya. Internet yang menjadi mediator utama dalam penerapan *e-Commerce* sudah mulai meluas penggunaannya.

Banyak perusahaan di Indonesia yang telah menerapkan *e-Commerce* dalam menjalankan bisnisnya diantaranya **CV.Lugina Karya.** Perusahaan bahan bangunan yang beralamatkan di jalan manglid no 24 Kabupaten Bandung ini dikolola oleh Bapak H Yayat Hidayat sebagai pemilik perusahaan.Pada dasarnya perusahaan ini berbeda dengan perusahaan bahan bangunan lainnya, selain menjual perusaan ini juga memproduksi barang bangunannya sendiri.Barang-barang yang diproduksi oleh perusahaan ini seperti Paving Blic, Buis Beton, Trotoar jalan,GresBloc, KonBloc serta banyak lagi jenis barabg yang lainnya dalam berbagai ukuran dan jenisnya.

Pada awalnya perusahan ini hanya melayani atau menjual barang-barang bangunan dalam jumlah yang banyak atau partai besar.Biasanya pelanggan perusahaan ini dari kalangan DPU (Dinas Pekerjaan Umum) atau pemborong-pemborong proyek pembangunan sarana umum.Dikarnakan banyaknya permintaan dari konsumen kalangan menengah kebawah, agar perusahaan ini dapat menjual barang-barang hasil produksinya dalam jumlah kecil, maka CV.Lugina Karya memenuhi keinginan pelanggan dengan catatan pembelian barang minimal 20M (Meter) untuk setiap jenis barang khusus untuk daerah Bandung.

Sekarang ini CV Lugina Karya belum melakukan promosi secara global atau juga *online* dalam penjualan barangnya.Penjualannya hanya berdasarkan pelanggan dengan cara mendatangi langsung perusahaan tersebut. Pembukuan

yang dilaksanakan sekarang ini masih manual sehingga laporan penjualan belum terperinci dengan baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat disimpulkan bahwa perusahaan ini membutuhkan perangkat lunak yang dapat membantu mempromosikan dalam menunjang penjualan produk secara *online*. Oleh karena itu penulis akan melakukan penyusunan Tugas Akhir dengan mengambil judul ***"Penerapan E-Commerce Dalam Menunjang penjualan Produk"***.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, masalah yang akan dibahas dalam tugas akhir ini adalah bagaimana membangun aplikasi ***"Penerapan E-Commerce Dalam Menunjang penjualan Produk"***.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk membangun aplikasi ***"Penerapan E-Commerce Dalam Menunjang penjualan Produk"***.

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Untuk membantu penjual mempromosikan dan mengenalkan produk secara *online* kepada semua orang (pelanggan).
b. Memberikan laporan-laporan informasi tentang semua data yang ada di dalam sistem tersebut seperti koleksi barang, kategori barang, propinsi, pelanggan dan transaksi.

c. Untuk membantu penjualan produk yang tidak dibatasi oleh satu tempat atau waktu saja, tapi juga proses perdagangan dapat dilakukan setiap saat. Karena akses internet penggunaannya 24 jam.

1.4 Batasan Masalah

Agar tidak terjadi pembahasan masalah yang terlalu luas maka diperlukan batasan-batasan masalah yang lebih spesifik. Oleh karena itu batasan-batasan masalah yang diambil pada tugas akhir ini adalah:

a. Aplikasi sistem penjualan ini mempunyai 2 proses input yaitu input data konsumen dan input data pemesanan barang.
b. Aplikasi sistem informasi penjualan ini mengambil contoh kasus di sebuah Perusahaan bahan bangunan CV.Lugina Karya Bandung.
c. Menggunakan salah satu metoda dari sistem informasi yaitu metoda sistem informasi *e-commerce*, dimana aplikasi ini nantinya membantu toko untuk melakukan penjualan secara *online.*
d. Sistem informasi ongkos kirim barang dan jasa pengantar barang masih dilakukan secara manual.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini adalah :

1. Tahap pengumpulan data
    a. Studi Literatur, yaitu mengumpulkan data dari literatur, jurnal buku-buku tentang yang ada kaitannya dengan judul penelitian

b. Wawancara *(interview)*

Yaitu mengadakan tanya jawab dengan orang-orang yang terkait dengan objek atau masalah yang sedang ditangani oleh penulis.

c. Observasi *(observation)*

Yaitu melakukan penelitian dan pengamatan secara langsung mengenai kegiatan sehingga penulis memperoleh data yang akurat.

2. Tahap pengembangan perangkat lunak dilakukan dengan menggunakan metode *Waterfall*, antara lain :

a. Requirement

Langkah pertama yang di ambil dalam metode *requirement* adalah dengan mewawancarai pihak terkait dilanjutkan dengan pengambilan data yang berupa katalog beserta daftar harganya.

b. Analysis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pengerjaan suatu proyek pembuatan perangkat lunak.

c. Design

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

d. Coding

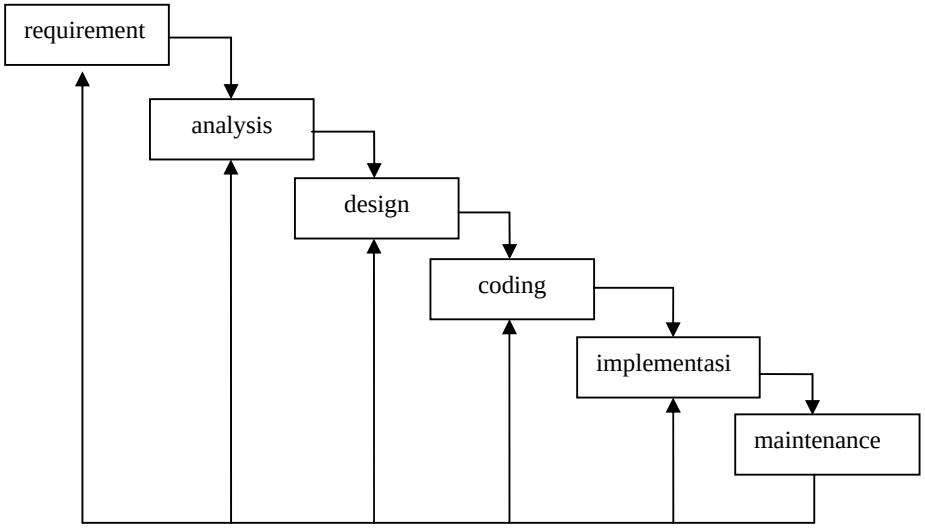
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Implementation

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Maintenance

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar 1.1 Gambar Metode Waterfall

1.6.Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan dan digambarkan secara singkat mengenai tugas Akhir.Terdiri atas beberapa sub bab yaitu latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Selanjutnya pada landasan teori membahas secara singkat teori-teori dasar yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya mengenai sistem informasi, *website*, internet, protokol TCP/IP, *browser*, produk, pemesanan, perdagangan elektronik (*E-Commerce*), HTML, PHP, *Apache Web Server*, Sql, macromedia dreamweaver, dan pengertian basis data.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Analisis dan perancangan sistem membahas tentang analisis masalah, analisis sistem, analisis kebutuhan *fungsional*, analisis kebutuhan *non fungsional*, perancangan sistem, perancangan *database*, perancangan antar muka

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisi implementasi dari perancangan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya. Dan juga dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah diimplementasikan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menguraikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dibahas serta saran yang diberikan untuk perkembangan lebih lanjut.