BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Karimake Fashion merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan pakaian berbahan rajutan yang berlokasi di Binong Jati No. 46 Bandung. Jenis pakaian yang diproduksi oleh Karimake Fashion terdiri dari dua kategori yaitu pakaian wanita dan pria.

Akhir – akhir ini Karimake Fashion mengalami penurunan penghasilan, dikarenakan banyaknya penumpukan barang akibat persediaan barang yang kurang terkontrol dengan baik dan penjualannya pun dinilai masih lambat sehingga penjualan barang kurang stabil atau tidak menentu. Barang – barang yang menumpuk ini bisa saja diakibatkan dari promosi penjualan barang yang belum maksimal. Karimake Fashion telah membuat suatu blog yaitu http://karimake.indonetwork.co.id tetapi tampilan blog ini kurang menarik dan proses aplikasi penjualan yang kurang maksimal oleh karena itu karimake fashion ingin membuat suatu website E-Commerce yang dapat mengembangkan bisnis penjualannya di PT INTI bagian Rice Jl. Moch. Toha No. 77 Bandung.

Solusi yang diajukan untuk mengatasi masalah karimake fashion untuk mengembangkan bisnis penjualannya yaitu E-Commerce. E-Commerce merupakan suatu kontak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan menggunakan media internet. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui E-Commerce adalah untuk meningkatkan

pendapatan dengan menggunakan penjualan online yang biayanya lebih murah dan juga sekaligus memangkas biaya – biaya operasional seperti kertas, pencetakan katalog dan report.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mengembangkan aplikasi web E-Commerce untuk mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi kapan dan dimana saja. Dari penelitian ini, penulis mengangkat judul "**PENGEMBANGAN WEB E-COMMERCE KARIMAKE FASHION OLEH PT INTI BAGIAN RICE**".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka penulis mengidentifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya aplikasi penjualan online, program yang ada hanya berupa blog.
2. Pembukuan laporan masih manual sehingga penumpukan barang kurang terkontrol dengan baik.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud mengembangkan e-commerce untuk meningkatkan pendapatan dengan menggunakan penjualan online yang biayanya lebih murah dan juga sekaligus memangkas biaya – biaya operasional seperti kertas, pencetakan katalog dan report.

Adapun tujuan mengembangkan e-commerce ini adalah :

1. Menyediakan interface yang dapat mempermudah user dalam mengolah data penjualan barang dan memperoleh informasi yang berkaitan dengan kegiatan penjualan barang tersebut.
2. Membuat laporan secara komputerisasi sehingga dapat mengontrol penumpukan barang.

1.4 Batasan Masalah

Permasalahan dibatasi pada pembuatan e-commerce adalah :

Data yang ada pada e-commerce adalah :

1. Data produk terdiri dari nama barang, harga barang, dan keterangan.
2. Data kategori merupakan jenis dari data produk.
3. Data berita merupakan data berita tentang produk karimake fashion.
4. Data bukutamu merupakan data form bukutamu yang diisi oleh user.
5. Data pemesanan merupakan data produk yang dipesan oleh pelanggan.

Fitur –fitur e-commercer adalah

1. User dapat melihat data produk
2. user dapat memesan barang
3. user dapat melihat subtotal penagihan pemesanan barang.

4. user dapat mengirim komentar di data bukutamu
5. user dapat melihat berita.

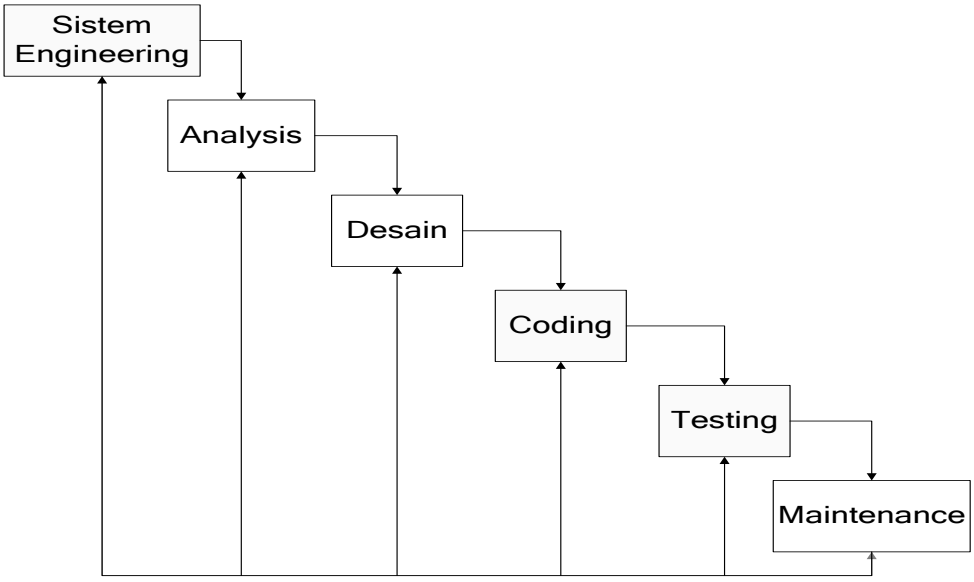
kerja sistem pemesanan barang adalah :

1. pada aplikasi e-commerce ini ada dua tipe pengunjung, yaitu pengunjung yang hanya melihat – lihat dan pengunjung yang menjadi pelanggan. Pelanggan ini merupakan pengunjung yang telah mendaftar sebagai pelanggan dan mempunyai user dan password untuk memesan produk yang kami tawarkan.
2. Ketika pelanggan telah melakukan login, pelanggan dapat memesan barang dengan menekan tombol pilih, maka informasi data yang dipilih akan disimpan di keranjang belanja.
3. Setelah proses proses pemilihan data – data yang dipesan selesai, pelanggan dapat melanjutkan proses pemesanan dengan cara memasukkan identitas pribadi dan alamat tujuan pengiriman.
4. Pada aplikasi ini, pelanggan yang sudah memesan produk dapat membayar dengan melakukan transfer pada rekening pemilik yang telah disediakan.
5. Besarnya nilai transfer adalah total bayar dari barang yang dipesan, ditambah dengan biaya kirim dan nomor unik transfer. Biaya kirim didapat dari tabel kabupaten.
6. Nomor unik adalah nomor identitas pembayaran, hal ini digunakan sebagai penanda setiap kali pelanggan melakukan transfer. Sehingga pihak

pengelola dapat mengetahui bahwa pelanggan telah menstransfer sejumlah uang.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan laporan kerja praktek adalah *waterfall.* Pengembangan perangkat lunak dengan metode *waterfall* dilakukan bertahap dari tahap awal ke tahap berikutnya. Untuk validasi dan verifikasi pola aliran dapat dibalik, dari suatu tahap ke tahap yang lebih awal.



Gambar 1.1 Waterfall model (Classic Life Cycle)

Metodologi yang digunakan dalam perancangan sistem ini yaitu menggunakan model waterfall. Metodologi waterfall terdiri dari sistem enginering, analysis, design, coding, testing, dan maintenance. Namun tahapan

maintenance dalam metodologi ini tidak digunakan Pemodelan ini menyangkut aktivitas berikut:

1. Rekayasa dan Pemodelan Sistem/Informasi (*Sistem/Information Engineering and Modeling*). Pada tahapan ini yang dilakukan penulis adalah tahap pengumpulan data yang bertujuan untuk memudahkan dalam pembuatan sistem informasi. Keuntungan yang didapat dari pembuatan sistem informasi ini adalah dapat memudahkan dalam mendapatkan data dan mengolah data.
2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software Requirements Analysis*). Pada tahapan ini penulis menganalisis data yang terkumpul dan mempelajari data apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem informasi ini. Dengan menganalisis data yang terkumpul dan mempelajari data apa saja yang dibutuhkan diharapkan bisa mempermudah dalam pembuatan sistem informasi.
3. Setelah tahap analisis tahapan selanjutnya yang dilakukan di adalah design. Tahapan design yang dilakukan advertising adalah mendesain struktur data, arsitektur perangkat lunak, rincian prosedur, dan karakteristik antar muka. Pada tahapan design ini maka akan terlihat gambaran atau rancangan sistem informasi yang akan di buat.
4. Tahapan yang dilakukan pada adalah coding. Pada tahapan ini pembuat sistem informasi membuat kode atau rumus yang bisa dimengerti oleh mesin dan bisa dieksekusi oleh komputer. Yang menjadi target dari tahap coding adalah menuliskan program secara rinci pada setiap modul.

5. *Testing*. Setelah kode program selesai dibuat, dan program dapat berjalan, testing dapat dimulai. Testing difokuskan pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi eksternal, dan mencari segala kemungkinan kesalahan. Dan memeriksa apakah sesuai dengan hasil yang diinginkan.
6. *Support/Maintenance*. Perangkat lunak setelah diberikan pada pelanggan, mungkin dapat ditemui error ketika dijalankan dilingkungan pelanggan. Atau mungkin pelanggan meminta penambahan fungsi, hal ini menyebabkan faktor pemeliharaan (*maintenance*) ini menjadi penting dalam penggunaan metode ini. Pemeliharaan ini dapat berpengaruh pada semua langkah yang dilakukan sebelumnya.

1.6 Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penulisan laporan kereja praktek ini terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN; menjelaskan secara umum latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA; profil perusahaan, sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, pengertian internet, pengertian web, HTML, konsep pemograman web PHP, konsep database MySQL,

BAB III PEMBAHASAN; menjelaskan mengenai kegiatan kp, analisis system pengolahan data, rancangan database, rancangan tampilan program aplikasi, ang implementasi program, data sebagai bahan pembuatan program aplikasi, tampilan utama situs, proses program aplikasi e-commerce karimake fashion, pengujian program yang meliputi cara kerja program disertai hasil uji coba program dan penerapannya dalam jaringan internet.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN; mengemukakan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya yang telah penulis uraikan. Selain itu, penulis emberi saran – saran yang bermanfaat dan membangun bagi pembaca.