BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Distro Low and Lame adalah sebuah toko yang bergerak dibidang bisnis penjualan pakaian. Low and Lame didirikan pada pertengahan bulan Agustus 2010 dengan konsep yaitu toko yang menjual barang-barang fashion dan aksesoris yang sangat cocok bila dipakai oleh remaja-remaja yang ingin terlihat beda dan terdepan dalam segi penampilan. Selain itu Low and Lame juga menjual merchandise dari band-band lokal sebagai salah satu sarana penunjang untuk mendukung band-band tersebut dalam mempromosikan kepada masyarakat. Letak Low and Lame itu sendiri berada ruko Plaza Metropolitan Tambun, blok A3 No.41 Tambun Selatan-Bekasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak Low and Lame Distro diketahui bahwa Low and Lame saat ini memiliki beberapa kendala, yaitu penjualan dan penawaran produk yang masih dilakukan secara konvensional. Proses pemasaran barang yang berjalan secara lambat mengkibatkan jangkauan pemasarannya yang hanya mencakup area Bekasi dan sekitarnya. Dalam pembuatan laporan penjualan juga masih secara manual sehingga pengolahan data laporan penjualan masih berjalan lambat.

Diperlukan suatu cara agar dapat mengatasi kendala yang dialami dalam mewujudkan keinginan dari Low and Lame Distro. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan sarana internet, yaitu dengan membangun suatu aplikasi penjualan secara *online* yang lebih dikenal dengan istilah e-*commerce* (*electronic commerce*). *E-commerce* didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer seperti internet. Konsumen dapat membeli produk tanpa harus datang langsung ke toko karena dengan *e-commerce* konsumen dapat melakukan pembelian kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dan mengangkatnya menjadi materi skripsi dengan judul : **"PEMBANGUNAN APLIKASI *E-COMMERCE* PADA DISTRO LOW AND LAME".**

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang akan dikaji adalah sebagai berikut :

1. Membuat sarana penjualan yang baik.
2. Membuat sarana pembuatan laporan penjualan yang baik.
3. Penyampaian informasi produk yang mencakup area Bekasi saja.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang ada maka, maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun dan merancang *website e-commerce* pada Low and Lame Distro.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Membangun sarana penjualan yang lebih baik kepada masyarakat luas agar pelanggan dapat melakukan transaksi pembelian tanpa datang langsung ke toko.
2. Mempermudah dalam pembuatan laporan penjualan.
3. Penyampaian informasi produk bisa dilakukan keluar area Bekasi.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam skripsi ini dapat lebih terfokuskan maka dibuatkan batasan masalah yang antara lain adalah:

a. Data

   Data yang diolah yaitu data produk, data kategori, data ukuran, data warna, data members, data kota, data provinsi, dan data ongkos kirim.

b. Proses

   Proses yang terdapat adalah proses pemesanan produk, proses pembayaran, pengelolaan data pengguna sistem yang berupa prosedur tambah, edit, hapus dan cari data, pengelolaan pengiriman, pengelolaan laporan, pengelolaan *backup* dan *restore database*, pengelolan retur, pengelolaan stok yaitu stok akan berkurang ketika member memesan produk, pengelolaan diskon yaitu

pemberian diskon sepenuhnya diatur sesuai dengan kebijakan Low and Lame Distro.

c. Keluaran

Keluaran yang dihasilkan adalah pencarian produk, menampilkan produk terbaru, fasilitas pendaftaran *member* dan login *member*, *history* pemesanan, pengiriman informasi pemesanan melalui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pemesanan, mendukung *Search Engine Optimization* (SEO).

d. Pemodelan

Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur. Alat (*tools*) yang digunakan adalah DFD (*Data Flow Diagram*), *ERD* dan *Flow Map*.

e. Keamanan (*security)*

Keamanan yang digunakan adalah mempunyai *Ip-Dedicated,Secure Socket Layer* (SSL) yang mendukung protokol https, menggunakan username dan login untuk mengakses situs.

f. Komunikasi (*Communication)*

Alat komunikasi yang digunakan adalah menggunakan email yang didaftarkan pengguna, menggunakan jejaring sosial sebagai sarana promosi yaitu *facebook, yahoo messanger* dan telepon untuk *customer support.*

g. Pembayaran (*Payment)*

Cara pembayaran dibagi menjadi dua yaitu :

1. Pembayaran *Offline*
2. Pembayaran *Online*

h. Pengiriman *(shipping)*

Proses pengiriman produk pada *website* ini menggunakan jasa pengiriman, member dapat menggunakan fasilitas *tracking* untuk mengetahui keberadaan produk yang dipesan.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian secara sistematis, faktual dan akurat. Metodologi penelitian ini memiliki dua tahapan yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak.

1. Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi pustaka

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

Pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan terjun langsung ke lingkungan objek yang diteliti.

c. Wawancara

Pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung mengenai hal – hal yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

d. Kuisoner.

Pengujian kelayakan aplikasi berdasarkan penilaian dari para pengguna aplikasi dengan menjawab pertanyaan pertanyaan yang sudah disediakan oleh pihak pembangun aplikasi.

2. Metode Pengembangan Aplikasi

Dalam membangun aplikasi ini, digunakan metode pengembangan perangkat lunak secara *Waterfall* yang meliputi:

a. Analisis

Analisis merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan aplikasi.

b. Perancangan

Perancangan merupakan tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna.

c. Pengkodean

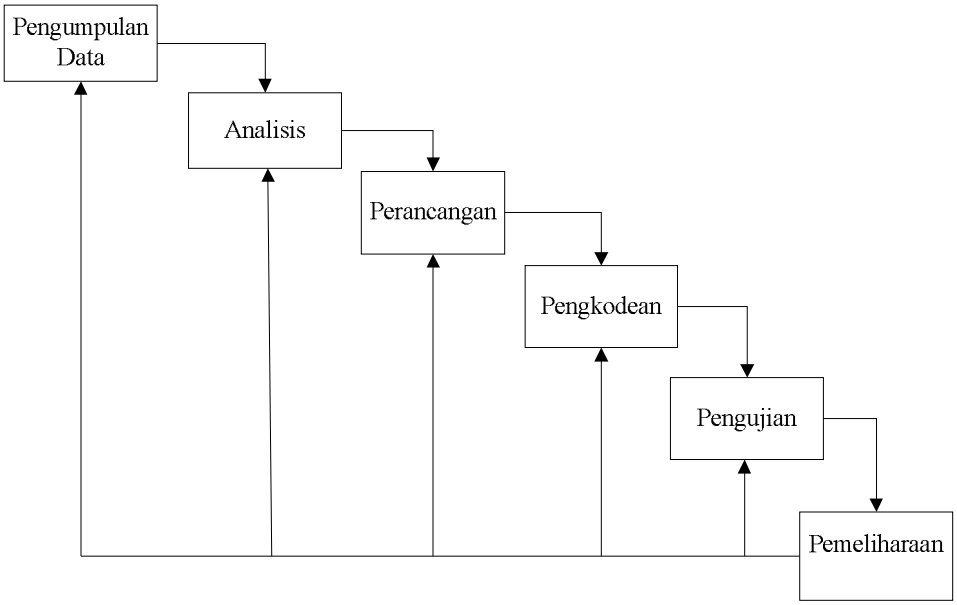
Pengkodean merupakan tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu

d. Pengujian

Pengujian merupakan tahap pengujian terhadap aplikasi yang dibangun.

e. Pemeliharaan

Pemeliharaan merupakan tahap akhir dimana suatu aplikasi yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.



Gambar 1. 1 *Waterfall* Model

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan penelitian yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas berbagai konsep dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas analisa terhadap sistem yang dibuat serta bagaimana merancang suatu *website e-commerce* pada Low and Lame Distro.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang, setelah itu dilakukan tahap pengujian system dengan menggunakan pengujian blackbox dan kuesioner.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan hasil analisis dan memberikan masukan atau saran bagi perbaikan sistem guna memperoleh kesempurnaan sistem.