BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengusaha Clothing masih banyak yang melakukan penjualan manual melalui jasa distro (*distribution outlet*) atau memiliki *showroom* sendiri. Media promosinya pun beberapa masih bisa dibilang konvensional, dengan melalui selebaran (*flyer*), spanduk, *billboard* atau majalah yang dibuat khusus clothing. Efisiensi dan efektifitas promosi masih dikatakan kurang karena jumlah media dan jangkauan yang terbatas, selain itu biaya promosi bisa menjadi kendala bagi clothing-clothing yang tidak memiliki anggaran yang besar. Kendala lain bagi konsumen, harus bersusah payah mencari lokasi *showroom* untuk mendapatkan produknya, mengingat konsumen ada yang berasal dari luar kota atau bahkan luar negeri.

Aplikasi perangkat lunak komputer dan *internet* telah berkembang pesat seiring perkembangan teknologi, demikian pula dengan aplikasi *web* dan *browser internet* maupun *intranet*. Aktifitas bisnis pun tidak kalah berkembang, dengan memanfaatkan teknologi internet beserta teknologi pendukungnya, pelaku bisnis pun selain semakin mudah mendapatkan keuntungan, semakin mudah juga proses transaksi yang terjadi. Aktifitas bisnis yang memanfaatkan teknologi internet memiliki banyak kelebihan di beberapa aspek, diantaranya jangkauan promosi yang bisa mencapai seluruh penjuru dunia tanpa ada batas jarak dan waktu dan dapat membantu dalam pengelolaan penjualan barang.

Aktifitas bisnis melalui teknologi internet yang biasa disebut dengan e-commerce mewadahi aktifitas berupa transaksi (jual-beli) secara elektronik atau online. E-commerce merupakan suatu cara berbelanja atau berdagang secara online atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas Internet dimana terdapat website yang dapat menyediakan layanan "*get and deliver*". Ecommerce akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan *trading* (perdagangan). Bentuk pelayanannya berupa tampilan halaman website yang berisi katalog atau proposal penawaran produk-produknya.

Pemanfaatan teknologi e-commerce untuk clothing akan berdampak baik bagi clothing itu sendiri tidak hanya dari segi promosinya saja, namun dari segi kemudahan transaksi dan manajemen barangnya. Para pelaku bisnis dapat melakukan transaksi tanpa harus khawatir untuk melakukan kegiatan lainnya (misalnya bepergian, beristirahat atau sambil menjaga *showroom*). Pengelolaan barang pun terbantu dengan adanya database stok barang dan database penjualan, sehingga kontrol terhadap sirkulasi barang tetap terjaga.

Penulis mencoba membangun sebuah aplikasi *showroom* online yang bisa membantu Marshall Clothing dengan memanfaatkan teknologi internet berdasarkan latar belakang yang telah diutarakan.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat diidentifikasikan adalah sebagai berikut :

1. Masalah jarak dan waktu yang mengharuskan konsumen datang ke *showroom* Marshall Clothing.
2. Marshall Clothing belum memiliki media khusus yang memberikan fasilitas penjualan dan promosi barang secara online.
3. Pengelolaan penjualan barang masih dilakukan secara tradisional (manual).

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan diatas, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun suatu web e-commerce penjualan dan promosi produk clothing.

Tujuan dari sistem yang dibuat diantaranya adalah :

1. Memudahkan dalam proses pemesanan barang secara online.
2. Konsumen bisa dengan mudah mengetahui informasi mengenai Marshall Clothing beserta produknya melalui media internet kapan dan dari mana saja selama ada akses internet sehingga dapat meminimalisasi biaya promosi.
3. Memudahkan dalam mengelola penjualan barang secara online.
4. Mengurangi kendala pembayaran dengan menggunakan transfer elektronik yang dapat dicek secepatnya setelah pembayaran dilakukan.

1.4 Batasan Masalah

Masalah pada tugas akhir ini dibatasi pada :

1. Menampilkan informasi mengenai Marshall Clothing beserta detil produk dan daftar produk yang dipesan.

2. Pengelolaan data barang hanya dilakukan oleh pengelola website atau admin.
3. Konsumen harus melakukan registrasi terlebih dahulu sebelum melakukan transaksi dengan memverifikasi alamat email yang valid.
4. Pembayaran dilakukan dengan cara transfer ke rekening yang telah ditentukan dan bukti pembayaran (bukti transfer) dikirim melalui e-mail telepon atau faks.
5. Pengiriman produk sementara hanya untuk konsumen nasional.
6. Tools pengembangan yang digunakan adalah PHP dengan database MySQL.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah metode deskriptif yaitu suatu metode untuk membuat gambaran atau deskripsi mengenai fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian di masa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Ada dua teknik dalam metodologi penelitian adalah :

1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Studi Literatur adalah mengumpulkan data melalui buku-buku, paper, jurnal, situs-situs web maupun dari sumber lainnya yang berhubungan dengan penelitian tugas akhir ini.

b. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah mengumpulkan data dengan cara melakukan penelitian langsung dengan objek penelitian. Studi lapangan terbagi menjadi dua cara, yaitu :

1. Observasi

   Observasi adalah mengumpulkan data melalui pengamatan fasilitas fisik dan meninjau secara langsung ke Marshall Clothing.

2. Interview

   Interview adalah mengumpulkan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pegawai bagian kasir di Marshall Clothing.

2. Teknik pengembangan sistem

Tahap ini menggunakan metode *waterfall*, yaitu :

a. System Engineering

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembentukan perangkat lunak.

b. Analysis

Pada tahap analisis ini, yang dilakukan adalah dengan cara menganalisis kebutuhan-kebutuhan apa saja yang dibutuhkan untuk pembangunan aplikasi e-commerce.

c. Design

Pada tahap perancangan sistem ini, yang dilakukan adalah dengan mulai merancang desain tampilan antarmuka dari sistem yang akan dibangun sesuai dengan kebutuhan *user* yang telah di analisis sebelumnya. Kegiatan perancangan sistem ini nantinya akan menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan yang melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

d. Coding

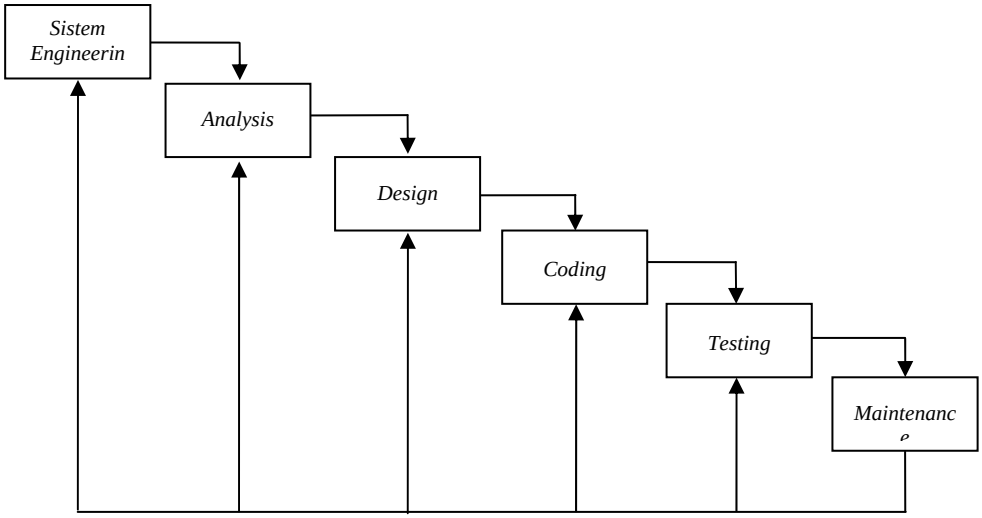
Pada tahap ini, yang dilakukan adalah membangun coding berdasarkan hasil analisis dan perancangan agar sistem yang diperoleh tidak melenceng dari kebutuhan pengguna.

e. Testing

Pada tahap pengujian sistem ini, yang dilakukan adalah dengan melakukan pengujian sistem yang telah diimplementasikan sehingga aplikasi yang telah dibangun sesuai dengan harapan *user*. Selain itu, pengujian sistem juga dilakukan untuk mengantisipasi terjadinya kesalahan-kesalahan yang mungkin masih terjadi dari sistem yang dibangun.

f. Maintenance

Pada tahap ini, sistem yang telah digunakan dipelihara agar bisa berjalan dengan baik dan bisa dikembangkan lagi.



Gambar 1.1 *Metode Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan tentang masalah yang melatarbelakangi pembangunan aplikasi ini dan beberapa contoh pengolahan data yang dilakukan pada Masrshall Clothing. Kemudian mengidentifikasi permasalahan yang ada pada Masrshall Clothing, selanjutnya adalah mengemukakan maksud dari pembangunan aplikasi ini, yaitu untuk membangun suatu web e-commerce penjualan dan promosi produk clothing. Selanjutnya

membahas batasan-batasan yang diterapkan dalam pembangunan aplikasi ini agar masalahnya terfokus. Serta metodologi yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini, baik dalam tahap pengumpulan data maupun tahap pembuatan aplikasi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan, seperti konsep dasar informasi, pengertian sistem informasi serta pengertian basis data dan sistem basis data. Selain itu juga membahas alat-alat pengembangan sistem, seperti DFD dan kamus data, serta membahas mengenai pemrograman Dreamweaver dan Photoshop sebagai perangkat lunak pendukung dalam pembuatan *User Interface* dari perangkat lunak yang akan dibangun.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menganalisis sistem yang sedang berjalan saat ini menggunakan *flow map* (alur dokumen), metode alirnya menggunakan *data flow diagram* (*DFD*), pemodelan datanya menggunakan *entity relationship diagram* (*ERD*) dan juga merancang sistem yang akan dibangun yang nantinya akan mengacu pada sistem yang saat ini sedang berjalan, sehingga sesuai dengan karakteristik sistem manual yang sudah ada dan tentunya tidak mengubah fungsi-fungsi sistem yang sudah berjalan di Marshall Clothing.

Pada tahap perancangan, berisi tahapan-tahapan dalam perancangan antar muka, perancangan *input* dan perancangan *output*, disertai keterangan komponen yang mendukung terciptanya suatu aplikasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas tentang implementasi sistem dalam bentuk program aplikasi yang dikembangkan berdasarkan tahapan analisis dan perancangan. Kemudian dilakukan tahapan pengujian sistem menggunakan metode pengujian *black box*, sehingga sistem sesuai dengan kebutuhan user.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan serta saran tentang pengembangan sistem yang dibangun.