BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Salah satunya adalah teknologi komputer. Komputer merupakan alat bantu yang banyak digunakan oleh manusia, baik untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, atau sebagai alat untuk mengolah data yang cukup besar bahkan sebagai alat komunikasi, contohnya yaitu internet. Istilah internet sudah sangat umum di masyarakat. Internet sendiri sudah banyak yang tahu bagaimana cara mengakses dan menggunakan jaringan internet. Manfaat dari internet yaitu dapat memperluas wawasan dan pengetahuan, selain itu internet juga menyediakan fasilitas pencarian data dan informasi yang aktual sesuai denagn kebutuhan, salah satu fasilitas internet yang dimanfaatkan oleh masyarakat adalah pembelanjaan secara online, dikenal dengan istilah *e-commerce*.

Electronic commerce atau *e-commerce*, merupakan bagian penting dari perkembangan teknologi dalam dunia internet. Pemakaian sistem *e-commerce* sangat menguntungkan banyak pihak, baik konsumen, maupun produsen dan penjual. Bagi pihak konsumen, menggunakan *e-commerce* dapat menghemat waktu dan biaya. Tidak perlu memakan waktu lama untuk mengantri guna mendapatkan suatu barang maupun jasa yang diinginkan.

CV. KERENLINK merupakan perusahaan yang bergerak pada jasa penjualan *online*, dan salah satu produk yang dijual adalah kelom geulis, hal ini

bermula dari adanya fakta bahwa sandal kelom geulis telah dikenal di dunia internasional dan banyak diminati di berbagai negara. Awal dari bisnis pemasaran sandal kelom geulis di CV. KERENLINK ini, yaitu membantu memasarkan hasil produksi para pengrajin sandal kelom geulis yang berada di daerah Tasikmalaya serta mempromosikanya ke pasar yang lebih luas meliputi pasar dalam negeri dan pasar luar negeri melalui dunia internet. Berdasar latar belakang permasalahan di atas, maka dibutuhkan suatu perangkat lunak atau aplikasi untuk menangani masalah bagaimana mempromosikan barang, serta transaksi penjualan, sehingga mempercepat proses transaksi jual-beli yang terjadi di perusahaan tersebut. Hal ini menarik perhatian penyusun untuk mengkaji permasalahan di atas dan melakukan penelitian dengan judul: **"MEMBANGUN WEB E-COMMERCE UNTUK PENJUALAN SANDAL KELOM GEULIS DI CV. KERENLINK".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasikan masalah yang akan diselesaikan dalam tugas akhir ini sebagai berikut :

1. bagaimana membuat sebuah *web e-commerce* untuk memudahkan peminat sandal kelom geulis memperoleh informasi secara tepat tentang spesifikasi sandal dan harga yang diminatinya;
2. bagaimana membuat sebuah sistem pemasaran yang baik dan efektif untuk mempromosikan sandal kelom geulis menggunakan teknologi internet;

3. bagaimana cara memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi pembelian sandal yang diinginkan menggunakan teknologi internet;
4. bagaimana membantu para pengrajin sandal kelom geulis memasarkan produknya.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembuatan tugas akhir ini adalah membangun *web e-commerce* penjualan sandal kelom geulis di CV. KERENLINK yang beralamat di Jl. Bukit Raya III No 14 Sariwangi Bandung.

Adapun tujuan yang diharapkan dari pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. memberikan kemudahan kepada konsumen dalam memperoleh informasi secara tepat tentang spesifikasi sandal beserta harga yang ingin diketahui tanpa harus datang langsung;
2. mempromosikan serta memberikan layanan informasi transaksi penjualan sandal kelom geulis dengan menggunakan media internet;
3. mempermudah proses transaksi jual-beli antara pengrajin dan pembeli;
4. membantu memasarkan hasil produksi pengrajin sandal kelom geulis tidak hanya di pasar dalam negeri tetapi hingga ke luar negeri.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, serta memudahkan dalam pengumpulan dan pengolahan data, analisa

serta menarik kesimpulan, maka ruang lingkup penelitian dibatasi dan diasumsikan sebagai berikut :

1. sistem promosi serta transaksi penjualan;
2. tidak membahas produksi sandal kelom geulis;
3. proses pembayaran dilakukan melalui rekening sehingga konsumen hanya perlu mentransfer ke nomor rekening yang telah disediakan;
4. aplikasi web ini tidak melakukan transaksi pembayaran langsung secara *on-line* kepada pihak bank;

5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang diterapkan pada laporan tugas akhir ini adalah:

1. Studi lapangan dilakukan dengan mengamati secara langsung keadaan yang ada saat ini di perusahaan, meliputi :
   a. Observasi

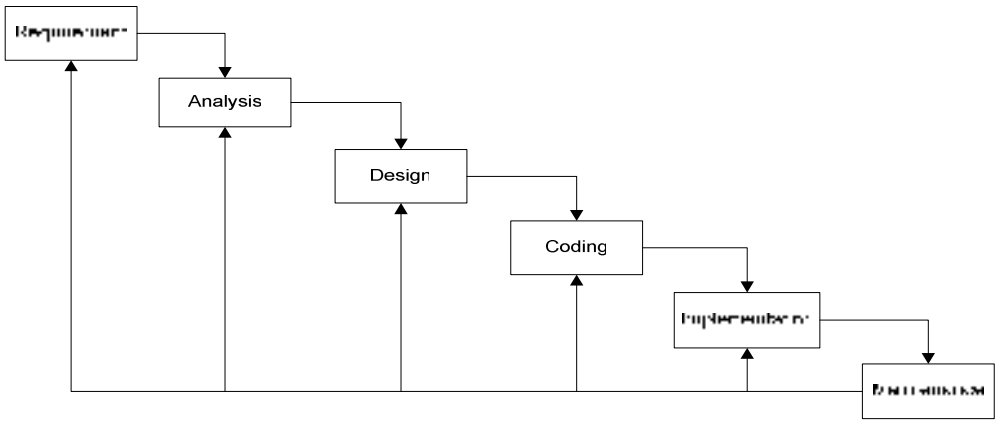
      Observasi yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap perusahaan, mengenai proses promosi dan transaksi yang sedang dijalankan, untuk dijadikan bahan dalam membuat tugas akhir ini.

   b. Wawancara

      Wawancara dilakukan dengan bertemu langsung dengan pimpinan perusahaan yang berwenang sehingga mendapatkan data yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

2. Studi pustaka dilakukan dengan mengadakan studi pustaka terhadap materi yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti. Studi pustaka merupakan suatu studi dengan teknik pengumpuan data dimana penyusun mempelajari literatur yang ada untuk mendukung landasan teoritis penyusun serta pengumpulan data dari instansi yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas sebagai pendukung penelitian.
3. Tahap pembuatan perangkat lunak

   Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *Waterfall*, yang meliputi beberapa proses. Tahapan pembuatan perangkat lunak dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Tahapan Model Waterfall

a. Requirement

Langkah pertama yang diambil dalam metode *requirement* adalah dengan mewawancarai pihak perusahaan CV. KERENLINK.

dilanjutkan dengan pengambilan data yang berupa katalog beserta daftar harganya.

b. *Analysis*

Analisis merupakan tahapan untuk menganalisis dan memahami sistem yang ada kemudian mengidentifikasi masalahnya dan mencari solusinya.

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.*

6. Sistematika Penyusunan

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

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penyusunan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan materi tugas akhir yang dibangun.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan untuk aplikasi yang benar.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas tentang implementasi dan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan serta saran tentang tugas akhir yang dilakukan.