BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Distributor outlet (DISTRO) Manygrass berawal dari dotbandung.com yang merupakan sebuah *infomediary site* yang telah berjalan sejak mei 2009. Sebagai perluasan bisnis maka dibentuklah Distro Manygrass. Distro Manygrass adalah perusahan yang bergerak di bidang penjualan barang, khususnya *merchandise* musik berupa album (CD dan Kaset), *t-shirt* (kaos), *Jumper* (Sweater dan Jaket), topi, alas kaki, *sticker,* dan bentuk merchandise lainnya. Distro Manygrass memperoleh *merchandise* musik tersebut dari beberapa vendor yang berkaitan dengan musik.

Berdasarkan wawancara dengan bagian *Web Content Officer* dan bagian marketing Distro Manygrass diketahui bahwa sistem penjualan, pemasaran dan promosi yang dipakai saat ini oleh Distro Manygrass adalah dengan memanfaatkan situs jejaring sosial seperti *Facebook, Yahoo Messenger,* dan *Twitter*. Distro Manygrass mengalami beberapa kendala selama pemakaian situs jejaring sosial tersebut yang diantaranya konsumen yang tidak memiliki akun di situs jejaring sosial tidak dapat melihat katalog produk, penyebaran informasi dan promosi yang disebarkan terbatas hanya kepada pemilik akun situs jejaring sosial, tidak adanya fasilitas keranjang belanja untuk menampung barang yang dipesan, serta kurangnya fasilitas pembayaran secara *online* di dalam situs jejaring sosial.

Solusi untuk memecahkan permasalahan yang terjadi, maka diperlukan suatu sistem yang dapat menangani permasalahan tersebut, salah satunya yaitu dengan membangun suatu sistem perdagangan secara *online* yang lebih dikenal dengan istilah *e-commerce (electronic commerce)* yang disertai perangkat keras seperti komputer dan fasilitas internet yang digunakan sebagai perangkat penunjang sistem penjualan secara *online* yang dipandang dapat menunjang kegiatan bisnis perdagangan serta dapat dijadikan sebagai alat pemasaran dan media promosi untuk menawarkan produk Distro Manygrass kepada konsumen. Berdasarkan latar belakang tersebut maka dari itu perlu dibangun website *e-commerce* Distro Manygrass.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan beberapa identifikasi masalah yaitu :

1. Konsumen yang tidak memiliki akun di situs jejaring sosial tidak dapat melihat katalog produk, penyebaran informasi dan promosi yang disebarkan terbatas hanya kepada pemilik akun situs jejaring sosial.
2. Tidak adanya fasilitas keranjang belanja untuk menampung barang yang dipesan.
3. Kurangnya fasilitas pembayaran secara *online* di dalam situs jejaring sosial.

Melihat permasalahan tersebut, maka timbul suatu masalah bagaimana membangun website *e-commerce* Distro Manygrass.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun website *e-commerce* Distro Manygrass.

Tujuan dibangunnya website *e-commerce* Distro Manygrass antara lain :

1. Memperluas area pemasaran dan promosi dengan menggunakan sistem transaksi *online* agar dapat menjangkau pelanggan/konsumen umum secara luas meskipun konsumen tidak memiliki akun di situs jejaring sosial.
2. Memberikan kemudahan kepada pembeli untuk menampung barang pesanan kedalam keranjang belanja yang telah disediakan di dalam *website.*
3. Menambah fasilitas pembayaran secara online.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembangunan website *e-commerce* ini adalah sebagai berikut:

1. Website ini digunakan oleh bagian web content officer Distro Manygrass (sebagai *Administrator*) dan digunakan juga oleh pengunjung/calon pembeli/konsumen (sebagai *user* biasa).
2. Pembayaran dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu melalui transfer antar rekening bank dan menggunakan paypal. Konfirmasi dengan pelanggan dilakukan dengan cara mengirimkan konfirmasi serta bukti pembayaran melalui *e-mail.*

3. Data yang diolah yaitu data admin**,** data member**,** data penjualan**,** data barang/katalog**,** data pembayaran**,** dan data pengiriman.
4. Informasi yang dihasilkan yaitu informasi registrasi, informasi produk, informasi kategori, informasi pemesanan, informasi kontak, informasi member dan informasi ongkos kirim.
5. Aplikasi pembangun website menggunakan *Macromedia Dreamweaver8*, database yang digunakan yaitu *My SQL 5.0*, dan bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Php*.
6. Metode analisis yang digunakan adalah metode aliran data terstruktur, dimana tools yang digunakan adalah *Flow Map* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), sedangkan untuk menggambarkan proses digunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

1.5 Metodologi Penelitian

Untuk menghadapi permasalahan yang akan dihadapi selama penelitian serta dalam rangka penyusunan tugas akhir dengan benar dan akurat sesuai dengan fakta yang ada maka dilakukan beberapa metode pengumpulan data yang antara lain adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

   a. Studi Lapangan

      1. Observasi

         Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan data oleh pengumpul data terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penyusunan. Dalam melakukan observasi penulis melakukan beberapa pengamatan terhadap sistem kerja, proses pengolahan data yang sedang berjalan.

      2. Wawancara

         Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

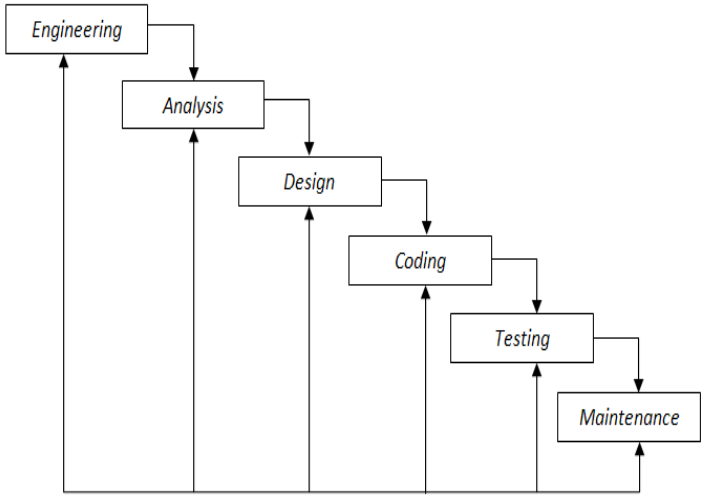
   b. Studi Literatur

      Studi literatur adalah pengumpulan data dengan mencari data, mempelajari banyak data dari berbagai sumber buku, modul, artikel baik perpustakaan maupun internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

Adapun metode pembuatan perangkat lunak yang digunakan pada perancangan dan implementasi system yaitu menggunakan metodologi *Waterfall*

Model. Tahap dari metode *waterfall* model ini diantaranya meliputi beberapa proses yaitu seperti terlihat pada Gambar 1.1 :



Gambar 1.1 Gambar *Waterfall*

a. *Sistem Engineering*

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

b. *Analisis*

Pada tahap analisis ini, yang dilakukan adalah dengan cara menganalisis kebutuhan-kebutuhan apa saja yang dibutuhkan untuk membangunan website e-commerce Distro Manygrass.

c. *Design* / perancangan

Design merupakan proses yang digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk rancangan *software* sebelum *coding* dimulai. *Design* harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

d. Implementation / Coding

Tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design*, agar dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tersebut harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*..

e. Testing / Verification / Installation

Testing adalah sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error,* dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. Maintenance

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *error* kecil

yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari *eksternal* perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan dan memahami isi dalam penulisan tugas akhir ini disusun menjadi beberapa bab, dimana setiap bab menjelaskan isi yang dikandungnya. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan *website*.

BAB III. ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Bab ini menjelaskan analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, pengkodean, kebutuhan non fungsional, *user* dan analisis basis data beserta solusi yang diberikan. Selain melakukan analisis sistem, pada bab ini juga melakukan perancangan antar muka atau mendesain sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis tersebut.

Tools untuk memodelkan sistem menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas tentang implementasi dari hasil tahapan analisis dan perancangan sistem ke dalam sebuah perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman), serta kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan dalam membangun *website*. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem juga dilakukan pada bab ini untuk melihat apakah sistem tersebut sudah sesuai dengan hasil yang diharapkan.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal-hal terpenting yang dibahas dan kemudian dibuat kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang diberikan dan mungkin dapat menambah pengetahuan untuk pengembangan perangkat lunak yang telah dibuat.