BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sudah sangat pesat dan makin lama, perkembangan teknologi semakin berperan terhadap kebutuhan manusia hampir di segala bidang kehidupan. Sebagai contoh adalah perusahaan yang pada saat ini makin dituntut untuk menggunakan teknologi yang maju ini sebagai cara untuk tetap bertahan dalam persaingan yang semakin keras. Salah satunya adalah jaringan internet yang telah merambah ke seluruh dunia. Dan akhir-akhir ini penggunaan internet yang menjurus kepada *cyberspace* kelihatannya akan mendominasi seluruh kegiatan di atas permukaan bumi di masa kini dan masa datang dan secara umum, akan berubah menjadi alat untuk persaingan antara perusahaan yang satu dengan yang lainnya. Ini pun akan membawa dampak yang sangat besar bagi setiap perusahaan. Dampak pada aspek persaingan adalah terbentuknya tingkat kompetisi yang semakin tajam. Globalisasi ekonomi juga membuat perubahan menjadi konstan, pesat, radikal, dan serentak. Sehingga perusahaan harus memiliki kemampuan yang cepat untuk beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi sehingga perusahaan akan mampu bersaing dengan para kompetitornya.

Dewasa ini perkembangan komputer khususnya di bidang pembuatan *website* sangatlah pesat. Pada awalnya *website* adalah ruang informasi dalam internet. Misalnya *website* yang memuat IPTEK, berita – berita dan lain sebagainya. Namun

pada akhirnya *website* juga dapat menjadi sarana komunikasi karena sifatnya yang begitu mudah dan mendunia. Belakangan ini muncul istilah *e-commerce* yang dapat dipakai untuk memasarkan barang maupun jasa serta melakukan pembayaran secara *online*. Sehingga dapat memudahkan *customer* untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang langsung ke tempatnya.

Git's *Collection* merupakan toko yang menjual tas dan dompet. Toko ini memiliki pelanggan yang berada di luar kota bandung. Kebanyakan para pelanggan mempunyai toko sendiri yang menjual kembali barang – barang yang di dapatkan dari Git's *Collection*. Namun ada juga pelanggan yang berbelanja untuk keperluan pribadi (digunakan sendiri). Pada sistem yang sedang berjalan ini pengolahan data produk masih bersifat manual dan sistem penjualan yang dipakai di Git's *Collection* sekarang ini pun masih memakai sistem konvensional, sehingga bagi pelanggan-pelanggan diluar kota Bandung, mereka seringkali kesulitan dalam hal memilih, memesan dan membeli (transaksi) barang yang di inginkan, dikarenakan jarak yang cukup jauh serta mereka juga mempunyai kesibukan lain sehingga mereka tidak bisa datang langsung ke Bandung.

Proses transaksi di Git's Collection dilakukan dengan cara tunai dan transfer via bank, namun tidak sedikit pelanggan yang menginginkan proses transaksi yang lebih praktis dan tidak menyita waktu dengan transaksi pembayarannya secara *online* yang aman. Keamanan pada saat transaksi sangat diperlukan dalam *e-commerce*, hal ini karena bisa terjadi penyadapan pada saat transaksi atau pertukaran data antara *client* dan *server*. Dengan adanya *website e-commerce* ini, diharapkan perusahaan

dapat mempunyai suatu sarana pemasaran yang cepat dan aman, dan juga mampu mengelola produk dan layanannya dengan baik. Sehingga pelanggan dapat mendapatkan kemudahan dalam proses transaksi, memilih dan memesan barang yang mereka inginkan tanpa harus datang langsung ke Bandung. Dan perusahaan dapat mendapatkan kemudahan dalam pembuatan laporan penjualan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat di rumuskan beberapa masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Perusahaan mengalami kesulitan dalam melakukan transaksi penjualan.
2. Perusahaan mengalami kesulitan dalam melakukan pemasaran, promosi produk yang akan dijual, dan pengolahan data produk.
3. Perusahaan mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan penjualan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan diatas, maka maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi e-commerce pada git’s collection. Dan ada pun tujuannya adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah perusahaan dalam melakukan transaksi penjualan.
2. Mempermudah perusahaan dalam melakukan pemasaran, promosi dan pengolahan data produk.
3. Mempermudah perusahaan dalam pembuatan laporan penjualan.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Agar pembahasan permasalahan tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka perlu adanya batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Sistem

Batasan sistem yang akan dibangun, yaitu:

1. Perancangan website dibuat berdasarkan permintaan dan kebutuhan dari Git's *Collection.*
2. Sistem yang dibangun dapat menangani pengolahan data produk dan disediakan layanan untuk pengunjung melihat detail dari produk yang dijual di Git's *Collection* dengan menampilkan foto dari produk yang ditawarkan.
3. Sistem menyediakan layanan komunikasi melalui fasilitas Yahoo Messenger yang diintegrasikan pada sistem yang dibangun. Sistem juga menyediakan fasilitas dimana pembeli dapat memberikan komentarnya terhadap produk-produk yang dijual di Git's *Collection*.
4. Metode pembayaran yang dapat ditangani, yaitu sebagai berikut:
    a. Transfer via bank
    b. Paypal
5. Pembeli harus melakukan registrasi terlebih dahulu dan melakukan aktifasi sebelum bisa melakukan transaksi. Setelah pembeli melakukan

pemesanan, sistem akan mengkonfirmasi kembali kepada pembeli barang – barang apa saja yang dipesan oleh pembeli.

6. Setelah permintaan disetujui oleh perusahaan, maka sistem akan memberikan pemberitahuan kepada pemesan melalui *email* dan meminta pemesan untuk membayar barang yang dibeli beserta biaya ongkos kirimnya yang dapat dilakukan melalui transfer via bank atau melalui Paypal.
7. Setelah pembayaran produk yang dibeli beserta biaya ongkos kirim telah diterima oleh perusahaan, maka sistem akan memberikan pemberitahuan kepada pembeli melalui *email*.
8. Penentuan biaya ongkos kirim sesuai dengan mau dikirim ke kota mana produk yang dibeli tersebut.
9. Website yang dibangun akan didaftarkan pada salah satu *web host* sehingga dapat diimplementasikan secara *online*.
10. Sistem yang dibangun memperhatikan keamanan pada saat terjadi pertukaran data dan transaksi dengan memanfaatkan layanan SSL yang terdapat pada *web host*. Selain itu, sistem akan melakukan validasi terhadap inputan pengguna untuk menghindari kesalahan penginputan data.

1.4.2 Proses

Proses yang akan ditangani pada sistem ini, yaitu:

1. Pengolahan data pengguna (admin dan member / pembeli)
2. Pengolahan data produk dan layanan
3. Pengolahan data transaksi
4. Pengolahan data komentar/testimonial

1.4.3 Perangkat Lunak

Untuk menggunakan aplikasi yang akan dibangun, dibutuhkan perangkat lunak dengan spesifikasi berikut:

1. Sistem operasi Windows XP.
2. Macromedia Dreamweaver 8 sebagai *tool* pembangun aplikasi.
3. Xamp sebagai *web server* saat pembangunan aplikasi.
4. Basis data menggunakan MySQL.
5. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan untuk optimalisasi tampilannya menggunakan CSS.
6. *Browser* seperti Internet Explorer 6, Mozilla Firefox atau Opera untuk mengakses aplikasi.

1.4.4 Perangkat Keras

1. Spesifikasi minimum perangkat keras yang dibutuhkan, yaitu *Processor* dengan kecepatan minimal 1 GHz + *Motherboard*, RAM 256 Mb, kapasitas *Harddisk* minimal 40 GB dan terkoneksi dengan *internet*.

1.4.5 Pengguna

Pengguna yang akan menggunakan website *e-commerce* ini adalah:

1. Pemilik perusahaan / Staf Pemasaran sebagai admin
2. Member / pembeli

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah metode penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau tentang kecendrungan yang tengah berlangsung.

1.5.1 Teknik pengumpulan data

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

a. Studi Literatur

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

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Interview

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Teknik pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. Rekayasa sistem

Merupakan bagian terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan mencari dan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan oleh suatu system.

b. Analisis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. Design

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. Coding

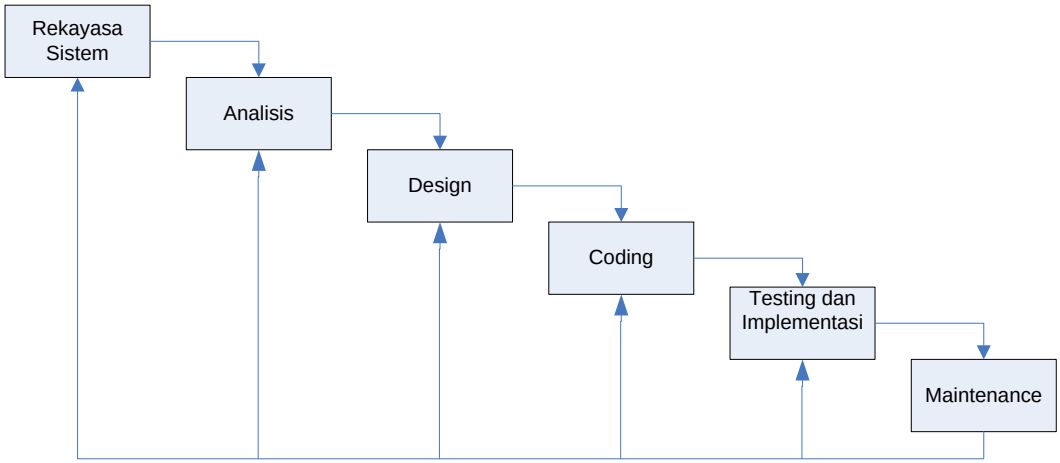
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Testing dan Implementasi

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau keinginan konsumen.

f. Maintenance

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan, penambahan, atau perbaikan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar 1.1 Metodologi Pendekatan *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penyusunan penulisan laporan penelitian ini maka penulis menyusunnya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, indentifikasi masalah, maksud dan tujuan dibuatnya sistem informasi, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Membahas mengenai profil dan sejarah perusahaan / tempat penelitian serta membahas berbagai konsep dan dasar-dasar teori yang menunjang dalam kaitan dengan topik pembuatan aplikasi *e-commerce* pada Git's *Collection* menggunakan.

BAB III. ANALISIS MASALAH

Bab ini berisi analisis masalah yang dihadapi dalam membuat aplikasi *e-commerce* pada Git's *Collection* sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu, bab ini juga berisi perancangan struktur basis data dan antarmuka untuk aplikasi yang dibangun.

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Berisi tentang perancangan dalam pembuatan sistem dan tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi rangkuman atau kesimpulan dari penelitian tugas akhir dan saran yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi yang telah dibangun.