# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini menjadi sesuatu yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Hal yang penting dari perkembangan teknologi ini adalah bagaimana mengelola pemanfaatan teknologi informasi untuk memberikan kemudahan bagi penggunanya agar dapat menunjang berbagai bidang kerja dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah dalam bidang bisnis. Teknologi informasi dapat membantu memberikan kemudahan dalam bertransaksi, baik transaksi pembelian, transaksi penjualan, transaksi pembayaran dan lain sebagainya. Sehingga pemanfaatan teknologi informasi dapat menjadi nilai tambah bagi bisnis tersebut. Perkembangan teknologi informasi yang terjadi dalam dunia bisnis saat ini adalah *electronic commerce* (*E-Commerce*). *E-Commerce* mengubah hampir semua fungsi area bisnis dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual beli sampai periklanannya. Dengan adanya *E-Commerce*, memudahkan *customer* untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang langsung ke tempat pembelian.

Faktor pendorong perkembangan *E-commerce* adalah internet. Internet merupakan jaringan global yang menyatukan jaringan komputer di seluruh dunia, sehingga memungkinkan terjalinnya komunikasi dan interaksi antara satu dengan yang lain diseluruh dunia. Dengan menghubungkan jaringan komputer perusahaan dengan internet, perusahaan dapat menjalin hubungan bisnis dengan rekan bisnis

atau *customer* secara lebih efisien. Sampai saat ini internet merupakan infrastruktur yang ideal untuk menjalankan *E-commerce*, sehingga istilah *E-commerce* pun menjadi identik dengan menjalankan bisnis di internet. Pertukaran informasi dalam *E-commerce* dilakukan dalam format *digital* sehingga kebutuhan akan pengiriman data dalam bentuk cetak dapat dihilangkan. Dengan menggunakan sistem komputer yang saling terhubung melalui jaringan telekomunikasi, transaksi bisnis dapat dilakukan secara otomatis dan dalam waktu yang singkat. Akibatnya informasi yang dibutuhkan untuk keperluan transaksi bisnis tersedia pada saat diperlukan. Dengan melakukan bisnis secara elektronik, perusahaan dapat menekan biaya yang harus dikeluarkan untuk keperluan pengiriman informasi. Proses transaksi yang berlangsung secara cepat juga mengakibatkan meningkatnya produktifitas perusahaan.

Dengan menggunakan teknologi informasi, *E-commerce* dapat dijadikan sebagai solusi untuk membantu perusahaan dalam mengembangkan perusahaan dan menghadapi tekanan bisnis. Tingginya tekanan bisnis yang muncul akibat tingginya tingkat persaingan mengharuskan perusahaan untuk dapat memberikan respon. Penggunaan *E-commerce* dapat meningkatkan efisiensi biaya dan produktifitas perusahaan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan perusahaan dalam bersaing.

FITRI FASHION *Clothing* merupakan perusahaan dagang yang menyediakan barang berupa berbagai pakaian, aksesoris. FITRI FASHION *Clothing* yang telah memiliki banyak pelanggan baik didalam kota Cirebon maupun diluar kota Cirebon masih menerapkan prosedur belanja secara

konvensional atau *customer* datang langsung ke galeri tersebut. Untuk meningkatkan penjualan dan menjangkau pangsa pasar yang lebih luas maka FITRI FASHION *Clothing* ingin memanfaatkan teknologi informasi dalam strategi pemasaran dan penjualannya dengan mengimplementasikan *E-Commerce.* Transaksi pembelian dapat dilakukan dengan pembayaran secara *online* menggunakan transfer antar bank maupun menggunakan jasa pihak ke tiga, dalam hal ini adalah *paypal.* Pengiriman barang akan dilakukan dengan memanfaatkan jasa pengiriman *express*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan beberapa masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Perusahaan masih mengalami kesulitan dalam memberikan informasi produk-produk yang disediakannya secara *online*, sehingga selain *customer* dapat berbelanja secara konvensional, *customer* juga dapat berbelanja secara *online.*
2. Perusahaan masih kurang efektif dalam proses pengelolaan transaksi yang terjadi di FITRI FASHION *Clothing.*
3. FITRI FASHION *Clothing* saat ini masih menggunakan pengolahan data yang bersifat pencatatan dalam bentuk pembukuan, sehingga dapat menyebabkan keterlambatan dalam pembuatan laporan di perusahaan.

## 1.3 Maksud dan Tujuan

### 1.3.1 Maksud

Maksud yang ingin dicapai dari penelitian tugas akhir ini adalah membangun sebuah aplikasi *E-commerce* pada FITRI FASHION *Clothing*.

### 1.3.2 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Membantu perusahaan dalam mempromosikan barang yang akan di jual, sehingga kostumer dapat dengan mudah mendapatkan informasi di toko FITRI FASHION.
2. Membantu perusahan agar konsumen mudah melakukan teransaksi.
3. Mempermudah dalam pengelolaan data pembuatan laporan-laporan yang di perlukan.

## 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menyediakan *electronic catalog* sebagai jasa pencarian informasi yang berisi informasi tentang produk dan spesifikasi produk yang ditawarkan oleh FITRI FASHION *Clothing*.
2. Model pembayaran yang digunakan adalah model transaksi *alternate consumer payment option* dengan transfer antar bank dan model transaksi *peer to peer payment* dengan *paypal*.

3. Laporan yang dihasilkan hanya laporan transaksi dan laporan persediaan produk. Laporan-laporan tersebut dibuat secara berkala yaitu laporan perbulan dan laporan pertahun.
4. Aplikasi ini menyediakan *electronic catalog* sebagai jasa pencarian informasi yang berisi informasi tentang produk dan spesifikasi produk yang ditawarkan oleh "FITRI FASHION *Clothing*".
5. Pengiriman barang pesanan *customer* bekerjasama dengan perusahaan penyedia layanan jasa pengiriman barang.
6. Biaya pengiriman barang dihitung berdasarkan ketentuan dari pihak penyedia layanan jasa pengiriman barang.
7. Tanda bukti transaksi dikirim melalui *email*.
8. Komunikasi *customer* dengan penjual menggunakan *email*, *yahoo messenger* (YM)*, short message service* (SMS), dan telepon.
9. Proses pengolahan data produk dan transaksi hanya dapat dilakukan oleh admin, sedangkan *customer* dapat melakukan transaksi setelah melakukan registrasi.
10. Untuk keamanan validasi data *customer* menggunakan *message digest algorithm* (MD5), keamanan protokol menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL).
11. Software yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah PHP dengan toolnya *Macromedia dreamweaver MX*, *Web Server Apache* versi 6.2, dan *database* yang digunakan adalah *MySQL* versi5.0.

12. Pemodelan sistem menggunakan model aliran data terstruktur yaitu DFD dalam menggambarkan model fungsi, ERD untuk menggambarkan model data, dan *Flowmap* untuk menggambarkan sistem manual yang sedang berjalan.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif yaitu suatu metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian saat ini secara sistematis, faktual dan akurat.

### 1.5.1 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

a. Studi pustaka

Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

b. Observasi

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

c. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang berkaitan dan terlibat langsung

dengan sistem yang akan dianalisis untuk memperoleh data yang tepat dan akurat.

### 1.5.2 Model pengembangan perangkat lunak

Model pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan model *waterfall*. Model *Waterfall* adalah suatu jenis model pengembangan sistem teknologi informasi yang diperkenalkan pada tahun 1970 oleh Winston W. Royce. Tujuan model ini adalah untuk memperkenalkan bagaimana proses desain sistem sebagai kerangka untuk pengembangan sistem dalam upaya membantu secara teratur dan efisien melalui suatu rangkaian tahapan dengan analisa kelayakan sistem termasuk atas *release* sistem dan pemeliharaannya. Dinamakan *waterfall* karena model tersebut menggambarkan arah kemajuan sistem dari puncak ke bawah, seperti air yang terjun dari suatu ketinggian dengan berbagai panoramanya.

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *waterfall* adalah sebagai berikut :

a. *System engineering* (Rekayasa perangkat lunak)

Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan kita bangun. Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang akan kita bangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

*b.* *Requirement analiysis*

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak.

c. *Design*

Menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan *requirements* analisis. Hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang sangat rinci sehingga mudah diwujudkan pada saat pemrograman.

d. *Coding (implementasi)*

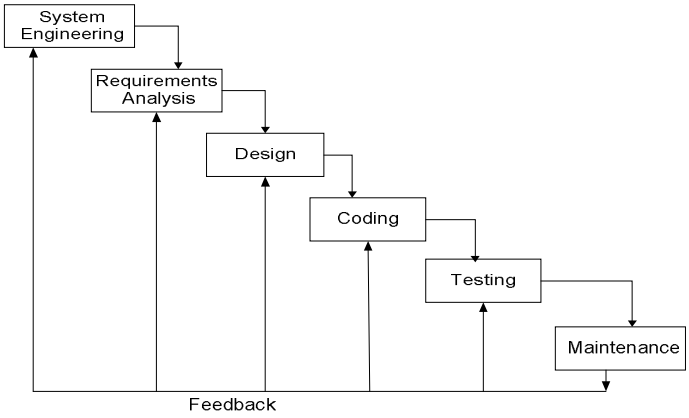
Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

e. *Testing (pengujian)*

Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

f. *Maintenance (perawatan)*

Menangani perangkat lunak yang sudah selesai agar dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.




**Gambar 1.1 Model *Waterfall***

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penyusunan penulisan penelitian ini, maka penulis membaginya kedalam beberapa bagian sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu tinjauan umum perusahaan dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan, visi perusahaan, misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, dan deskripsi tugas setiap bagian yang ada di perusahaan, sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun aplikasi *e-commerce* pada "FITRI FASHION *Clothing*".

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil analisis terhadap sistem yang sedang berjalan untuk mengetahui kekurangan dan kebutuhan sistem yang akan dibangun agar menjadi lebih baik. Dijelaskan pula tentang perancangan sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis. Perancangan sistem ini mencakup perancangan basis data, pemodelan sistem yang dibuat seperti diagram konteks, data flow diagram, dan diagram ERD. Selain itu juga terdapat perancangan antarmuka dari sistem yang akan dibangun.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang implementasi program dan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari topik tugas akhir yang akan dibahas secara keseluruhan dan saran-saran untuk pengembangan program aplikasi yang telah dibangun.