BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya waktu, teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat yang membawa perubahan pada berbagai aspek kehidupan manusia. Hal ini disebabkan kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat seolah memberikan rasa *addicted* tersendiri pada sebuah komunitas. Baik kebutuhan mengenai perkembangan informasi seperti berita, ilmu pengetahuan, multimedia, maupun informasi mengenai profil pribadi kita. Salah satu media perkembangan teknologi informasi itu sendiri adalah internet. Keberadaan internet terasa sangat diperlukan dewasa ini, aksesnya yang mudah didapat juga dijangkau berbagai macam kalangan khususnya kalangan menengah ke atas. Aneka tujuan dan aktifitas pun dapat terealisasikan melalui media internet, seperti penggunaan *e-mail* untuk kepentingan bertukar kabar maupun bisnis, *blogging*, maraknya *social networking* atau jejaring sosial, pembuatan situs baik untuk kepentingan *private* maupun *public* serta hal lainnya.

Perekonomian adalah salah satu dari berbagai aspek kehidupan manusia yang tidak luput dari perkembangan teknologi sekarang. Karena teknologi memberi kemudahan dalam menunjang kehidupan perekonomian. Tidak hanya perkembangan teknologi informasi yang terjadi perkembangan, proses bisnispun pada umumnya mengalami perkembangan. Model kegiatan bisnis yang cukup

mengalami kemajuan salah satunya adalah memudahkan perdagangan yang saat ini dikenal dengan *E-Commerce*.

Electronic Commerce (*E-Commerce*) didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer, salah satu jaringan yang digunakan adalah internet yang berfungsi menghubungkan seluruh jaringan komputer di seluruh dunia. Dengan aksesnya yang mudah membuat internet dapat dijangkau oleh berbagai macam kalangan, khususnya kalangan menengah ke atas. kemudahan ini tidak disia-siakan para pengguna layanan internet terkhususnya pihak yang berkecimpung dalam perdagangan.

Distro REVIVAL merupakan salah satu toko (distro) yang bergerak dibidang jual beli pakaian seperti, baju, celana, jas, kemeja, topi, tas, sepatu, sendal dan aksesoris lainnya. Sebagaian besar produk yang dijual pada Distro merupakan hasil produksi sendiri, dimana distro REVIVAL telah memiliki konveksi. Konveksi REVIVAL bertugas melakukan produksi produk sesuai dengan perintah atau permintaan manager. Permintaan produksi produk oleh manager masih dilakukan secara manual, yaitu manager harus melakukan pengecekan langsung terhadap kondisi stok dan kondisi penjualan dengan melihat berkas yang sudah ada sebelumnya, kemudian manger bertemu dengan petugas konveksi untuk meminta pengadaaan barang. Disamping itu, distro REVIVAL sendiri telah memiliki banyak konsumen tetap maupun tidak tetap dari dalam kota dan luar kota. Tapi dalam pelayanannya masih secara manual dimana, pelanggan harus langsung datang ketempat dan bertemu langsung bila ingin melakukan transaksi

pembelian produk. Karena jumlah pelanggan cukup banyak, Distro REVIVAL sering mengalami masalah dalam pelayanannya .

Oleh karena itu, Distro REVIVAL ingin mengubah sistem yang sekarang sedang berjalan, mulai dari cara pengadaan barang, pelayanan terhadap pelanggan dan juga berkeinginan memperluas jangkauan pemasaran hingga mencakup pasar nasional atau pasar global. Dengan harapan dalam pengadaan barang yang akan dijual, distro REVIVAL dapat dengan mudah melakukan permintaan terhadap pihak konveksi, dan manager mudah dalam melakukan pengecekan data, mulai dari data stok barang, laporan penjualan, sampai dengan kondisi penjualan setiap produk yang telah terjual. Dari segi pelanyanannya, pelanggan dapat melakukan transaksi darimana saja. Sehingga dengan perubahan yang akan dilakukan ini, diharapkan Distro REVIVAL bisa berkembang pesat, dikenal dimana-mana, memiliki banyak konsumen dari berbagai daerah, dan dapat menjalin relasi dengan mitra bisnis dari mana saja.

Dari beberapa permasalahan dan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis bermaksud mengambil topik tugas akhir dengan judul "**PEMBANGUNAN LAYANAN *E-COMMERCE* PADA DISTRO REVIVAL PARAHYANGAN BANDUNG**".

1.2. Rumusan Masalah

Sesuai dengan pembahasan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan, yaitu :

1. Masalah kondisi, jarak dan waktu yang mengharuskan konsumen untuk datang langsung ke toko.
2. Membengkaknya modal yang dikeluarkan jika menggunakan media promosi lain dalam mempromosikan produk.
3. Proses transaksi masih dilakukan secara manual, dimana konsumen harus langsung datang ke distro untuk melakukan pembelian barang.
4. Pengolahan data barang dan pembuatan laporan laporan masih dilakukan secara manual tanpa sistem yang terkomputasi, sehingga memakan waktu, tenaga, dan biaya.
5. Data yang didapat oleh manager kurang mendukung dalam membantu memberi keputusan produksi terhadap suatu barang, karena data yang tersimpan dalam arsip adalah laporan data perharian.
6. Dalam menentukan berapa jumlah produk yang harus diproduksi masih dilakukan secara manual, dimana tergantung kondisi laporan penjualan, stok barang dan keputusan manager.
7. Permintaan pengadaan barang terhadap pihak konveksi masih dilakukan dengan manual dimana pihak konveksi harus bertemu langsung dengan manager, sehingga memakan waktu,biaya dan tenaga.

Maka permasalahannya adalah bagaimana membangun layanan *e-commerce* pada distro REVIVAL Parahyangan Bandung.

1.3. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi *E-commerce* di Distro REVIVAL Parahyangan Bandung.

Sedangkan tujuan dari penelitian ini terdiri dari :

1. Membangun sarana informasi untuk memperkenalkan produk kepada pihak luar / konsumen.
2. Membantu distro dalam mempromosikan produk tanpa harus melibatkan pihak luar dan mengeluarkan biaya yang besar.
3. Melalui aplikasi *E-commerce* yang dibuat maka akan mempermudah pihak distro dalam proses pengadaan barang, transaksi, pengelolaan barang, sampai dengan pembuatan laporan - laporan.
4. Aplikasi akan membantu manager dalam memberi keputusan produksi terhadap suatu produk dengan memberi laporan penjualan yang akurat dan analisis terhadap suatu produk yang harus diproduksi
5. Untuk mempermudah manager dalam meminta pengadaan barang terhadap pihak konveksi.

1.4. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi permasalahan menjadi beberapa macam, diantaranya yaitu :

1. Aplikasi *E-commerce* ini menyediakan informasi mengenai spesifikasi produk yang disediakan Distro REVIVAL Parahyangan Bandung.

2. Aplikasi *E-commerce* ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, *Apache* sebagai *web server* dan untuk pengolahan *database* menggunakan MySQL. Sedangkan web editornya menggunakan *Adobe Dreamweaver*, serta untuk browsernya menggunakan Mozilla Firefox.
3. Untuk keamanan bertransaksi *online* digunakan pembayaran melalui paypal serta pembayaran melalui bank jika transaksi dilaksanakan *offline*.
4. Untuk keamanan mengenai informasi konsumen, menggunakan metode *Secure Socket Layer* (SSL)
5. Aplikasi *E-commerce* ini berbasis web dan bersifat *online*.
6. Aplikasi *E-commerce* ini untuk memudahkan pengunjung ataupun konsumen dalam melihat dan memilih produk.
7. Aktifasi member / anggota di lakukan pada *email*.
8. *Non member* atau yang belum terdaftar sebagai anggota tidak dapat melakukan proses transaksi.
9. Di sisi perusahaan, aplikasi *E-commerce* ini membantu menangani proses transaksi, pemesanan barang, memberi keputusan terhadap konfirmasi pembayaran, pengolahan data produk, pengolahan data petugas (*user interent*), namun aplikasi ini tidak membuat sistem penggajian karyawan.
10. Aplikasi *E-commerce* ini juga membantu dalam menentukan / mencari produk yang akan diproduksi dengan melakukan analisis terhadap data penjualan produk yang terdapat dalam aplikasi.

11. Produk yang akan diproduksi berdasarkan keputusan manger, pihak konveksi maupun pihak penjualan (admin) hanya dapat melihat dan mencetak laporan data produk yang akan diproduksi.
12. Aplikasi tidak melakukan analisis terhadap barang yang masih kondisi direncanakan.
13. Di sisi konsumen, aplikasi *E-commerce* ini menangani proses pemesanan (*order*), konfirmasi pembayaran dan pengiriman serta menangani keluhan sebagai *feedback* atau masukan bagi Distro REVIVAL.
14. Setiap pengguna (admin/pengelola, manajer , konveksi, Anggota / *member*, pengguna biasa) memiliki hak akses masing masing.
15. Untuk pengiriman produk di daerah kota Bandung dan sekitarnya akan dilakukan oleh pihak Distro REVIVAL, sedangkan untuk daerah luar Bandung menggunakan jasa pengiriman barang.
16. Laporan (*report)* yang dihasilkan ialah laporan pemesanan, penjualan, dan ketersediaan barang
17. Metode analisis data yang digunakan ialah *flowmap* dan *Entity Relational Diagram* (ERD) dan untuk menggambarkan diagram prosesnya menggunakan DFD.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Teknik pengumpulan data

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

a. Studi Literatur

Tahapan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan materi atau data yang diperlukan seperti buku, literatur, jurnal, laporan penelitian dan bacaan – bacaan yang berhubungan dengan judul penelitian.

b. Observasi

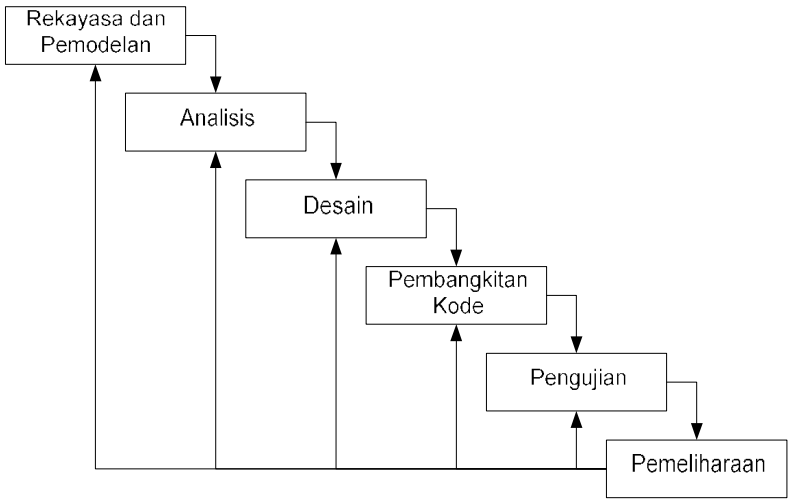
Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap objek penelitian.

c. Interview

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang terkait dengan topik penelitian guna mendapatkan keterangan-keterangan yang diperlukan.

2. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* seperti tercantum pada gambar 1.1



Gambar 1.1 Model Waterfall

Adapun Penjelasan dari alur metode *waterfall* ini adalah sebagai berikut :

a. Rekayasa dan Pemodelan

Pada tahap ini, rekayasa informasi mencakup pengumpulan kebutuhan pada aplikasi yang akan dibangun.

b. Analisis

Kegiatan analisis perangkat lunak meliputi analisis spesifikasi perangkat lunak, analisis lingkungan pengembangan, analisis struktural, dan diagram relasi.

c. Desain

Perancangan perangkat lunak dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan perangkat lunak, yang mencakup perancangan arsitektur, perancangan modul aplikasi, dan perancangan antarmuka.

d. Pembangkitan Kode

Dalam proses ini, hasil analisis dan desain sistem pada proses sebelumnya diterjemahkan kedalam bentuk mesin, jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat dilakukan secara mekanis.

e. Pengujian

Dalam tahap ini akan dilakukan pengujian untuk menguji apakah sistem yang telah dirancang dan diimplementasikan sud ah sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan;

f. Pemeliharaan

Pemeliharaan dilakukan terhadap kesalahan-kesalahan yang terjadi pada *prototipe* perangkat, dokumen teknis perangkat lunak, maupun laporan Tugas Akhir.

1.6. Sistematika Penulisan

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

BAB I. PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuska n inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, asumsi, serta sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya.

BAB III. ANALISIS MASALAH

Menganalisis masalah dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antar variabel yang diteliti serta model matematis untuk analisisnya.

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Menjelaskan tentang lingkugan implementasi perangkat lunak dan lingkungan implementasi perangkat keras. Serta menjelaskan mengenai pengujian terhadap sistem.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.