BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penggunaan dan pemanfaatan internet sebagai sarana informasi dan komunikasi secara global dapat digunakan sebagai media bisnis saat ini. Mulai dari pengusaha kecil sampai pengusaha besar sudah banyak memanfaatkan kemajuan teknologi internet sebagai sarana memenangkan persaingan bisnis mereka. Salah satu kegunaan internet dalam dunia bisnis yaitu sebagai *advertising tool* yang berfungsi untuk mempromosikan produk atau iklan melalui internet.

Selain digunakan sebagai media promosi, internet juga digunakan sebagai proses pembelian dan penjulan produk, jasa dan informasi secara *online* yang disebut dengan *e-commerce.* Perkembangan *e-commerce* membawa banyak perubahan terhadap sektor aktivitas bisnis yang selama ini dijalankan di dunia nyata. Perubahan tersebut ditandai dengan adanya sejumlah upaya dari sektor aktivitas bisnis yang semula berbasis di dunia nyata (*real),* kemudian mengembangkan ke dunia maya (*virtual).*

Selama ini masih banyak industri pakaian yang masih melakukan promosi dan penjualan secara konvensional, sehingga jangkauan promosi dan penjualan masih terbatas dan belum bisa meluas ke beberapa daerah yang menyebabkan produk yang dihasilkan kurang dikenal oleh masyarakat luas. Kendala lain yang dialami oleh industri pakaian adalah ketatnya persaingan antar sesama industri pakaian mulai dari industri kecil sampai industri besar, hal itu membuat pengelola

industri pakaian harus mempunyai strategi pemasaran yang berbeda yang dapat memperluas jangkauan pemasarannya sehingga dapat mendatangkan banyak pelanggan baru.

Yakusa Clothing Industry merupakan salah satu industri yang bergerak dibidang penjualan pakaian yang akan menggunakan teknologi dalam hal strategi pemasaran dan penjualanya. Untuk itu dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis *web* berupa *website e-commerce* yang mampu memberikan informasi mengenai produk kepada pelanggan dengan cepat melalui internet. Dengan adanya *website e-commerce* pelanggan bisa melakukan pembelian dan pemesanan secara *online* tanpa harus mendatangi tempat industri pakaian itu berada. Selain melakukan pembelian dan pemesanan secara *online*, fasilitas yang dapat dimiliki sebuah *website e-commerce* adalah adanya transaksi pembayaran dengan cara *online* maupun *off-line* melalui transfer antar rekening bank.

Berdasarkan realita tersebut maka topik yang diambil untuk skripsi ini adalah "MEMBANGUN *WEBSITE* PENJUALAN *ON-LINE* DI YAKUSA CLOTHING INDUSTRY BANDUNG".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka perumusan masalahnya adalah bagaimana membangun *website* penjualan *online* di Yakusa Clothing Industry Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk membangun *website* penjualan *online* di Yakusa Clothing Industry Bandung.

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan pihak perusahaan dalam mengelola data transaksi penjualan.
2. Membantu pihak perusahaan untuk mempromosikan barang-barang produksinya.
3. Memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melakukan pemesanan secara *online* serta mendapatkan informasi tentang produk Yakusa Clothing Industry.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembangunan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang akan dibangun berupa *website e-commerce* untuk Yakusa Clothing Industry yang menyediakan informasi produk yang dijual seperti kaos dan jaket.
2. Melayani transaksi secara *off-line* menggunakan rekening bank dan transaksi secara *online* menggunakan pembayaran melalui Paypal.
3. Aplikasi ini digunakan secara *online* sehingga membutuhkan sistem keamanan yang harus digunakan seperti *Secure Socket Layer* (SSL).

4. Media komunikasi antara pengelola dan pelanggan bisa menggunakan *e-mail*, telepon, *Short Message Service* (SMS) dan aplikasi *chat* seperti *Yahoo Messenger*.
5. Memberikan hak akses yang berbeda antara pengelola dan pelanggan.
6. Pelanggan yang sudah menjadi *member* yang bisa melakukan pemesanan.
7. Proses yang bisa dilakukan oleh sistem adalah proses *login*, pengolahan admin, pengolahan produk dan proses transaksi pemesanan.
8. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *Flowmap* dan ERD dan untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD.
9. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun *website* penjualan *on-line* diantaranya PHP, MySQL dan *Dreamweaver* dengan dukungan XAMPP.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara untuk mencapai suatu tujuan di dalam sebuah penelitian. Penelitian adalah suatu kegiatan penyelidikan yang dilakukan menurut metode ilmiah yang sistematik untuk menemukan informasi ilmiah dan atau teknologi yang baru. Adapun metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

a. Observasi.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap tempat sebenarnya.

b. Interview

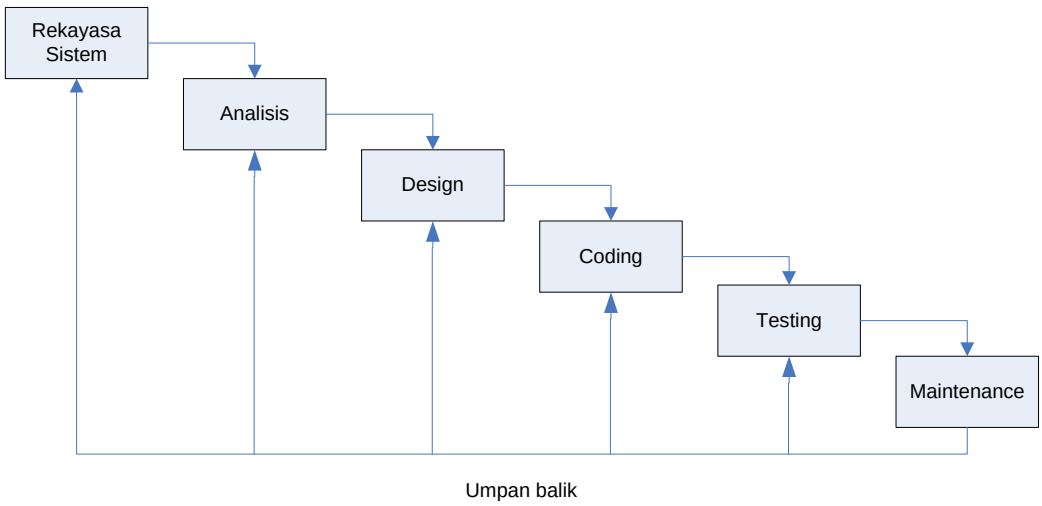
Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

c. Studi Literatur

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

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

Pembuatan perangkat lunak yang mendasari pembuatan *website e-commerce* ini adalah menggunakan model *waterfall*, alur dari model *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.1 :



Gambar 1.1 Model *WaterFall*

Adapun penjelasan dari alur model *waterfall* ini adalah sebagai berikut :

a. Rekayasa sistem

   Tahap untuk menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. Analisis

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

c. *Design*

   Tahap perancangan antar muka dari hasil analisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. *Coding*

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

e. *Testing*

   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*.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas berbagai konsep dan dasar-dasar teori yang menunjang serta berkaitan dengan topik pembuatan *website* penjualan *on-line*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi proses menganalisa kebutuhan dan dilakukan proses perancangan *website* penjualan *online* yang akan dibangun sesuai dengan analisa yang dilakukan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini akan dilakukan proses implementasi dari *website* penjualan *on-line* yang sudah dibangun yang berisikan tampilan aplikasi serta pengujian terhadap *website* yang dilakukan menggunakan metode *Black Box*, maupun diuji langsung pada *user*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rangkuman atau kesimpulan dari penelitian tugas akhir dan saran yang diperlukan untuk pengembangan sistem yang telah dibangun.