BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini berlangsung dengan sangat pesat. Hal ini tidak terlepas dari keberadaan internet sebagai salah satu media komunikasi dan penyedia informasi. Dengan adanya internet, seseorang dapat menyampaikan informasi kemana saja dan kepada siapa saja tanpa dibatasi oleh tempat, ruang, maupun waktu tertentu.

Meledaknya penggunaan Internet dan teknologi World Wide Web (WWW atau sering juga disebut Web saja) menyebabkan munculnya teknologi E-commerce yang berbasis teknologi Internet. E-commerce merupakan konsep dari pemasaran global yang digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada dunia online atau pertukaran informasi melalui jaringan informasi internet.

Usaha Kecil dan Menengah atau sering disebut UKM adalah sebuah istilah yang mengacu kepada jenis usaha kecil yang memiliki kekayaan bersih mencapai Rp 200.000.000 tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha, serta usaha yang berdiri sendiri. Menurut Keputusan Presiden RI no. 99 tahun 1998 pengertian usaha kecil adalah kegiatan ekonomi rakyat yang berskala kecil dengan bidang usaha yang secara mayoritas merupakan kegiatan usaha kecil dan perlu dilindungi untuk mencegah dari persaingan usaha yang tidak sehat.

Dinas Koperasi UKM dan Perindustrian Perdagangan Bandung yang terbentuk melalui Perda Kota Bandung Nomor 5 Tahun 2001 berfungsi untuk

menunjang upaya pemberdayaan ekonomi masyarakat dan seluruh potensi ekonomi terutama yang berorientasi pada koperasi dan usaha kecil. Jumlah UKM Kota Bandung yang telah terdaftar di Dinas Koperasi UKM dan Perindustrian Perdagangan Bandung saat ini mencapai 930-an unit.

Saat ini para pelaku UKM pada umumnya masih melakukan transaksi bisnisnya secara manual melalui tatap muka secara langsung ataupun melalui telepon. Kesulitan yang terjadi dalam bisnis ini adalah dimana para UKM kesulitan dalam memasarkan produknya dan menemukan pembeli yang tepat. Begitu juga dengan pihak pelanggan kesulitan dalam mencari produk-produk yang dibutuhkan. Dan juga para UKM juga kesulitan dalam membuat suatu aplikasi *web e-commerce* sendiri, untuk memasarkan produk-produknya.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, maka Dinas Koperasi UKM dan Perindustrian Perdagangan Bandung selaku fasilitator membutuhkan suatu aplikasi web *e-commerce* dalam bentuk portal, yang diharapkan dapat menjadi tempat baik bagi pelanggan maupun UKM itu sendiri dalam memasarkan, menjual dan mencari produk yang dibutuhkan. Karena dengan web portal ini para pelaku UKM tidak diharuskan mempunyai keahlian dalam membuat web untuk mempunyai web *e-commerce* sendiri. Aplikasi portal web sendiri adalah sebuah situs yang berfungsi untuk meletakkan informasi di WWW.

Dari latar belakang diatas, maka dibutuhkan suatu *website* untuk mengelola UKM dalam mempromosikan barang serta transaksi penjualan yang terjadi antara UKM dan pelanggan. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis

bermaksud menjadikan pembangunan portal *e-commerce* UKM sebagai topik dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul : "**PEMBANGUNAN PORTAL *E-COMMERCE* USAHA KECIL MENENGAH (UKM) KOTA BANDUNG BERBASIS *WEB* STUDI KASUS DI DINAS KOPERASI, UKM DAN PERINDUSTRIAN PERDAGANGAN BANDUNG".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi yaitu :

1. Cakupan pemasaran produk UKM kurang luas.
2. Kurangnya informasi bagi pelanggan mengenai produk-produk yang ditawarkan pemilik UKM.
3. Kurangnya efektifitas dan efisiensi pada proses penjualan, karena penjualan masih bersifat konvensional.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun portal *e-commerce* UKM kota Bandung berbasis web.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam membangun portal *e-commerce* ini adalah :

1. Dapat memfasilitasi dan mengelola UKM yang ada di kota Bandung dalam mempromosikan dan memasarkan produk yang dihasilkannya
2. Menyediakan informasi yang bermanfaat bagi pelanggan dalam mencari produk-produk yang dibutuhkan, yaitu infomasi mengenai produk-produk yang ditawarkan para pemilik UKM.
3. Mempermudah dan memperlancar proses transaksi penjualan, karena UKM dan calon pembeli tidak perlu harus bertemu langsung atau bertatap muka untuk melakukan transaksi jual beli.
4. Memudahkan pelaku UKM Kota Bandung untuk membuat web *e-commerce* sendiri.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan menghindari cakupan masalah yang terlalu luas, maka masalah dibatasi sebagai berikut :

1) Menampilkan informasi produk-produk yang dihasilkan oleh UKM yang ada di Bandung yang didapat dari Dinas Koperasi UKM dan Perindustrian Perdagangan Bandung.
2) Proses transaksi pembayaran menggunakan metode paypal dan transaksi antar rekening bank.
3) Memberikan *free space* pada UKM untuk menampilkan informasi profil UKM sesuai dengan kemauan masing-masing UKM.

4) Pemodelan data yang digunakan adalah pemodelan terstruktur dimana *tools* yang digunakan adalah diagram konteks, data flow diagram (DFD), kamus data, entity relationship diagram (ERD).
5) Tools yang digunakan untuk pembangunan portal *e-commerce* ini yaitu :
    1. PHP
    2. MySQL
    3. Wampserver

1.5 Metodologi Penelitian

Metode adalah seperangkat langkah (apa yang harus dikerjakan) yang tersusun secara sistematis (urutannya logis).

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah :

a. Pengumpulan data :
    1. Observasi

       Metode yang dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam laporan pengkajian ini.
    2. Interview

       Metode yang digunakan dengan cara wawancara langsung kepada pihak yang bersangkutan dengan permasalahan.

b. Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

1. Analisis Masalah

   Menganalisis masalah yang akan diselesaikan serta memberikan batasan-batasan dari suatu maslah yang ada.

2. Perancangan

   Proses perancangan aplikasi membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau pernagkat lunak.

3. Implementasi

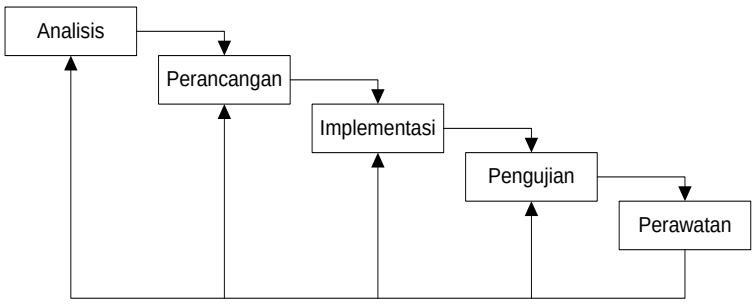
   Perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program.

4. Pengujian

   Setelah program selesai dibuat, maka tahap berikutnya adalah pengujian terhadap program tersebut.

5. Perawatan

   Mencakup koreksi *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu dan melakukan perawatan untuk pengembangan sistem selanjutnya.



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang ditetapkan oleh penulis dalam menyusun tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan secara umum latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan secara garis besar pengertian pokok dari teori-teori yang mendasari pemecahan masalah yang dihadapi, dimana sumbernya dapat diperoleh dari berbagai buku sumber yang menunjang dalam penyusuunan Tugas Akhir ini.

BAB III ANALISIS SISTEM

Pada bab ini menerangkan penganalisaan masalah dengan maksud untuk mengidentifikasi, mengevaluasi masalah yang ada dengan kebutuhan yang diharapkan.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini menerangkan tahapan-tahapan perancangan program aplikasi yang akan dikembangkan, adapun tahap-tahap tersebut terdiri dari Data Flow Diagram, Diagram Context, Perancangan Input/Output dan beberapa lainnya sampai dihasilkan satu sistem yang diinginkan. Dan menguraikan secara detail tentang langkah-langkah yang diusulkan untuk menerapkan sistem pengolahan data yang telah dirancang.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merancang keseluruhan uraian-uraian dari bab-bab sebelumnya, serta memberikan saran yang berguna untuk perbaikan system yang lebih baik lagi.