BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan cepatnya perkembangan bidang teknologi, perusahaan-perusahaan makin dipacu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai senjata untuk tetap bertahan dan memenangkan persaingan yang kian hari terasa ketat dan keras. 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.

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Satu aspek yang boleh dibilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *electronic commerce* (*e-commerce*) dalam lingkungan bisnis. *E-commerce* mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual belinya sampai

periklanannya. Dengan lahirnya *E-commerce* ini memudahkan *costumer* untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya.

ISTHISIT *Clothing Company* merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan pakaian dan aksesoris yang bisa disebut juga sebagai distro. Sistem penjualan yang dipakai di ISTHISIT *Clothing Company* sekarang ini masih memakai sistem konvensional, yaitu pembeli yang harus datang langsung ke toko ISTHISIT *Clothing Company* sehingga dapat menyita waktu konsumen yang berada jauh dari toko ISTHISIT *Clothing Company*. Dikarenakan ketatnya persaingan dengan ada banyaknya distro di kota Bandung maka, pihak perusahaan harus bisa merespon hal-hal tersebut guna mencapai efiktifitas maupun efisiensi perusahaan.

Berdasarkan realita tersebut maka topik yang diambil untuk skripsi ini adalah **Pembangunan Aplikasi E-Commerce Pada Isthisit Clothing Company**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Bagaimana cara membuat konsumen memperoleh informasi yang tepat mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan oleh ISTHISIT *Clothing Company*.
2. Bagaimana cara mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan barang tanpa harus datang langsung ke toko ISTHISIT *Clothing Company*.

3. Bagaimana cara mempermudah konsumen yang berada diluar kota untuk melakukan transaksi.
4. Bagaimana mempromosikan ISTHISIT Clothing Company dengan biaya yang tidak terlalu mahal sehingga pihak perusahaan memiliki pasar yang lebih luas

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari ditulisnya skripsi ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* berbasis web menggunakan PHP dan MySQL dengan Studi Kasus di ISTHISIT *Clothing Company*.

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

1. Memudahkan konsumen dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh ISTHISIT *Clothing Company* tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.
2. Memudahkan konsumen dalam proses pemesanan produk sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun ia berada tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.
3. Memudahkan konsumen yang berada diluar kota agar tidak harus datang ke toko untuk menentukan barang mana saja yang akan dibeli.
4. Untuk memperluas pasar sehingga customer dari luar kota juga dapat berbelanja secara *online.*

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

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

1. Aplikasi ini menyediakan informasi tentang spesifikasi produk yang tawarkan oleh ISTHISIT *Clothing Company*.
2. Aplikasi ini menyediakan fasilitas bertransaksi secara *online* dengan metode transfer melalui bank.
3. Aplikasi *E-Commerce* ini berbasis *Web*.
4. Data diperoleh dari ISTHISIT *Clothing Company*.
5. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *Flowmap* dan ERD dan untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD.

1.5 Metodologi Penelitian

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. Studi literature

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. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak perusahaan terhadap permasalahan yang diteliti.

2. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. System Engineering

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

b. System Analisis

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

c. System Design

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

d. System Coding

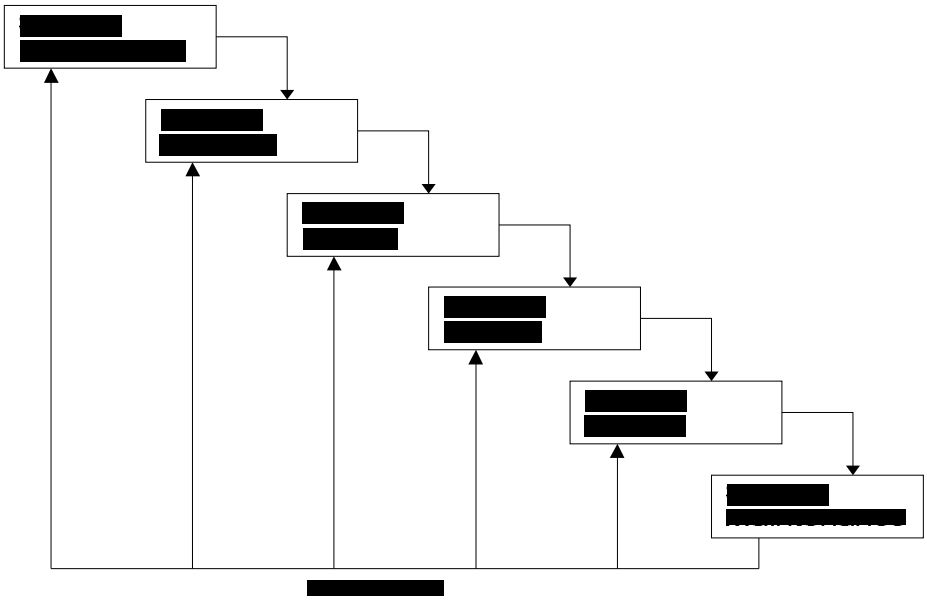
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. System Testing

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. System Maintenance

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



Gambar 1.1 model *waterfall*

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

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan 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. Membahas tentang tinjauan perusahaan dan konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan yang melandasi pembangunan aplikasi *e-commerce.*

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Membahas tentang analisis sistem, pengguna, serta perancangan sistem untuk pembangunan aplikasi *e-commerce*.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dikerjakan serta menerapkan kegiatan implementasi dan pengujian pada perangkat lunak aplikasi *e-commerce*.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan skripsi.