BAB I

PENDAHULUAN

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, serentak, dan pervasif. 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.

SHUFFLE *Clothing Company* merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan pakaian yang bisa disebut juga sebagai distro. Pada perusahaan SHUFFLE CLOTHING COMPANY yang pengolahan datanya masih secara manual. Dimana sistem pembukuannya masih sederhana menggunakan offices standar yaitu (Excel), dari mulai pencatatan penjualan dan pembelian, stok barang, hingga pembuatan seluruh laporan kegiatan. Sehingga banyak terjadi **ketidak beresan** data.

Sekarang ini pada perusahaan SHUFFLE CLOTHING COMPANY belum mempunyai sarana media promosi untuk memberikan informasi kepada user, dimana hal ini akan menghambat perusahaan untuk mempromosikan barang.

Pada SHUFFLE CLOTHING COMPANY user yang ingin mengetahui tentang informasi produk-produk yang ditawarkan harus terlebih dahulu datang ke tempat tersebut, dimana hal ini akan menghambat user yang berada jauh di luar kota untuk mengetahui informasi dan melakukan transaksi.

Berangkat dari latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul "PEMBANGUNAN APLIKASI E-COMMERCE PADA SHUFFLE CLOTHING COMPANY"

2. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, masalah yang akan dibahas dalam penulisan tugas akhir ini adalah bagaimana membangun Aplikasi E-commerce berbasis Web Pada Shuffle Clothing Company

3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari ditulisnya skripsi ini adalah untuk membangun aplikasi e-commerce berbasis web pada SHUFFLE Clothing Company.

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

1. Dengan menggunakan aplikasi ini sebagai sarana media promosi memudahkan user untuk mencari data-data informasi tentang shuffle clothing company.
2. Admin dalam melakukan proses pengolahan datanya dapat bekerja dengan cepat dan akurat.
3. Memudahkan perusahaan dalam mempromosikan informasi tentang SHUFFLE CLOTHING COMPANY

4. Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Agar permasalahan tidak meluas di dalam pembangunan aplikasi e-commerce berbasis web pada shuffle clothing company ini penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. masalah yang di bahas dalam tugas akhir ini adalah sistem promosi serta penjualan barang secara online.
2. User yang menggunakan pada aplikasi ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu:
    a. Admin

        Agar dapat mengakses ke database admin diberikan username dan password yang hanya diketahui oleh admin itu sendiri

b. User pelanggan

User yang akan menjadi member harus melakukan proses registrasi terlebih dahulu, agar dapat melakukan proses login dan bisa melakukan proses transaksi.

c. User biasa

User yang hanya bisa melihat produk-produk dan informasi, dan tidak bisa melakukan proses transaksi

3. user dapat melakukan pemesanan secara online dan melakukan pembayaran dengan cara mentransfer uang ke no. rekening perusahaan sesuai dengan harga barang yang dipesan dan biaya ongkos kirim di tanggung oleh user sesuai dengan dimana tempat user tinggal.
4. Biaya pengiriman berdasarkan dengan harga kota dikali jumlah berat barang
5. Berat barang kurang dari 1kg di anggap 1kg
6. Kode barang dibuat otomatis
7. Proses yang terdapat dalam sistem ini adalah proses login, transaksi, catalog produk, informasi produk dan pengolahan data
8. User bisa memesan barang lebih dari jumlah yang ditampilkan

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 literatur

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

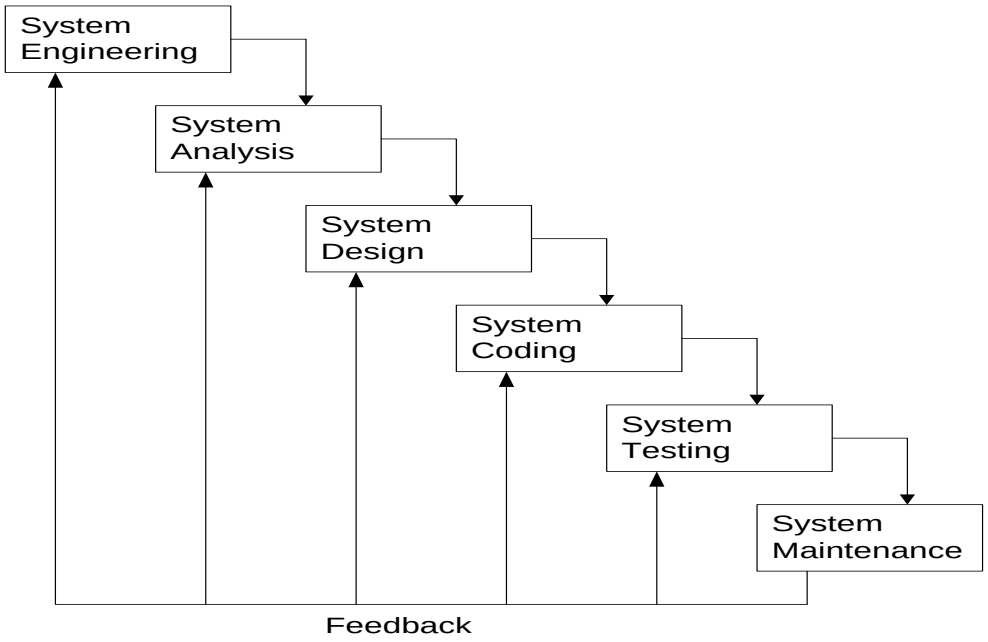
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

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*

6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan 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, rumusan masalah yang dihadapai, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, dan 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

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

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

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 tugas akhir.