BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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 *konsumen* untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya.

MAKEHATE *Sundanese Clothing Company* merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan pakaian dan aksesoris. Sistem penjualan yang dipakai di MAKEHATE *Sundanese Clothing Company* sekarang ini adalah menggunakan faktur rangkap 2 untuk mencatat setiap transaksi dan menyimpan salah satunya sebagai bukti untuk kemudian melakukan penghitungan, serta melakukan pencatatan pada buku untuk setiap transaksi yang terjadi. Setiap hari seluruh faktur dan catatan transaksi yang ada dikumpulkan serta dimasukan kedalam computer dengan menggunakan *Software Microsoft Excel* untuk memudahkan proses pengolahan data, akan tetapi dengan semakin banyaknya transaksi yang terjadi dalam satu hari, sehingga cara tersebut sering menimbulkan berbagai permasalahan.

Setiap barang yang masuk dan keluar dicatat dalam sebuah buku untuk memudahkan perusahaan ketika ada konsumen yang melakukan pemesanan ataupun menanyakan kesediaan barang dan menentukan barang-barang yang

harus diperbanyak ataupun yang harus dikurangi. Semakin banyaknya jumlah barang dan transaksi yang terjadi sering menyulitkan perusahaan, karena lamanya waktu yang dibutuhkan dalam pencarian dan pendataan barang.

Untuk penyimpanan barang-barang yang ada di tempat penjualan, perusahaan menggunakan etalase sebagai sarana penyimpanan sebagian barang-barang dan beberapa patung serta menyimpan sebagian barang-barang lainnya di gudang untuk memudahkan konsumen ketika memilih produk yang diinginkan. Semakin hari barang semakin banyak dan ruangan yang dimiliki oleh perusahaan tidak dapat menampung barang-barang tersebut, sehingga sering terjadi penumpukan barang-barang pada etalase dan gudang, Hal ini menyebabkan konsumen dan penjaga tempat penjualan kesulitan dalam mencari barang-barang.

Dalam melakukan promosi , perusahaan menggunakan group band lokal dengan cara membuat sebuah perjanjian pada group band lokal tersebut, setiap mereka mengadakan acara band mereka harus menggunakan barang-barang dari perusahaan, dengan imbalan mendapatkan sebagian barang-barang yang ada di perusahaan tersebut secara gratis ataupun mendapatkan diskon khusus. Selain menggunakan jasa group band lokal perusahaan juga membuat poster, pamflet dan *catalog* sebagai sarana promosi. Dengan cara-cara tersebut perusahan sering mendapatkan permasalahan baik dari band lokal yang tidak memakai barang-barang perusahan ketika mengadakan acara bandnya, karena perusahaan tidak mungkin mengawasi setiap kegiatan band lokal tersebut maupun dari pemasangan pamflet, poster dan *catalog* ketika terjadi perubahan data akan menyulitkan pihak perusahaan untuk mengubahnya.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Bagaimanan mempermudah perusahaan dalam mengelola data-data transaksi dan barang dengan semakin banyaknya jumlah transaksi yang terjadi, perusahaan mendapatkan kesulitan , karena karyawan atau petugas tidak bisa mengetahui setiap transaksi dan perubahan stok barang setelah transaksi terjadi.
2. Bagaimana mengefektifkan media promosi yang dilakukan perusahanaan, karena tidak adanya pengawasan pada band lokal yang menjadi alat promosi perusahaan dan keterbatasan ruangan yang dimiliki oleh perusahaan.
3. Bagaimana mempercepat pembuatan laporan di perusahaan, karena untuk membuat laporan, karyawan atau petugas yang bersangkutan harus mencari data-data yang telah diarsipkan sebelumnya
4. Bagaimana mempermudah masyarakat yang ingin mendapatkan informasi produk-produk yang dijual, karena belum efektifnya media promosi yang dilakukan dan keterbatasan ruangan yang dimiliki perusahaan.
5. Bagaimana mempemudah konsumen yang ingin bertransaksi diluar waktu dan tempat penjualan yang sudah ditentukan, karena keterbatasan waktu dan tempat penjualan yang dimiliki perusahaan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud yang ingin dicapai dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* pada MAKEHATE *Sundanese Clothing Company*.

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

1. Mempermudah perusahaan untuk mengelola data-data barang dan transaksi yang terjadi.
2. Membantu perusahaan dalam mempromosikan produk dan memperluas jaringan dengan efektif dan efisien.
3. Mempercepat perusahaan dalam pembuatan laporan, karena karyawan atau petugas yang bersangkutan tidak harus mencari data-data yang telah diarsipkan sebelumnya
4. Membantu masyarakat untuk mengetahui informasi produk-produk yang dijual tanpa harus datang langsung ke tempat penjualan.
5. Memudahkan konsumen dalam bertransaksi karena konsumen dapat melakukannya kapan dan dimana saja.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

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

1. Aplikasi yang akan dibangun hanya untuk mengolah :

   a) Transaksi penjualan.

   b) Data barang.

   c) Data operator

d) Data member

2. Laporan yang dihasilkan berupa :
    a) Laporan transaksi penjualan
    b) Laporan persediaan barang
3. Aplikasi ini menyediakan informasi barang yang dijual di MAKEHATE *Sundanese Clothing Company.*
4. Aplikasi yang akan dibangun hanya untuk transaksi secara *online*.
5. Aplikasi ini menyediakan fasilitas bertransaksi dengan menggunakan :
    a) *Paypal*.
    b) *Transfer Antar Bank.*
6. Untuk sistem keamanan yang digunakan dalam aplikasi ini menggunakan :
    a) MD5, sebagai fungsi untuk mengacak atau menyembunyikan password yang sesungguhnya.
    b) Secure Socket Layer (SSL).
    c) Aplikasi Capthca, untuk memastikan bahwa yang bertransaksi adalah manusia bukan mesin.
7. Untuk melakukan transaksi, konsumen harus menjadi member terlebih dulu.
8. Konsep pembayaran *paypal* menggunakan IPN(*Internet Payment Notification*) yaitu konsumen melakukan transaksi pembayaran pada halaman yang telah disediakan oleh *paypal*, dan jika pembayaran tersebut berhasil *paypal* akan mengirimkan sebuah konfirmasi kepada penjual.
9. Ongkos kirim disesuaikan dengan penyedia jasa pengiriman.

10. Untuk sistem komunikasi memanfaatkan fasilitas :
    a) Email
    b) Pingbox
    c) Sms
    d) Telepon
11. Tanda bukti transaksi selain ditampilkan di layar monitor, juga dikirim melalui *email*.
12. Aplikasi ini menyediakan *catalog online* sebagai jasa pencarian informasi yang berisi informasi tentang produk dan spesifikasi produk yang ditawarkan.
13. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *Flowmap* dan ERD dan untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD.
14. Analisis Perangkat lunak yang digunakan adalah system operasi Microsoft windows XP Professional, Bahasa Pemrogramannya menggunakan PHP dengan toolnya *Macromedia dreamweaver* MX, serta menggunakan *databasenya* yaitu MySQL.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah Metode Deskriptif, yaitu menggambarkan semua data yang kemudian dianalisis dan dibandingkan berdasarkan kenyataan yang sedang berlangsung dan selanjutnya mencoba untuk memberikan pemecahan masalahnya. Adapun tahapan-tahapannya sebagai berikut :

1. Teknik pengumpulan data

   Teknik 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 *Classic Life Cycle 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*

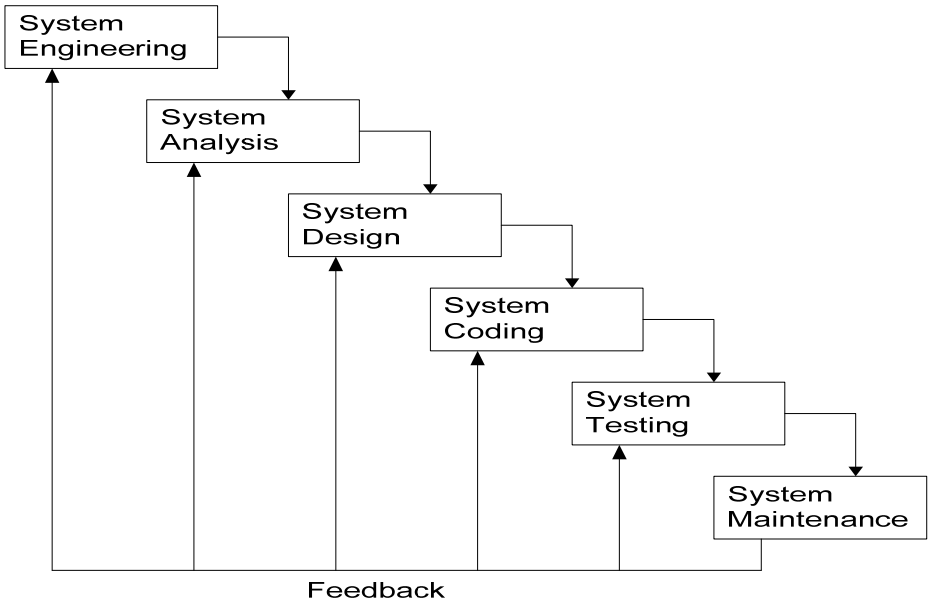
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

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

Untuk memudahkan dalam penyusunan penulisan penelitian ini, maka penulis membaginya kedalam beberapa bagian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, menentukan tujuan dan maksud penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas tentang tinjauan perusahaan dan konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang melandasi pembangunan aplikasi *e-commerce*. 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 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 skripsi.