BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Internet pada saat ini bukan lagi jadi suatu hal yang asing lagi bagi masyarakat awam yang tidak berkecimpung di dalam dunia komputer. Bahkan bagi orang yang awam sekalipun. Kata *World Wide Web* (WWW) seakan-akan sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan modern saat ini. Situs-situs web menampilkan banyak informasi apapun yang ada di belahan dunia tidak peduli seberapapun jauhnya. Sebagai contoh informasi mulai dari sains dan teknologi, berita perang, hasil pertandingan olah raga, jual beli, bahkan informasi yang sifatnya pribadi sekalipun sangat mudah di dapatkan disini.

Dimana terjadi perubahan teknologi yang terjadi dibidang bisnis saat ini adalah *electronic commercial (E-Commerce). 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 ketempatnya.

Perkembangan teknologi *Web* berjalan seiring dengan perkembangan internet. *Web* saat ini bukan hanya halaman *online* yang dapat dibaca atau statis. *Web* telah berkembang menjadi halaman *online* yang dinamis dan interaktif yang dapat memberikan serta menerima respon dari pengakses. Tidak hanya sebagai penyedia informasi. *Web* sekarang dapat melakukan aktifitas-aktifitas dalam berbagai bidang, salah satunya adalah *e-commerce.*

Topik yang diambil dalam skripsi ini adalah penjualan barang secara *online*. Shiverwear Clothing merupakan perusahaan dagang yang menyediakan

barang berupa pakaian pria dan wanita. Shiverwear Clothing yang telah memiliki banyak *customer* baik didalam kota Bandung maupun diluar kota Bandung masih menerapkan prosedur belanja manual atau *customer* langsung datang ke toko tersebut. Untuk meningkatkan penjualan dan menjangkau pangsa pasar yang lebih luas maka Shiverwear Clothing ingin menggunakan teknologi dalam strategi pemasaran dan penjualannya dengan mengimplementasikan *E-commerce.*

Mengingat begitu maraknya pertumbuhan situs-situs online shoping yang interaktif dengan tampilan grafis yang begitu menarik dengan berbagai *animation* pada suatu website di internet dan banyaknya software pendukung yang memberikan kemudahan dalam pembuatan aplikasi web ini, maka penyusun tertarik untuk mengambil judul tulisan " **MEMBANGUN WEBSITE E-COMMERCE DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA DREAMWEAVER MX DAN MACROMEDIA FLASH 8 PADA SHIVERWEAR CLOTHING** " .

1.2 Identifikasi Masalah

Melihat dari latar belakang diatas, Shiverwear Clothing adalah sebuah perusahaan dagang yang menjual pakaian pria dan wanita (baju dan celana), beserta aksesoris lainnya seperti topi, sandal, dompet tas dan lainnya. Toko ini juga telah memiliki banyak *customer* baik yang berada didalam kota maupun yang berada diluar kota. Permasalahannya antara lain adalah :

1. *costumer* dari luar kota harus datang ke Bandung untuk melihat barang yang akan dibelinya.
2. *costumer* harus datang untuk melakukan transaksi dan mendapatkan informasi tentang barang yang dijual tanpa harus datang ketoko tersebut.

3. *costumer* tidak dapat melakukan transaksi kapanpun dan dimanapun mereka berada kurangnya fleksibilitas.
4. Pangsa pasar masih terlalu sempit, hanya untuk daerah Bandung dan sekitarnya saja.
5. Membutuhkan biaya yang sangat besar untuk memperluas jaringan seperti membuka cabang di masing masing kota besar di Indonesia.
6. Pada waktu tertentu seperti bulan puasa, pada keadaan ramai sering terjadi tindak kejahatan pencopetan terhadap *costumer.*

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun sebuah aplikasi *e-commerce* berbasis *web* pada Shiverwar clothing.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan efektivitas customer dalam mendapatkan informasi tentang barang apa saja yang dijual oleh Shiverwear Clothing tanpa harus datang ke toko.
2. Untuk meningkatkan fleksibilitas sehingga *customer* dapat melakukan transaksi dimanapun ia berada.
3. Untuk memperluas pasar sehingga *customer* dari luar kota juga dapat berbelanja secara online.
4. Untuk menhemat biaya karena dengan *e-commerce* Shiverwear Clothing dapat memperluas jaringan tanpa membutuhkan modal yang besar, dengan asumsi jika harus membuka cabang dikota lain

membutuhkan dana lebih dari 100juta rupiah, sedangkan dengan website *e-commerce* ini hanya membutuhkan biaya kurang dari 10juta rupiah.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menyediakan informasi barang yang dijual ditoko Shiverwear Clothing.
2. Aplikasi ini menyediakan fasilitas bertransaksi secara *online* dengan metode transfer melalui bank.
3. Aplikasi ini menyediakan pengolahan data kota, data kategori, data barang, dan pesanan untuk administrator.
4. Aplikasi *E-Commerce* ini berbasis *Web*.
5. Sistem hanya melakukan proses penjualan saja, tidak menangani keluhan, *complaint*, atau retur dan tawar menawar harga pada pembelian grosiran.
6. Proses perhitungan perubahan harga tidak dilakukan oleh sistem tetapi dilakukan manual oleh administrator.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

   a) *Metode Pengamatan*

      Pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung dilapangan baik secara fisik (alat-alat yang dipakai) maupun konsep(cara kerja system yang digunakan).

   b) *Metode wawancara*

      Pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara secara langsung dengan berbagai pihak yang bekaitan dan terlibat lagsung dengan system yang akan dianalisis guna memperoleh data yang tepat dan akurat.

   c) *Metode Dokumenter*

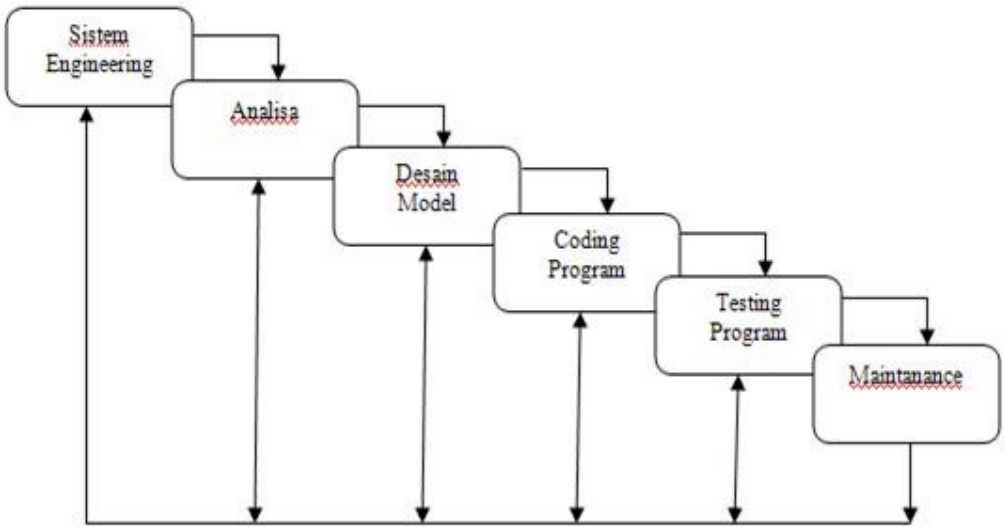
      Dengan melakukan pengumpulan data dan informasi yang sumbernya sejenis dokumen, contohnya pembukuan penjualan atau stok barang yang masih dikerjakan secara manual,sehingga mendapatkan data yang diinginkan.

   d) *Studi Pustaka/ Studi Literatur.*

Dengan membaca dan meneliti dokumen-dokumen, buku-buku, referensi yang berkenaan dengan masalah yang diteliti guna mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

   Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, seperti gambar dibawah ini



Gambar 1.1

Penjelasan gambar 1.1 adalah sebagai berikut :

a. *System / Information Engineering*

   Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan 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 penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. *Coding*

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

e. *Pengujian*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. *Maintenance*

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

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal 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, 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.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan mengenai analisis dari rancangan pembuatan sistem aplikasi. Lingkup pembahasan meliputi analisis sistem, perancangan global dan perancangan rinci dari hasil analisis antara lain *entity relationship diagram* (ERD), *context diagram*, *data flow diagram* (DFD) dan perancangan atau desain *interface*.

BAB IV. IMPLEMENTASI SISTEM DAN PENGUJIAN.

Rencana implementasi, spesifikasi *software*, *hardware*, dan *brainware*, cara pengoperasian sistem yang telah dibuat, serta hasil evaluasinya.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan penutup penyusunan laporan tugas akhir yang berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan. Selain itu berisi pula saran yang diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat.