BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini pengguna internet sangat banyak di Indonesia bahkan di seluruh dunia. Terdapat sekitar 1867,2 juta orang didunia yang menggunakan internet. Dalam kenyataannya banyak sekali pengguna menggunakan internet untuk mencari informasi atau mencari barang – barang yang mereka butuhkan tanpa harus pergi ke tokonya secara langsung. Membeli barang melalui internet salah satunya menggunakan E-Commerce.

E-commerce pertama kali diperkenalkan pada tahun 1994 pada saat pertama kali banner-elektronik dipakai untuk tujuan promosi dan periklanan di suatu halaman-web (website). Secara umum *e-commerce* dapat didefinisikan sebagai segala bentuk transaksi perdagangan/perniagaan barang atau jasa (trade of goods and service) dengan menggunakan media elektronik. E-commerce dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Distro Black Orange telah berdiri di Jakarta sejak tanggal 3 Agustus 2007. Distro ini masih sangat kurang dalam hal mempromosi produk-produknya kepada konsumen. Dalam hal pemasaran, produk-produk di distro ini masih memiliki beberapa kendala diantaranya konsumen kesulitan mendapatkan informasi produk secara *online*, karena kurangnya media informasi kepada konsumen. Distro ini juga dalam hal perkembangkan usahanya masih sangat kurang dalam menghadapi tekanan bisnis yang sangat berat. Tingginya tekanan bisnis yang

muncul akibat tingginya tingkat persaingan mengharuskan distro Black Orange untuk dapat memberikan respon.

Untuk menghubungkan konsumen dengan produk-produk yang ditawarkan dan membantu menyelesaikan beberapa kendala yang ada, serta untuk lebih menyebarkan dan memberikan kesempatan kepada konsumen dalam mengenal lebih jauh tentang produk-produk yang ditawarkan oleh distro ini, maka salah satu solusi yang bisa diambil adalah dengan adanya media website sebagai penyebarluasan produk-produk yang ada di distro ini.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dan mengangkatnya menjadi materi Skripsi dengan judul : **"MEMBANGUN SISTEM E-COMMERCE DI DISTRO BLACK ORANGE".**

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan pokok pikiran diatas maka permasalahan yang terdapat pada penelitian ini adalah :

1. Belum adanya sarana untuk mempromosikan produk-produknya kepada konsumen.
2. Konsumen masih kesulitan mendapatkan informasi tentang produk-produk yang ditawarkan oleh distro ini.
3. Konsumen masih kesulitan dalam hal pemesanan jarak jauh secara *on-line*.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun sistem E-Commerce di Distro Black Orange dengan menggunakan website.

Sedangkan yang menjadi tujuan penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Membangun sarana untuk mempromosikan produk-produknya kepada konsumen.
2. Untuk menjadi media informasi secara umum kepada konsumen dalam mengenal lebih jauh tentang produk-produk yang ditawarkan.
3. Untuk mempermudah konsumen memesan produk-produk yang ditawarkan secara *on-line*.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan dari apa yang telah dipaparkan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemesanan produk secara *on-line* yang meliputi wilayah pulau jawa dan Sumatra.
2. Ongkos kirim disesuaikan dengan jarak dan berat barang yang dipesan.
3. Proses pembayaran barang yang sudah dibeli di transfer melalui rekening antar Bank. Pembayaran barang tidak dapat dilakukan secara online.
4. Pemesanan barang hanya dapat dilakukan oleh member.
5. Pengguna sistem aplikasi ini adalah :
    a. Admin : mengelola data operator dan pelanggan.
    b. Operator : mengelola data master.
    c. Pelanggan : memesan barang.
    d. Pengunjung : melihat-lihat barang tetapi tidak memesan barang.

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 penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *browsing internet* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik yang diambil juga mempelajari dokumentasi dari instansi.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* seperti tercantum pada gambar 1.1, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

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*

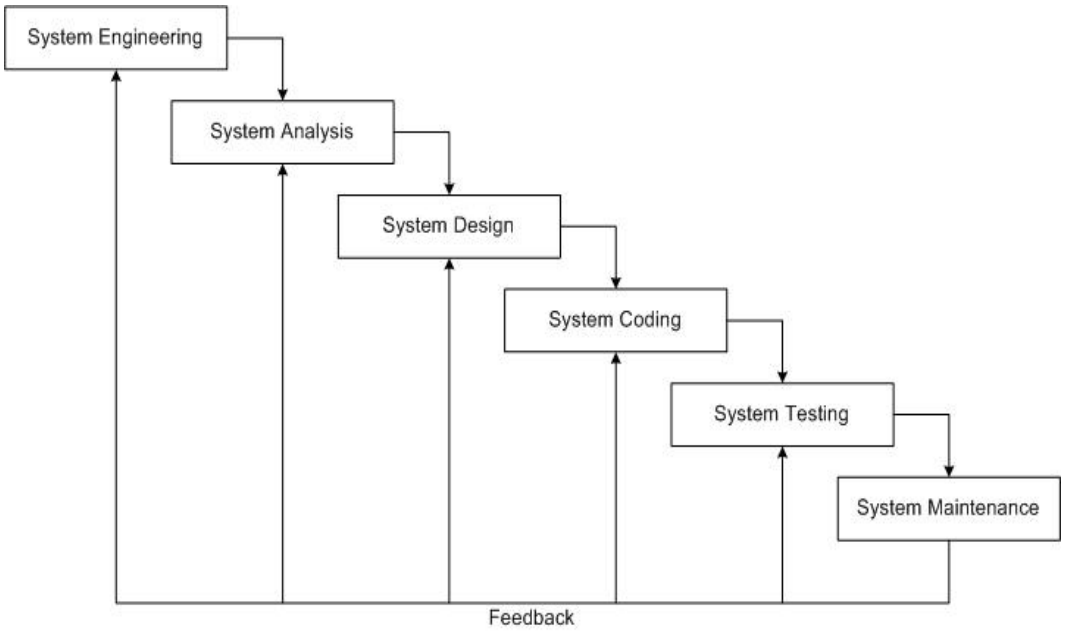
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

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*.



Gambar 1.1 Model Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang perangkat lunak yang akan dibuat. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan beberapa hal yaitu landasan teori seperti sistem, sistem informasi , pengertian data, pengertian basis data, E-Commerce, perancangan sistem, tool yang digunakan untuk membangun aplikasi, internet.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini memaparkan tentang analisis sistem, analisis masalah, analisis yang sedang berjalan, analisis kebutuhan *non fungsional*, perancangan sistem, perancangan antar muka dan sebagainya.

BAB IV IMPLEMENTASI

Pada bab ini diuraikan tentang lingkungan implementasi, implementasi antar muka, pengujian perangkat lunak yang menggunakan pengujian *alpha* dan *betha*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diajukan agar dapat menjadi bahan pertimbangan.