BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Maraknya penggunaan internet memberi dampak yang positif dalam dunia bisnis, salah satunya yaitu perdagangan secara global. Untuk meningkatkan layanan perdagangan secara global, maka diperlukan suatu media komunikasi kepada pelanggan yaitu Internet atau yang lebih dikenal *electronic commerce (e-commerce)*. Keuntungan dengan adanya *e-commerce* bagi penjual antara lain perluasan pasar bisa keseluruh Indonesia, mempercepat dan memperlancar penyampaian informasi, sehingga pelanggan dapat dengan mudah mengenal produk-produk yang ditawarkan. Keuntungan untuk calon pembeli dapat memperoleh informasi mengenai produk yang ditawarkan, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke *outlet* atau tempat transaksi. Transaksi secara *online* dapat menghubungkan antara penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Itu berarti transaksi penjualan secara *online* mempunyai calon pembeli yang potensial dari seluruh dunia.

Original Fans Shop adalah perusahaan yang bergerak di bidang industri perdagangan *merchandise*. Dalam persaingannya yang semakin ketat, *outlet* Original Fans Shop memerlukan suatu strategi pemasaran alternatif yang baik, yang dapat menarik dan menjangkau lebih banyak pelanggan. Adapun strategi pemasaran yang diterapkan oleh *outlet* Original Fans Shop sekarang ini dirasa

kurang efektif dan efisien, karena hanya dilakukan secara konvensional dan jangkauannya belum mencapai luar kota. Jika hanya mengandalkan sistem penjualan dengan cara tersebut maka pendapatan perusahaan tidak akan mengalami peningkatan yang signifikan dan susah untuk mendapatkan pelanggan baru.

Solusi dan strategi pemasaran yang diperkirakan akan menarik banyak pelanggan baru adalah dengan membangun suatu sistem penjualan *online* berbasis *web*. Strategi ini dirasa baik mengingat semakin banyaknya penggunaan Internet hampir pada setiap bidang kehidupan, dan juga karena dapat melayani lebih banyak pelanggan pada saat yang bersamaan.

Solusi yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan yang ada pada proses penjualan produk di *outlet* Original Fans Shop yaitu dengan dibangunnya aplikasi penjualan berbasis *online* dengan diterapkannya aplikasi *e-commerce*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan diatas, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi e-*commerce* berbasis *web* di *Outlet* Original Fans Shop Persib Bandung.
2. Aplikasi *e-commerce* yang dibangun diarahkan sebagai media informasi mengenai produk terbaru.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka maksud dari penelitian yang dilakukan adalah membangun aplikasi *e-commerce* berbasis *web* di *outlet* Original Fans Shop Persib Bandung.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari dibangunnya aplikasi *e-commerce* di *outlet* Original Fans Shop Persib Bandung adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah *outlet* dalam memberikan informasi mengenai produk terbaru serta meningkatkan popularitas dari *outlet* agar mudah dikenal oleh masyarakat luas.
2. Membantu perusahaan memperluas daerah pemasaran dan meningkatkan penjualan produk.
3. Mempermudah pelanggan untuk melihat dan membeli produk terbaru yang dijual *outlet.*

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan permasalahan tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka perlu adanya batasan permasalahan. Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *e-commerce* ini memberi hak akses berbeda untuk *admin* dan pelanggan.

2. Metode pembayaran *(payment method)* dengan cara transfer bank dan juga pembayaran *online* via *paypal*.
3. Seorang yang belum terdaftar sebagai *member* hanya bisa melihat barang dan informasi yang ada, jika ingin melakukan pembelian harus daftar terlebih dahulu untuk melakukan transaksi.
4. Interaksi antara penjual dengan pelanggan setelah melakukan transaksi pembayaran melaui *e-mail, chat, Short Message Service (SMS)* dan via telepon.
5. Sistem kemananan menggunakan *Secure Socket Layer (SSL).*
6. Dalam skripsi ini penulis menekankan kepada penggunaan teknologi *web* untuk mendukung adanya interaksi antara *user* dengan sistem agar lebih interaktif.
7. Pemodelan sistem yang dilakukan adalah pemodelan aliran data dengan menggunakan *flowmap*, diagram konteks, *Data Flow Diagram (DFD)* dan diagram E-R.
8. Perangkat lunak pembangun menggunakan Macromedia Dreamweaver, untuk mengolah website digunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, PHP, dan Java Script. Untuk pengolah grafik menggunakan Adobe Photoshop CS4, untuk Database menggunakan MySQL, XAMPP dipilih sebagai *Web Server*, dan sistem operasi yang digunakan Windows 7 Ultimate.

1.5 Metodologi Penelitian

Untuk mendapat informasi yang benar-benar dimengerti dalam penyusunan laporan, maka penulis mengambil data dari perusahaan berupa data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek yang diteliti. Sedangkan data sekunder adalah data yang digunakan dan diperoleh secara tidak langsung dari sumbernya.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *fact finding* menurut *Connolly*, dimana teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi dapat berupa wawancara, kuesioner, mempelajari dokumen yang dipakai, survei terhadap sistem yang sedang berjalan, dan penelitian secara langsung di perusahaan. Dari kelima macam teknik yang ada, peneliti hanya menggunakan tiga teknik diantaranya, yaitu :

a. Survei secara langsung terhadap sistem yang sedang berjalan di perusahaan bersangkutan. Dengan menggunakan teknik ini, peneliti dapat melihat secara langsung kegiatan apa saja yang dilakukan perusahaan secara umum.
b. Mempelajari dokumen-dokumen, *file-file*, dan bukti-bukti tertulis lain yang biasa digunakan oleh perusahaan dalam menjalankan sistemnya.
c. Teknik wawancara secara langsung terhadap pihak manajemen perusahaan. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan fakta-fakta yang akurat, mengklasifikasikannya, dan mengolahnya sesuai kebutuhan.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. Rekayasa sistem

Merupakan bagian terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan mencari dan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan oleh suatu sistem.

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.

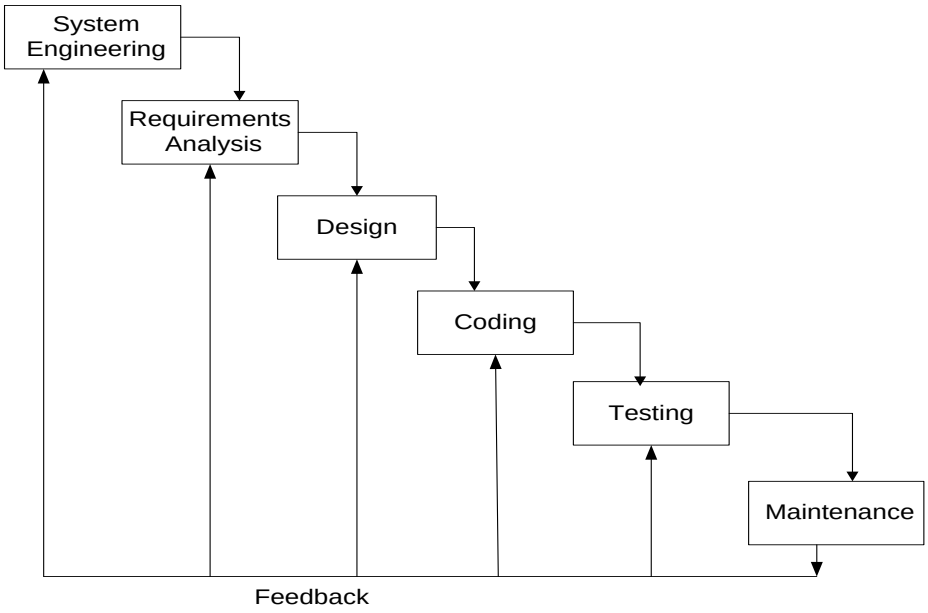
d. Coding

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

e. Testing

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau keinginan konsumen.

Untuk lebih jelasnya mengenai tahapan-tahapan perangkat lunak yang digunakan dalam metode penelitian ini, akan digambarkan pada gambar 1.1 dibawah ini :



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk lebih menjelaskan permasalahan dan pemecahannya, maka laporan Tugas Akhir ini dijabarkan dalam beberapa bab-bab berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan berisi teori-teori yang mendukung pengembangan perangkat lunak yang akan dibangun, yaitu mengenai konsep *e-commerce* dan perkembangannya, serta akan membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang melandasi pembangunan aplikasi *e-commerce*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini terbagi menjadi dua bagian yaitu analisis dan bagian perancangan sistem. Bagian analisis sistem meliputi beberapa sub bab yaitu analisis masalah, analisis prosedur, analisis basis data, kebutuhan non fungsional dan analisis kebutuhan fungsional.

Bagian Perancangan sistem terbagi menjadi perancangan data, perancangan menu, perancangan kode, perancangan *interface* atau antarmuka dan perancangan prosedural.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang serta melakukan pengujian apakah aplikasi yang dibuat berjalan, sesuai yang diinginkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rangkuman atau kesimpulan dari penelitian tugas akhir dan saran yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi yang telah dibangun.