BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi bisa dikatakan memiliki pengaruh terhadap perkembangan peradaban manusia, dengan kata lain perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor pendorong kemajuan peradaban umat manusia. Saat ini dunia tengah berada di jaman teknologi informasi, dimana teknologi memiliki peranan penting dalam menentukan kemajuan sebuah perusahaan ataupun instansi.

Pentingnya informasi dalam kehidupan sehari-hari mengharuskan kita untuk dapat menyampaikan informasi dengan jelas dan menarik kepada semua orang, sehingga tidak terjadi salah penafsiran dalam proses penerimaan informasi. Agar dapat menyampaikan informasi dengan jelas dan menarik, maka dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya adalah dengan mendeskripsikan data yang telah ada dengan menggunakan media penyampaian yang tepat dan jelas. Perusahaan tidak cukup hanya menggunakan Sistem Komputerisasi sebagai media penyampaian informasi, namun dengan adanya Teknologi Internet maka diharapkan perusahaan dapat menerapkan Sistem Informasi Berbasis *Website* guna mempermudah dalam pengaksesan informasi yang ada secara lebih luas.

Semakin berkembangnya teknologi informasi saat ini, diikuti juga dengan semakin maju perkembangan *website*, menyebabkan munculnya berbagai macam *website*. Di berbagai *website* dapat kita lihat, banyak *website* yang

bermunculan dengan corak dan ragamnya, mulai dengan website yang sederhana yang mengandalkan beberapa halaman statis *website*, sampai kepada sebuah *website* dinamis yang menggunakan teknik pengembangan *website* dengan menggunakan teknologi mutakhir. Tidak dapat dipungkiri hal tersebut merupakan hasil dari revolusi informasi dunia internet yang sangat cepat, sehingga tidak semua orang dapat mengikuti perkembangan dunia internet yang terjadi pada saat ini.

Seiring dengan pergantian zaman dan kemajuan teknologi menyebabkan kebutuhan untuk memiliki sebuah *website* dengan konten yang dinamis di internet semakin meningkat Sebegitu banyaknya informasi yang beredar di sekeliling kita mengakibatkan orang membutuhkan sebuah alat atau sistem untuk mengelola semua itu dan menyampaikannya kepada para pemakai secara efektif dan efisien. Kecepatan dalam memproses informasi menjadi suatu hal yang sangat penting, terutama bagi dunia bisnis. Sudah berapa banyak perusahaan yang merugi karena tidak dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pelanggan dan rekan bisnis mereka.

Diery Clothing adalah perusahaan yang bergerak di bidang clothing company. Diery Clothing membuat produk mereka sendiri. Produk yang dijual adalah : t-shirt, jaket, celana jeans, tas, topi, dan dompet yang tentunya dengan design, bahan, ukuran dan warna yang berbeda. Penjualan yang dilakukan oleh Diery Clothing saat ini ada 3 cara, yaitu penjualan pada toko, penjualan pada *wholseller* dan penjualan secara konsinyasi. Penjualan yang dilakukan sekarang hanya berpusat di toko. Sedangkan persaingan penjualan kian meningkat dengan lahir

nya banyak perusahaan clothing company. Sebernarnya Diery Clothing telah memiliki *website*, tetapi website tersebut kurang digunakan secara optimal karena hanya berisi informasi seputar Diery Clothing dan informasi tersebut sangat jarang di perbaharui.

Tergerak dari segala permasalahan yang telah terjadi tersebut, penulis berkeinginan membuat suatu solusi yang mudah-mudahan dapat membantu kinerja serta membatu meningkatkan pemasaran dan penjualan bagi Diery Clothing. Yaitu dengan dukungan *website* yang dapat melakukan pemesanan *online*, serta dapat menjadi sarana informasi dan promosi.

Oleh sebab itu pada penyusunan skripsi ini diusulkan sebuah pembuatan perangkat lunak dengan menggunakan judul **"Perancangan E-Commerce pada Diery Clothing Bandung"**.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah cara untuk mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan objek penelitian dalam membuat laporan penelitian ini. Rumusan masalah adalah gambaran atau rancangan masalah yang akan diteliti dalam sebuah penelitian.

1.2.1 Indentifikasi Masalah

Setiap perusahaan selalu dihadapkan pada permasalahan dalam menjalankan suatu kegiatan. Permasalahan tersebut membutuhkan perhatian dan penanganan yang lebih mendalam agar masalah tersebut dapat teratasi dengan

baik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diidentifikasikan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Persaingan yang kian ketat membuat perusahaan membutuhkan media promosi dan informasi yang bersifat *online* dan terus diperbaharui.
2. Lokasi *store* yang berada di kota Bandung membuat calon pembeli dari luar kota mengalami kesulitan jika ingin memesan barang.
3. Belum adanya media pemesanan *online* yang dapat memberikan kemudahan kepada calon pembeli.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berbagai cara digunakan untuk memperoleh informasi data yang dinginkan tanpa mendapat dukungan dari alat atau sistem yang digunakan tidak akan tercapai, maka untuk mencapai suatu hasil yang memuaskan harus merumuskan masalah terlebih dahulu. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem yang sedang berjalan di Diery Clothing Bandung.
2. Bagaimana melakukan Perancangan *E-Commerce* pada Diery Clothing Bandung.
3. Bagaimana mengimplementasikan Perancangan *E-Commerce* pada Diery Clothing Bandung, agar dapat mempermudah proses pemberian informasi, dan juga mempermudah calon pembeli untuk melakukan pemesanan *online*.
4. Bagaimana melakukan pengujian pada Perancangan *E-Commerce* pada Diery Clothing Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian adalah untuk membuat perancangan *e-commerce* pada Diery Clothing Bandung.

1. Untuk mengetahui Sistem yang sedang berjalan di Diery Clothing Bandung.
2. Untuk membuat suatu Perancangan *E-Commerce* pada Diery Clothing Bandung.
3. Untuk mengetahui implementasi *E-Commerce* pada Diery Clothing Bandung.
4. Untuk mengetahui analisis dan pengujian *E-Commerce* pada Diery Clothing Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini bagi penulis adalah untuk menerapkan ilmu dan pengembangan pengetahuan yang didapat selama dibangku kuliah. Dengan penyusunan skripsi ini diharapkan timbul suatu motivasi untuk meningkatkan kemampuan penguasaan disiplin ilmu yang ditekuni dalam bidang komputer dan dalam pembuatan aplikasi, untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam ruang lingkup dunia kerja yang sesungguhnya.

1.4.1 Kegunaan Praktis

a. Bagi Diery Clothing

   Hasil penelitian ini akan menghasilkan suatu kesimpulan dan saran terhadap masalah yang di hadapi Diery Clothing sebagai suatu

masukan dan bahan pertimbangan. Membantu Diery Clothing untuk mempermudah pemberian informasi dan sebagai media promosi produk Diery Clothing.

b. Bagi calon pembeli

Perancangan *e-commerce* pada Diery Clothing ini diharapkan dapat mempermudah para calon pembeli untuk mendapatkan informasi serta mempermudah dalam pemesanan barang.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yaitu Bagi

a. Pengembangan Ilmu

Diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan ilmu di bidang informatika, terutama di bidang sistem penjualan *e-commerce* berbasis web.

b. Bagi Peneliti Lain

Dapat membantu peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang atau masalah yang sama dengan penulis, sebagai bahan referensi untuk perbaikan dan diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan peneliti lain tersebut.

c. Bagi Penulis

Dengan membuat skripsi ini penulis berharap dapat menambah wawasan tentang pembangunan website, khususnya dalam mengimplementasikan Perancangan *E-Commerce* pada Diery Clothing Bandung.

1.5 Batasan Masalah

Untuk mengurangi kompleksitas masalah, perlu adanya batasan masalah sehingga pembahasan akan lebih terarah dan mempermudah dalam proses perancangan sistem itu sendiri, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Perancangan *E-Commerce* Berbasis Web pada Diery Clothing Bandung hanya digunakan pada Diery Clothing.
2. Fasilitas web pada user dilengkapi dengan melihat berita, melihat barang, pengisian buku tamu, pemesanan online, konfirmasi pemesanan, dan cetak faktur pembelian.
3. Pembayaran hanya dilakukan dengan transfer bank BCA, transfer bank Mandiri, dan pembayaran *offline* dengan datang ke jl. Sultan agung no 3c, Bandung.
4. Pemesanan *online* tidak dilengkapi dengan pemesanan *wholseller*.
5. Pada halaman admin dilengkapi dengan pengolahan berita, pengolahan kategori, pengolahan produk, pengolahan buku tamu, pengolahan ongkos kirim, pengolahan data pesanan, pengolahan data member, cetak faktur penjualan, dan cetak laporan penjualan.
6. Data pesanan akan dihapus setiap akhir bulan pada pukul 23:59
7. Laporan penjualan dilakukan setiap bulan nya. Laporan yang di buat dari tanggal 1 hingga akhir bulan pada pukul 23:59

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian Skripsi pada kantor Diery Clothing Bandung yang beralamat di Jl. Sultan Agung No 3c Bandung, jawa barat dan lamanya penelitian dilakukan selama kurang lebih enam bulan. Adapun waktu atau jadwal penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2011																			
		Agustus				september				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Perizinan																				
2.	Pembuatan Proposal																				
3.	Perencanaan Sistem																				
4.	Analisis																				
5.	Perencanaan																				
6.	Implementasi																				
7.	Pengujian																				
8	pemeliharaan																				
9	Dokumentasi																				