BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan cepatnya perkembangan bidang teknologi, perusahaan-perusahaan makin dipacu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai senjata untuk tetap bertahan dan memenangkan persaingan yang kian hari terasa ketat dan keras. Akhir-akhir ini penggunaan internet yang menjurus kepada *cyberspace* kelihatannya akan mendominasi seluruh kegiatan di atas permukaan bumi di masa kini dan masa datang dan secara umum akan berubah menjadi alat untuk persaingan antara perusahaan yang satu dengan yang lainnya. Ini pun akan membawa dampak yang sangat besar bagi setiap perusahaan. Dampak pada aspek persaingan adalah terbentuknya tingkat kompetisi yang semakin tajam. Globalisasi ekonomi juga membuat perubahan menjadi konstan, pesat, radikal, dan serentak. Sehingga perusahaan harus memiliki kemampuan yang cepat untuk beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi sehingga perusahaan akan mampu bersaing dengan para kompetitornya.

Pengguna internet saat ini selalu melakukan pembelian dan penjualan secara online. Melalui informasi yang didapat langsung dan juga bertransaksi secara langsung. Ini membuktikan bahwa masyarakat semakin tidak mau disibukan dengan keterbatasan waktu dan kesempatan untuk melihat informasi. 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 *costumer* untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya.

Jabar Craft Center (JCC) merupakan wadah bagi para pengrajin jawa barat yang bergerak di bidang penjualan hasil kerajinan tangan. barang pengrajin yang dititipkan kepada toko JCC dengan pembagian hasil keuntungan 20% untuk toko JCC dan 80% untuk pengrajian. Adapun untuk rincian laba akan dibuatkan laporan. Sistem penjualan yang dipakai di toko JCC sekarang ini masih memakai sistem konvensional, yaitu pembeli yang harus datang langsung ke toko JCC sehingga dapat menyita waktu konsumen yang berada jauh dari toko JCC.

Sekarang ini toko JCC belum mempunyai sarana media promosi untuk memberikan informasi kepada user, dimana hal ini akan menghambat perusahaan untuk mempromosikan produk yang ada di JCC.

Berdasarkan dari latar belakang diatas dan melihat prospek kedepannya bagus, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul **"Pembangunan Aplikasi E-Commerce Hasil Kerajinan Tangan di Jabar Craft Center (JCC)".**

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara membuat konsumen memperoleh informasi yang tepat mengenai produk - produk yang ditawarkan oleh toko JCC.
2. Bagaimana cara mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan barang tanpa harus datang langsung ke toko JCC.
3. Bagaimana cara mempermudah konsumen yang berada diluar kota untuk melakukan transaksi.
4. Bagaimana mempromosikan toko JCC dengan biaya yang tidak terlalu mahal sehingga pihak perusahaan memiliki pasar yang lebih luas.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* berbasis web menggunakan PHP dan MySQL di *Jabar Craft Center* (JCC).

1.3.2 Tujuan

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

1. Memudahkan konsumen untuk mencari produk - produk yang ada di toko *Jabar Craft Center* (JCC) tanpa harus datang ketempatnya langsung.

2. Memudahkan konsumen dalam proses pemesanan produk sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun ia berada tanpa harus mengunjungi tempatnya secara langsung.
3. Untuk memperluas pangsa pasar sehingga *customer* dari luar kota juga dapat berbelanja secara *online*.
4. Memudahkan perusahaan dalam mempromosikan informasi tentang JCC dan hasil kerajinan tangan yang ada di Jawa Barat.

1.4 Batasan Masalah

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

1. Aplikasi ini hanya menyediakan informasi tentang spesifikasi produk yang tawarkan oleh toko *Jabar Craft Center* (JCC).
2. Aplikasi ini menyediakan fasilitas transaksi pembayaran dengan 2 cara, yaitu:
   a. Transaksi pembayaran secara *online* menggunakan paypal.
   b. Transaksi pembayaran dengan cara mentransfer uang ke no. rekening perusahaan sesuai dengan harga barang yang dipesan.
3. Aplikasi ini berbasis *Web*.
4. Aplikasi ini juga menyediakan pencarian (usulan barang) yang dicari (rekomendasi).
5. Data diperoleh dari toko *Jabar Craft Center* (JCC).
6. Keamanan *E-commerce* menggunakan MD5 dan SSL.

7. Komunikasi antara penjual dan pembeli menggunakan *e-mail*, *chat yahoo messenger,* dan menu kontak kami yang ada dalam aplikasi tersebut .

8. Pengiriman barang pesanan dilakukan melalui perusahaan layanan jasa pengiriman barang.

9. Biaya pengiriman barang dihitung berdasarkan ketentuan pihak jasa layanan pengiriman barang.

10. Laporan akan dibuat secara berkala yaitu laporan perbulan adapun bentuk laporannya adalah sebagai berikut:

a. Laporan hasil penjualan

b. Laporan bagi hasil

11. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *Flowmap* dan ERD dan untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD.

12. Aplikasi ini menggunakan tools bahasa pemograman PHP dreamweaver dengan database MYSQL.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimana

sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak.

1.5.1 Tahap pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut :

1. Studi pustaka

   Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

2. Studi lapangan

   Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data dilakukan secara langsung. hal ini meliputi :

   a. Wawancara

      Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak toko *Jabar Craft Center* (JCC).

   b. Observasi

      Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

1.5.2 Tahap pengembangan perangkat lunak

Tahap pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *waterfall*.

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *waterfall* (Gambar 1.1) adalah sebagai berikut :

1. *System engineering* (Rekayasa perangkat lunak)

   Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan kita bangun.

   Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang akan kita bangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

2. *Requirement analiysis* (Analisis Kebutuhan)

   Melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak.

3. *Design*

   Menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan requirements analisis. Hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang sangat rinci sehinggga mudah diwujudkan pada saat pemrograman.

4. *Coding (implementasi)*

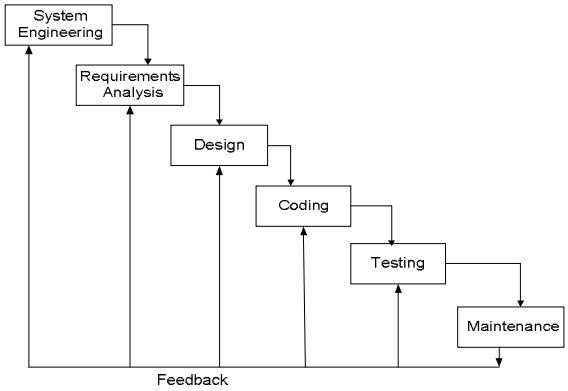
   Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

5. *Testing (pengujian)*

   Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

6. *Maintenance (perawatan)*

   Menangani perangkat lunak yang sudah selesai agar dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.



Gambar 1.1 *Metode Waterfall*

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

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

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

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN MASALAH

Bab ini membahas tentang analisis sistem, pengguna, serta perancangan sistem untuk pembangunan aplikasi *e-commerce*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang imlpementasi program dan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari topik tugas akhir yang akan dibahas secara keseluruhan dan saran-saran untuk pengembangan program aplikasi yang telah dibangun.