BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perdagangan di atas teknologi internet, atau yang lebih di kenal dengan istilah *e-commerce* (*electronic commerce*), akhir-akhir ini telah semakin marak dengan bermunculannya ribuan perusahaan yang menawarkan barangnya di atas web site. Lebih dari 80% perusahaan yang masuk dalam *fortune* 500 memiliki web site di internet, di tambah lagi dengan sekitar 250.000 perusahaan yang lebih kecil. *E-commerce* adalah pembelian dan penjualan barang-barang dan jasa pada *internet*, atau suatu transaksi keuangan melalui *internet* antara pembeli dan penjual. Dengan keunggulan *internet* yang dapat melakukan pelayanan 24 jam, akses yang mudah dan biaya yang relatif murah serta kemudahan-kemudahan lainnya, membuat semakin banyak saja pembisnis yang merambah kedalam *e-commerce.*

E-commerce mempunyai potensi akan semakin berkembang dimasa yang akan datang dan bukan suatu hal yang mustahil *e-commerce* dan *internet* akan merubah struktur dunia usaha global. Dengan perkembangan masyarakat virtual yang demikian besar, banyak orang yang berpartisipasi dalam berbagai *interest group online* yang memperlihatkan pergeseran paradigma dari kekuatan ekonomi yang bertumpu pada pembuat kekuatan pasar.

TopOne Production adalah salah satu perusahaan yang menawarkan jasa penjualan dan pemesanan baju. Sekarang ini TopOne Production menginginkan

perluasan kemampuan agar bisa melayani pelanggan-pelanggan bisnisnya. Melihat banyaknya keuntungan yang ditawarkan oleh *e-commerce* serta perkembangan *internet* yang semakain meningkat tiap tahunnya. TopOne Production mengajukan *e-commerce* sebagai media untuk menyampaikan informasinya melihat peluang yang akan didapatkan dari *e-commerce* dalam menjalankan bisnisnya dalam bidang penjualan dan pemesanan baju. Dengan dibangunnya situs *e-commerce,* TopOne Production mengharapkan dapat mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan dan pembelian baju. Oleh karena itu sebuah situs *e-commerce* akan dibangun sebagai uji coba penggunan *e-commerce* dalam transaksi bisnisnya.

Berasumsikan pada latar belakang yang ada, penulis mengambil sebuah judul **"Membangun Situs *E-commerce* Penjualan dan Pemesanan Baju pada TopOne Production Bandung".**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan suatu masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Bagaimana membangun Situs *e-commerce* untuk penjualan dan pemesanan baju pada Topne Production Bandung.
2. Bagaimana merancang antarmuka Situs *e-commerce* yang *User friendly.*
3. Bagaimana membangun Situs *e-commerce* yang dapat melayani pemesanan selama 24 jam.

4. Bagaimana cara membangun situs *e-commerce* yang dapat dijadikan sebagai media untuk menyampaikan informasi perusahaan secara luas.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penulis melakukan penelitian ini adalah untuk membangun Situs *E-commerce* pemesanan dan penjualan baju.

1.3.2 Tujuan

Tujuan penulis melakuknan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memperluas jangkauan pangas pasar
2. Melakukan penjualan produk secara *online* dengan menggunakan *e-commerce*
3. Mempermudah konsumen atau pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang perusahaan
4. Mempermudah dalam mengakses informasi produk
5. Menjadikan proses pemesanan lebih mudah dan fleksibel dari segi waktu dan tempat.

1.4 Batasan Masalah

Untuk lebih fokus dalam melakukan penelitian ini maka, penulis membatasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Pembangunan situs *e-commerce* hanya melayani pemesanan dan penjualan baju

2. Situs ini menampilkan gambar, harga dan spesifikasi produk yang ditawarkan TopOne Production
3. Situs ini menghitung biaya sesuai dengan berat produk yang di beli dan tujuan pengiriman
4. Pemesanan bisa dilakukan dengan mengirimkan hasil desain dari *member*, dengan menggunakan fasilitas upload yang di sediakan situs ini.
5. Pemesanan bisa dilakukan dengan memilih salah satu desain yang sudah di sediakan oleh TopOne Production
6. Software yang digunakan dalam membangun situs *e-commerce* menggunakan Macromedia Dreamwaver MX 8 sebagai software pembangun dan MySQL untuk databasenya.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan dalam melakukan penelitian tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

   Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung dengan pemilik TopOne Production yang sekaligus menjadi pembimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

2. Observasi

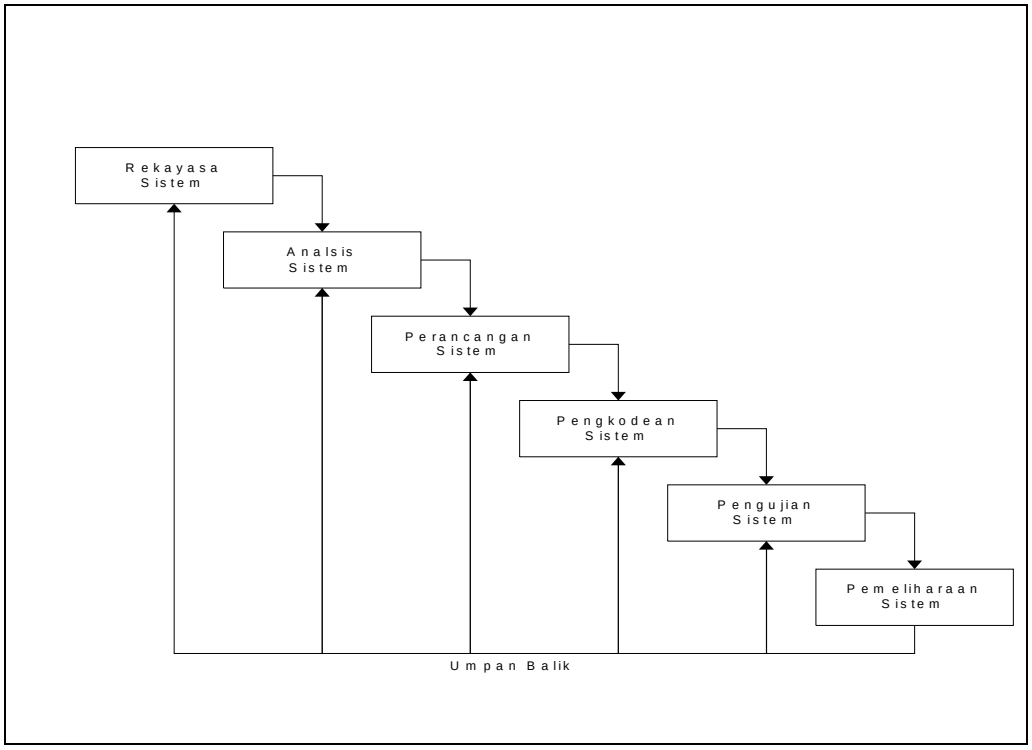
   Teknik pengumpulan data dengan cara langsung melakukan penelitian di TopOne Production Bandung.

3. Studi Kepustakaan

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

1.5.2 Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam membangun perangkat lunak ini penulis menggunakan teknik *waterfall.* Teknik *waterfall* dapat digambarkan sesuai dengan Gambar 1.1



Gambar 1. 1 Metode *Waterfall*

Adapun proses-proses yang ada dalam metode *waterfall* adalah sebagai berikut:

1. Rekayasa Sistem

Tahap ini merupakan kegiatan pengumpulan data sebagai pendukung pembangunan sistem serta menentukan ke arah mana aplikasi ini akan dibangun.

2. Analisis Sistem

   Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh perangkat lunak yang akan dibangun. Tahap ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

3. Perancangan Sistem

   Perancangan antarmuka dari hasil analisis kebutuhan yang telah selesai dikumpulkan secara lengkap.

4. Pengkodean Sistem

   Hasil perancangan sistem diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan.

5. Pengujian Sistem

   Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

6. Pemeliharaan Sistem

   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 laporan ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan teori mengenai materi-materi pendukung yang berberhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun dan analisis sistem yang sedang berjalan. Selain itu pada bab ini memaparkan perancangan perangkat lunak yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi hasil impelmentasi dari hasil penelitian yang dilakukan dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil penelitian yang dilakukan di Topone Prodaction Bandung.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran untuk pengembangan perangkat lunak untuk kedepannya.