BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Global Shop merupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan, promosi dan pelayanan pesan antar pakaian baik dalam kota maupun luar kota. Pakaian yang dijual memiliki merk yaitu drophead. Dalam perkembangannya, Global Shop yang telah berdiri sejak tahun 2003 di jalan Cihampelas no. 254 Bandung mengalami perkembangan yang pesat. Selain berperan sebagai produsen atau penghasil produk, Global shop juga berperan sebagai distributor, baik kepada toko-toko pakaian maupun kapada pemakai langsung. Jadi tipe bisnis yang digunakan yaitu penjualan bisnis ke bisnis dan penjualan bisnis ke konsumen. Skala perusahaan ini termasuk skala perusahaan menengah karena area pemasarannya yang dijangkau dari dalam kota sampai luar kota wilayah Indonesia. Akan tetapi sistem pada Global Shop masih menggunakan cara manual dalam menjalankan proses bisnisnya. Hal ini menyebabkan sistem yang sedang berjalan tidak seefektif dan seefisien yang diharapkan serta pelanggan-pelanggan yang di daerah tidak dapat dijangkau dengan baik oleh perusahaan.

Di sisi lain perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat telah menjadi pendukung utama untuk memperoleh informasi dengan cara mudah dan cepat. Salah satu aplikasi teknologi informasi yang berhubungan dengan perdagangan ialah e-commerce, yaitu proses bisnis yang menggunakan dunia maya melalui

website (cara aksesnya melalui internet). Aplikasi ini dirasa sangat diperlukan, dikarenakan sering terjadi keluhan dari para kostumer dari luar kota yang tidak dapat terlayani dengan baik karena padatnya transaksi, dan belum ada aplikasi untuk memfasilitasi para kostumer untuk melakukan transaksi pembelian dalam jumlah besar. Aplikasi ini dapat memudahkan kostumer dalam melakukan transaksi pembelian dan kostumer dari luar kota dapat terlayani lebih baik. Untuk mengendalikan masalah ini, maka perlu dirancang program aplikasi pemasaran dan penjualan yang berbentuk website yang digunakan untuk pemasaran dan proses penjualan secara online.

Oleh karena itu dalam upaya meningkatkan pelayanan Global shop kepada konsumen maka penulis mengambil judul penelitian sebagai berikut :

APLIKASI PENJUALAN PESAN DAN ANTAR PAKAIAN SECARA ONLINE BERBASIS WEB PADA GLOBAL SHOP BANDUNG, yakni suatu aplikasi dimana konsumen dapat melakukan transaksi pembelian, pemesanan pakaian secara on-Line.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang peneliti kemukakan di atas, masalah utama dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi yang memanfaatkan internet sebagai antar muka sistem informasi penjualan dan pemesanan pakaian.

2. Meningkatkan kinerja dalam pelayanan kepada konsumen.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Adapun maksud dari pembuatan laporan ini adalah membangun aplikasi penjualan pesan dan antar pakaian berbasis web di Global Shop Bandung.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari dibangunnya aplikasi penjualan pesan dan antar pakaian berbasis web di Global Shop Bandung. adalah sebagai berikut:

1. Membuat sistem informasi pemesanan, transaksi penjualan, dan pembuatan laporan menjadi terkomputerisasi yang berbasis web.
2. Mempromosikan serta memberikan layanan informasi transaksi penjualan pakaian dengan menggunakan media internet.
3. Memudahkan konsumen dalam memperoleh informasi secara tepat tentang spesifikasi pakaian misalnya harga, ketersediaan, model pakaian dan lain-lain.
4. Mempermudah proses transaksi jual beli
5. Bagi pihak toko akan lebih mudah dalam pembuatan laporan pembelian dan penjualan barang.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembangunan aplikasi penjualan pakaian di Global Shop berbasis *e-commerce.* yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

1. Transaksi penjualan dan pemesanan hanya dapat dilakukan secara online
2. Transaksi penjualan dan pemesanan akan di lakukan jika pembeli sudah menjadi seorang pelanggan dari Global Shop
3. Pemesanan barang hanya mencakup dalam negeri saja, baik dalam kota maupun luar kota.
4. Sistem pembayaran dilakukan dengan 2 cara yaitu
   a. secara online dengan menggunakan fasilitas paipal
   b. secara offline melalui transfer bank.
5. Untuk keamanan data, *security* yang akan digunakan adalah
   a. Teknologi Kriptografi
   b. Secure Sockets Layer (SSL)
6. Pengiriman barang baik dalam kota maupun luar kota dilakukan dengan cara kerjasama dengan perusahaan layanan jasa kirim
7. Aplikasi ini akan di bangun menggunakan MySQL sebagai database dan bahasa pemrograman PHP dan Java Script, Macromedia Dreamweaver sebagai editornya, web server apache2triad, Microsoft untuk pemodelan sistem, dan Adobe Photoshop untuk desain antarmuka.

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 penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur.

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

b. Observasi.

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

c. Interview.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

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

a. *System / Information Engineering*

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

b. *Analisis*

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

c. *Design*

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

d. *Coding*

Hasil perancangan sistem diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Aplikasi yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

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*.

g. *Umpan Balik*

Merupakan respon dari pengguna sistem yang bisa digunakan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi yang dibangun diterima oleh penggunanya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penyusunan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilaksanakan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini akan menguraikan latar belakang masalah, Identifikasi masalah, maksud dan tujuan , batasan masalah, metodologi penelitian, dan yang terakhir adalah sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan berisi tentang teori-teori yang mendukung pengembangan perangkat lunak yang akan dibangun. Selain itu juga pada bab ini akan menjelaskan mengenai metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

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* / antarmuka dan perancangan prosedural.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem ke dalam bentuk aplikasi pemograman, selain itu berisi pengujian program atau menjelaskan mengenai bagaimana cara mengoperasikan aplikasi sistem penawaran / pemesanan barang berbasis *online* yang telah dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis akan mengungkapkan kesimpulan yang dapat diambil dari seluruh aktivitas penelitian yang dilakukan, serta saran yang dapat berguna bagi pengembangan perangkat lunak ini selanjutnya.