BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Guava Monkey Company merupakan suatu perusahaan yang bergerak dibidang furnitur dan kerajinan tangan. Sistem penjualan yang digunakan sekarang ini adalah sistem konvensional, yaitu pembeli harus datang langsung ke galeri Guava Monkey Company untuk melihat produk yang ditawarkan atau dipesan. Dengan adanya sistem tersebut akan menyita waktu konsumen sehingga kesulitan memperoleh informasi mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan.

Seiring berkembangnya teknologi informasi, perusahaan-perusahaan lain yang bergerak dibidang yang sama telah memanfaatkan failitas-fasilitas dari teknologi informasi. Salah satu aspek yang paling mendukung adalah adanya fasilitas *e-commerce* yang dapat membantu dalam proses penjualan atau penawaran produk. Dengan adanya *e-commerce,* perusahaan dapat memasarkan produknya secara *online* sehingga konsumen yang berada di luar kota bisa melihat dan memesan produk tanpa harus datang langsung ke tokonya.

E-commerce atau dalam bahasa Indonesia yaitu perdagangan elektronik adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. E-dagang dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Pada saat ini, galeri Guava Monkey Company belum menggunakan fasilitas *e-commerce* tersebut sehingga kesulitan dalam menawarkan produk kepada konsumen yang berada di luar kota. Selain itu, juga bisa mengakibatkan dampak yang berpengaruh kepada proses penjualan produk yaitu ketidaktahuan konsumen yang berada di luar kota akan keberadaan galeri Guava Monkey Company. Proses penjualan galeri Guava Monkey Company akan hanya dilakukan apabila terdapat konsumen yang datang ke galeri tersebut, sedangkan banyak konsumen yang di luar kota tidak bisa datang atau tidak tahu keberadaan galeri Guava Monkey Company.

Dengan adanya sistem *e-commerce*, sistem tersebut tentunya membutuhkan suatu pengolahan atau pendataan produk, fasilitas pengiriman produk yang baik dan juga diperlukan laporan/statistik penjualan. Sistem juga membutuhkan suatu keamanan agar terjaga dari para *hacker* yang tidak bertanggung jawab. Selain itu, sistem tersebut membutuhkan sarana komunikasi agar memberikan kepercayaan dan kenyamanan bagi para konsumen.

Berdasarkan hasil wawancara dari pihak galeri Guava Monkey Company serta mengacu dari permasalahan diatas, maka perlu dibuat suatu sistem yang dapat menyelesaikan semua permasalahan yang ada saat ini. Membangun Sistem *E-commerce* Pada Galeri Guava Monkey Company adalah suatu solusi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan di atas guna mencapai efiktifitas maupun efisiensi perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan adalah bagaimana membangun sistem *e-commerce* pada galeri Guava Monkey Company.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari ditulisnya skripsi ini adalah untuk membangun sistem *e-commerce* pada galeri Guava Monkey Company.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan Galeri Guava Monkey Company untuk mengelola atau mengatur data dan memanajemen pemesanan produk atau barang yang akan di jual.
2. Memudahkan konsumen dalam proses pembayaran karena terdapat beberapa pilihan dalam proses pembayaran.
3. Memudahkan Galeri Guava Monkey Company dalam memanajemen pemaketan pemesanan.
4. Memberikan laporan dan atau statistik penjualan.
5. Memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan oleh galeri Guava Monkey Company.
6. Memberikan pengamanan di dalam metode pembayaran secara online.
7. Memberikan sarana komunikasi bagi perusahan dengan pelanggan, baik melalui email member yang terdaftar, Instant Messaging, Situs jejaring sosial, maupun telepon/fax.

8. Memudahkan galeri Guava Monkey Company dalam menawarkan atau menjual produknya kepada konsumen yang berada di luar kota.
9. Konsumen yang berada di luar kota dapat mengetahui keberadaan galeri Guava Monkey Company dengan menggunakan layanan *e-commerce* ini serta bisa memesan tanpa harus datang ke toko.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

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

1. Sistem ini dapat melayani pembelian dan pembayaran.
2. Sistem ini dapat mengelola data barang dan data penjualan.
3. Sistem yang akan dibangun ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySql sebagai *database.*
4. *Tools* yang digunakan untuk membangun sistem adalah *Adobe Dreamweaver CS5*, dan *Adobe Photoshop CS5.*

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

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah metode studi kasus. Metode studi kasus adalah metode riset yang menggunakan berbagai sumber data (sebanyak mungkin data) yang bisa digunakan untuk meneliti, menguraikan dan menjelaskan secara komprehensif

berbagai aspek individu, kelompok, suatu program, organisasi atau peristiwa secara sistematis (Krisyantono, 2006).

Adapun Teknik pengumpulan data sebagai bahan untuk menganalisis adalah sebagai berikut :

1. Teknik Pengumpulan Data

   Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

   a. Studi literature

      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. Wawancara

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak badan usaha terhadap permasalahan yang diteliti.

2. Model Pengembangan Perangkat Lunak

   Model pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall*. Model *waterfall* adalah metode pengembangan *software* yang bersifat sekuensial. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, coding, testing dan *maintenance*. Disebut

dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

Adapun penjelasan tahapan proses dari model *waterfall* adalah sebagai berikut :

a. *System Engineering*

Tahap untuk menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembentukan perangkat lunak.

b. *System Analisis*

Merupakan tahap menganalisis untuk mengetaui bagaimana sistem yang sedang berjalan dan hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan perangkat lunak.

c. *System Design*

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. *System Coding*

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

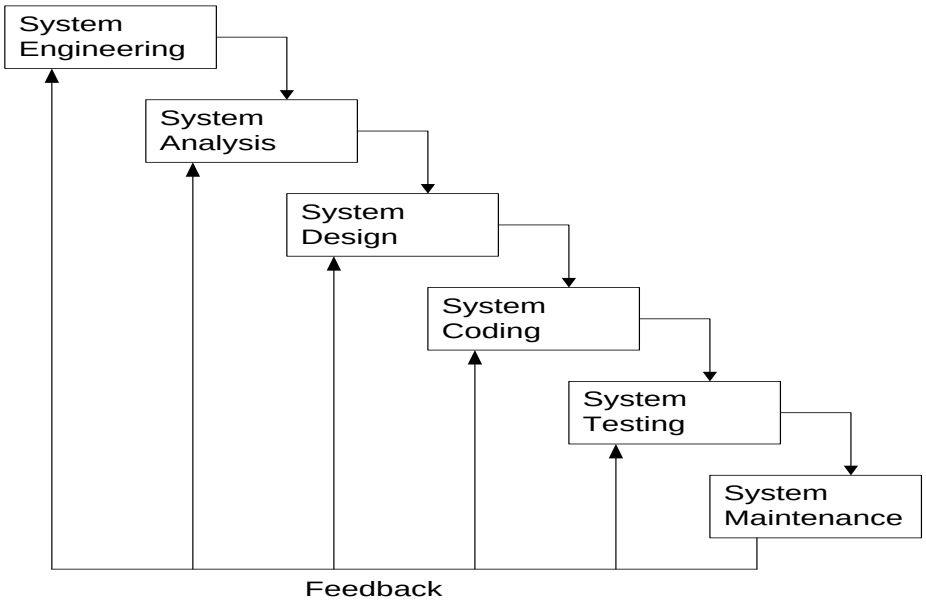
e. *System Testing*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. *System Maintenance*

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

Model dari *waterfall* dapat dilihat pada Gambar I-1, Model *Waterfall* berikut :



Gambar I-1, Model *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan

penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, asumsi, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada 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 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

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini menguraikan bagaimana mengimplementasikan setiap prosedur pada bab sebelumnya kedalam bentuk bahasa pemrogaman untuk membuat sistem *e-commerce*. Kemudian akan dilakukan pengujian terhadap prosedur tersebut dan melakukan pembahasan tentang kemampuan terhadap prosedur tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini akan memberikan suatu kesimpulan terhadap analisa yang dilakukan pada sistem *e-commerce* tersebut.