BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi sudah semakin pesat serta merambah ke berbagai sektor. Dan dalam hal ini internet merupakan salah satu contoh teknologi informasi yang efektif untuk penyebaran informasi karena internet merupakan sarana komunikasi yang mendunia. Melalui internet pula informasi lebih cepat menyebar hanya dalam hitungan detik, selain itu, penyimpanannya lebih lama dan juga dapat menghemat biaya. Sehingga memungkinkan setiap orang dengan mudah melakukan jenis-jenis dan peluang-peluang bisnis yang baru. Dimana transaksi-transaksi bisnis semakin banyak dilakukan secara elektronik yang sering disebut *"E-Commerce"*.

CV. Oxygen Perdana Mandiri atau yang lebih dikenal dengan velocity shophouse merupakan satu dari sekian banyak perusahaan yang bergerak di bidang industri pakaian serta *accesories*. Sistem penjualan yang dipakai di Velocity ShopHouse ini masih memakai sistem konvensional, yaitu pembeli harus datang langsung ke toko velocity shophouse, sehingga dapat menyita waktu konsumen yang berada jauh dari toko velocity shophouse. Selain itu, dalam menyebarkan informasi produk masih secara manual karena masih menggunakan famplet, brosur dan buku katalog sebagai media penyebaran informasi.

Hal ini menyebabkan timbulnya beberapa permasalahan dalam penyebaran informasi antara lain tingginya biaya, penyebaran informasi tidak meluas serta informasi tidak menyebar dengan cepat. Selain itu penyimpanan data. Produk tidak tersusun rapi, sehingga pencarian data tidak dapat dilakukan dengan cepat.

Berdasarkan permasalahan yang timbul inilah yang menjadi latar belakang untuk membangun website penjualan barang berbasis e-commerce sebagai alat penyebaran informasi serta transaksi elektronik di velocity shophouse.

1.2 Perumusan Masalah

Setelah mempelajari dan mengamati sistem yang akan dibangun maka ditemukan beberapa permasalahan dalam perencanaan pengembangan sistem informasi yang akan dibangun yaitu :

1. Belum efektifnya penjualan produk di Velocity Shophouse.
2. Velocity Shophouse kesulitan dalam mengelola data-data transaksi yang terjadi.
3. Belum efektifnya promosi terhadap produk-produk Velocity Shophouse.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah layanan *e-commerce* yang nantinya menjadi alat pengolahan data semua transaksi yang terjadi di perusahaan Oxygen Perdana Mandiri yang terkomputerisasi.

1.3.2 Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti. Maka tujuan yang akan dicapai adalah :

1. Memudahkan Velocity Shophouse dalam penjualan produk dan *Customer* dapat mudah membeli produk tanpa harus datang langsung ke Velocity Shophouse.
2. Mempermudah Velocity Shophouse untuk mengelola data-data transaksi yang terjadi.
3. Mempermudah Velocity Shophouse dalam media promosi.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang berkaitan dengan perancangan perangkat lunak atau sistem informasi, maka masalah dibatasi dengan beberapa point utama pada sistem yang akan dibangun, yaitu :

1. Data dari Velocity Shophouse
2. Website ini dapat mengelola data barang dan data pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan. Di sistem ini juga disediakan katalog barang yang dijual berdasarkan kategori barang dan berdasarkan harga barang.
3. Aplikasi ini menyediakan fasilitas bertransaksi dengan cara offline (transfer antar bank) dengan tujuan ke bank BCA.
4. Pengiriman barang dilakukan melalui JNE atau PT.POS.

5. Proses login untuk user akan disertakan dalam sistem ini untuk menjaga keamanan data dari pihak yang tidak bertanggung jawab .
6. Metode yang digunakan adalah dengan menggunakan metode aliran data terstruktur. Tools yang digunakan adalah *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Data Flow Diagram* (DFD).
7. Perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut:
   a. PHP, sebagai perangkat pendukung dalam pembuatan *user interface* dari perangkat lunak yang akan dibangun.
   b. Dreamwaver 8, sebagai perangkat pendukung dalam pembuatan *user interface* dari perangkat lunak yang akan dibangun.
   c. MySQL sebagai *engine* pengolaha data yang digunakan untuk menyimpan database.
   d. Sistem operasi yang digunakan adalah Windows 7.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan pada laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Tahap pengumpulan data

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

a. Wawancara

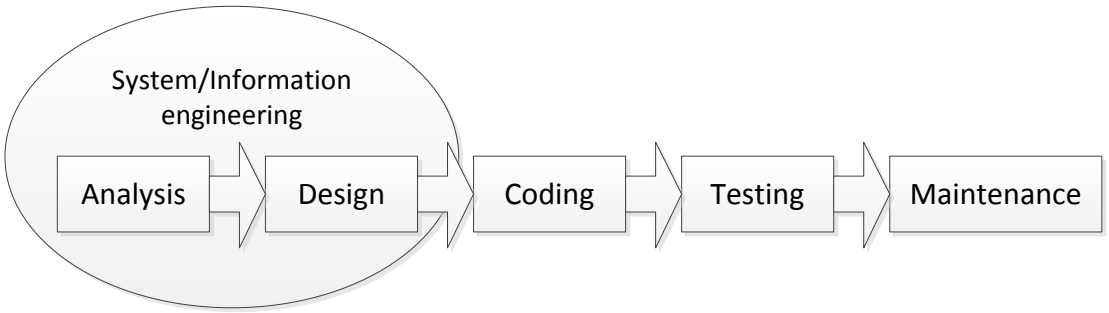
   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak *intern* (terkait) yaitu pegawai Velocity Shophouse.

b. Studi Literatur

   Pengumpulan data dengan cara pengumpulan literatur, jurnal, dan bacaan yang ada kaitannya dengan judul laporan kerja praktek.

1.5.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak.

Tahap analisis data dalam perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara sequensial atau linear, yang meliputi proses diantaranya :



Gambar 1.1 model sekuensial atau linier

a. *System (Information engineering)*

   Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua 6 elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembetukan perangkat lunak.

b. *Analysis*

   Merupakan tahap menganalisis hal – hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. *Design*

   Tahap penerjemah dari data yang di analisis ke dalam bentuk yang mudah digunakan oleh *user*.

d. *Coding*

   Tahap penerjemah data atau pemecahan maslah yang telah dirancang kedalam bahasa pemograman tertentu.

e. *Testing*

   Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibangun.

f. *Maintenance*

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

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan kerja praktek ini adalah

Bab I : Pendahuluan

Bab ini membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, pembatasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan

Bab II : Tinjauan pustaka

Bab ini membahas profil perusahaan Velocity ShopHouse dan teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan dalam menganalisis sistem.

Bab III : Pembahasan dan Kegiatan Kerja Praktek

Membahas tentang perancangan sistem dan menjelaskan tentang implementasi, pengujian dari perancangan yang telah dilakukan, serta kegiatan yang dilakukan selama kerja praktek

Bab IV : Kesimpulan dan saran

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian dan juga saran-saran untuk penelitian mendatang akibat dari keterbatasan yang dijumpai pada penelitian ini.