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"*.

Online Clothing merupakan satu dari sekian banyak perusahaan yang bergerak di bidang industri pakaian serta *accesories*. Sistem penjualan yang dipakai di Online Clothing ini masih memakai sistem konvensional, yaitu pembeli harus datang langsung ke toko Online Clothing, sehingga dapat menyita waktu konsumen yang berada jauh dari toko Online Clothing. 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 DI PERUSAHAAN ONLINE CLOTHING sebagai alat penyebaran informasi serta transaksi elektronik di Online Clothing Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Online Clothing menginginkan penjualan produk yang lebih efektif dan efisien tanpa harus *Customer* datang langsung ke Online Clothing.
2. Online Clothing kesulitan dalam mengelola data-data transaksi dan barang dengan semakin banyaknya jumlah transaksi yang terjadi.
3. Online Clothing tidak bisa mengetahui perubahan stok barang setelah transaksi terjadi, barang mana yang harus ditambah dan dikurangi pembelianya.
4. Online Clothing kesulitan dalam mengefektifkan media promosi dengan biaya yang minimal.

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 Online Clothing yang terkomputerisasi.

1.3.2 Tujuan

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

1. Memudahkan Online Clothing dalam penjualan produk dan *Customer* dapat mudah membeli produk tanpa harus datang langsung ke Online Clothing.
2. Mempermudah Online Clothing untuk mengelola data-data barang dan transaksi yang terjadi.
3. Mempermudah Online Clothing dalam mengetahui stok barang.
4. Mempermudah Online Clothing 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. 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.

2. Aplikasi ini menyediakan fasilitas bertransaksi dengan cara transfer antar bank dengan tujuan ke bank BCA.
3. Pengiriman barang akan dilakukan melalui Pos.
4. Proses login untuk admin dan member akan disertakan dalam sistem ini untuk menjaga keamana data dari pihak yang tidak bertanggung jawab .
5. Metode yang digunakan adalah dengan menggunakan metode aliran data terstruktur. Tools yang digunakan adalah *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Data Flow Diagram* (DFD).
6. Perangkat lunak yang digunakan adalah
    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 XP.
    e. CSS

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. Studi literarur

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

b. Studi lapangan

I. Observasi

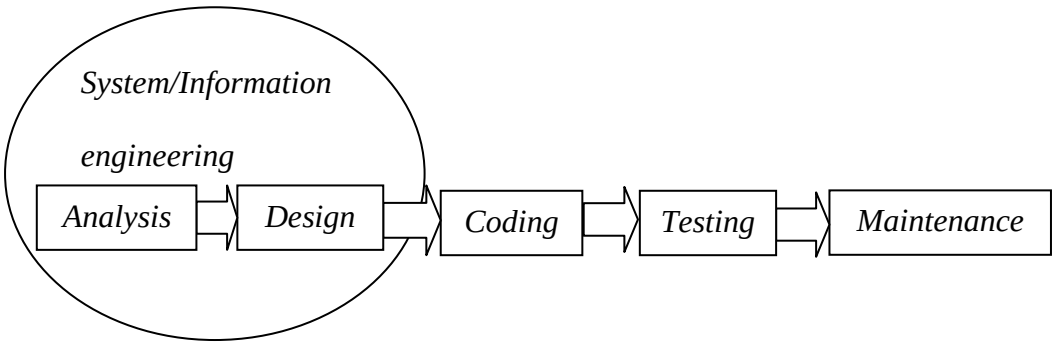
Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

II. Interview

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

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

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 Online Clothing dan teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan dalam menganalisis sistem.

Bab III : Pembahasan

Bab ini membahas tentang bentuk logis pada perancangan ini, kebutuhan pemakai dan pemecahan masalah teridentifikasi selama tahapan analisis sistem mulai dibuat untuk diimplementasikan.

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.