BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Errorizer Records adalah salah satu distro dari sekian banyak distro yang ada di Bandung, distro ini mengusung tema distro musik dimana produk-produk yang diperdagangkan dari mulai *t-shirt*, tas, topi, *sweater*, aksesoris, dan kaset yang bertemakan musik. Selain karena tempatnya yang tidak terlalu strategis distro yang baru berdiri sekitar setahun yang lalu ini masih terbilang pemula dalam bisnis yang dijalaninya, sehingga belum begitu banyak orang mengetahui keberadaan distro ini.

Jumlah pelanggan yang ada saat ini khususnya yang berada di luar kota Bandung masih sangat sedikit, hanya beberapa kota seperti Pontianak, Lampung, Malang dan Medan saja yang pernah memesan ke distro Errorizer Records, itu pun tidak secara terus menerus hanya beberapa kali saja. Maka dari itu besar keinginan pihak perusahaan untuk dapat melebarkan bisnisnya ke berbagai kota di Indonesia sehingga distro ini dapat dikenal oleh banyak orang, hal ini akan berimbas pula terhadap jumlah pelanggan dan pesanan yang semakin meningkat. Akan tetapi keinginan tersebut belum bisa terealisasi dengan baik, hal ini dikarenakan media pemasaran dan media promosi yang hanya dilakukan dari mulut ke mulut dirasakan sangat tidak optimal sehingga perlu adanya cara dan media promosi yang lebih efektif dan lebih optimal agar dapat menjangkau lebih banyak pelanggan, khususnya yang berada diluar kota Bandung.

Faktor lain yang menjadi masalah adalah banyaknya bisnis-bisnis distro yang ada saat itu khususnya di kawasan Bandung sendiri membuat distro ini memiliki banyak pesaing, dimana hampir semua distro-distro tersebut sudah memiliki *website* sendiri untuk melakukan penjualan secara online serta untuk mempromosikan produk-produk mereka. Hal ini membuat distro baru seperti Errorizer Records harus bekerja lebih ekstra untuk dapat memperkenalkan dan memasarkan produk-produknya, agar distro ini tidak kalah saing dengan distro-distro lain yang sudah dikenal.

Berdasarkan uraian diatas maka Errorizer Records memerlukan suatu aplikasi untuk menjual berbagai produk dan sekaligus untuk mempromosikannya, sehingga akan dibuat situs *e-commerce* pada distro Errorizer Records.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dan juga dari hasil wawancara dengan pihak perusahaan, maka timbul suatu masalah bagaimana membangun *website e-commerce* untuk penjualan produk di distro Errorizer Records.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun *website e-commerce* pada distro Errorizer Records.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dari pembangunan aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan informasi kepada calon pembeli mengenai data produk dengan lebih detail.

2. Memberikan kemudahan bagi calon pembeli dalam melakukan pemesanan serta transaksi pembayaran terhadap produk yang dibeli.
3. Membantu mengenalkan keberadaan distro Errorizer Records sehingga distro ini dapat dikenal oleh banyak orang, tidak hanya dikenal dikawasan Bandung saja.
4. Membantu dalam melakukan proses pemasaran atau promosi terhadap produk- produk yang ada di distro Errorizer Records.
5. Memberikan kemudahan bagi pihak toko dalam melakukan pengolahan data pemesanan, data produk sampai data retur serta mempercepat dalam pembuatan laporan.

1.4 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan yang dibuat untuk lebih memfokuskan pada tujuan yang ingin dicapai, yaitu diantaranya :

1. Produk-produk yang akan dijual berupa *t-shirt*, tas, topi, *sweater*, aksesoris, dan kaset.
2. Data yang akan dikaji berupa data produk, data pesanan, data pembayaran serta, data retur barang dan data laporan.
3. Proses-proses yang terlibat dalam aplikasi ini adalah proses pendaftaran member, proses pemesanan, proses pembayaran, proses pengolahan stok, proses pengolahan data pesanan, proses pengolahan produk, proses pengolahan retur barang, proses pembuatan laporan serta proses pencarian data pesanan dan data produk.

4. Informasi yang disediakan berupa informasi data produk, informasi retur barang, informasi pengiriman produk, laporan pemesanan dan laporan penjualan.
5. Produk yang dijual hanya produk Errorizer Records saja.
6. Cara promosi yang akan diterapkan yaitu “bulan diskon”, dimana antara bulan Januari sampai bulan April dipilih satu bulan untuk diterapkan diskon sebesar 20% untuk semua produk selama satu bulan penuh.
7. Untuk menambah keamanan pada aplikasi yang dibangun maka digunakan IP Dedicated kemudian dilengkapi pula dengan SSL *(secure socket layer)* serta diberikan fasilitas *login* untuk dapat masuk ke sistem dengan memasukkan *username* dan *password*.
8. Menggunakan *Yahoo Messanger* sebagai fasilitas komunikasi serta menyediakan fasilitas untuk dapat melakukan integrasi dengan situs jejaring sosial yaitu *facebook* dan *twitter*.
9. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP sebagai bahasa pemrograman, MySQL sebagai DBMS serta menggunakan aplikasi pembangun lain seperti *Macromedia Dreamweaver* sebagai editor, *Adobe Phoshop* sebagai editor gambar, *web browser* (Mozila Firefox) dan *Wamp Server* sebagai *web server, database server* dan PHP *Interpreter*.
10. Metode analisis dan perancangan yang digunakan adalah metode terstruktur, dimana model proses yang digunakannya adalah DFD *(Data Flow Diagram)*, sedangkan model datanya menggunakan ERD *(Entity Relational Diagram).*

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian dalam penyusunan tugas akhir ini dibagi menjadi dua tahap yaitu, tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak.

a. Tahap Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

   Studi literatur adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan literatur seperti buku, skripsi, jurnal, *paper* dan bacaan bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2. Studi Lapangan.

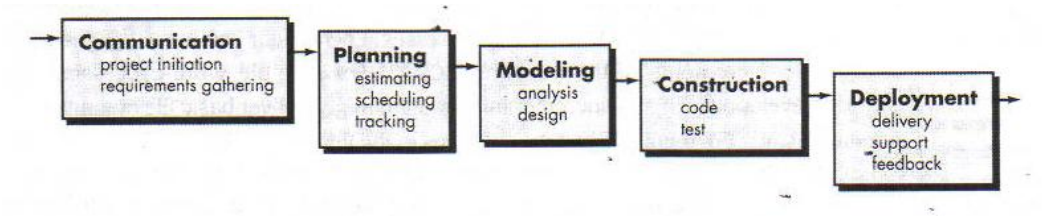
   Studi lapangan adalah suatu teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung ke lapangan.

3. *Interview*.

   Interview adalah suatu teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab kepada narasumber secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

b. Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pembangunan aplikasi ini digunakan model *Waterfall*. Pada model ini terdapat tahapan-tahapan yang dikerjakan, tahapan-tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar 1-1.



Gambar 1-1 Model Watefall [3]

1. *Communication*

   Communication adalah tahapan penentuan tujuan, batasan, kebutuhan dan pendekatan yang akan digunakan dalam pembangunan sistem.

2. *Planning*

   Planning adalah tahapan perencanaan, perkiraan waktu, biaya, dan lainnya.

3. *Modeling*

   Modeling adalah suatu tahapan perancangan, baik perancangan fungsionalitas maupun perancangan antarmuka.

4. *Construction*

   Construction adalah suatu tahapan pembangunan sistem dimana pembangunannya mulai dilakukan berdasarkan perancangan yang sudah dilakukan.

5. *Deployment*

   Deployment adalah suatu tahapan dimana sistem mulai dijalankan dan diuji coba dari kesalahan yang mungkin terjadi. Selain itu, uji coba ini juga dilakukan dengan mewawancarai pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan secara umum adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi penjelasan mengenai perusahaan serta teori-teori yang digunakan baik itu teori mengenai internet, *e-commerce*, *database*, model proses serta aplikasi pembangun yang dipakai dalam membangun aplikasi ini.

Bab III Analisis dan Perancangan

Bab ini menjelasakan dua bagian utama, yaitu analisis dan perancangan terhadap sistem yang akan dibangun. Pada tahap analisis terdapat lima bagian utama yang akan dijelaskan, yaitu menjelaskan mengenai masalahnya, sistem yang sedang berjalan, kebutuhan non fungsional, basis data serta kebutuhan fungsional. Sedangkan pada tahap perancangan terdapat empat bagian utama, yaitu penjelasan mengenai data (skema relasi dan struktur tabel), menu, *interface* serta *procedural* dalam bentuk *flowchart*.

Bab IV Implementasi dan Pengujian

Bab ini menjelasakan dua bagian utama, yaitu implementasi dan pengujian. Pada bagian implementasi terdapat lima bagian yang akan dijelaskan, yaitu penjelasan mengenai perangkat keras, perangkat lunak, database dan antarmuka. Sedangkan pada bagian pengujian akan dijelaskan mengenai

pengujian yang berupa pengujian *alpha* dengan menggunakan metode *blackbox*, sedangkan pada pengujian *betha* mengunakan kuisioner.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi mengenai hal-hal penting yang telah dibahas dan kemudian dibuat kesimpulan. Dan bab ini juga berisi saran-saran yang diberikan untuk pengembangan selanjutnya.