BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bloods Blaze Distro merupakan sebuah perusahaan *clothing independent*, Apa itu *clothing independent*? *clothing independent* adalah sebuah industri kreatif berbasis pakaian (*clothing*) yang dilakukan secara mandiri (*indie*) dengan semangat kolektivisme. Sedangkan barang-barang yang dijual adalah pakaian, celana, ikat pinggang dan sebagainya, dimana barang-barang yang dijual tersebut khusus hanya barang-barang yang diproduksi oleh Bloods Blaze Distro sendiri. Bermula dengan hanya menitipkan barang di beberapa distro di kawasan Bandung, hingga memiliki toko yang dinamakan Bloods Blaze Distro di Jl Sultan Tirtayasa no. 6 Bandung sejak tahun 2006. Sampai saat ini jumlah pelanggan Bloods Blaze Distro sudah mulai meningkat, baik di Bandung maupun diluar Bandung.

Kendala yang dihadapi Bloods Blaze Distro saat ini adalah yang pertama sistem penjualan yang masih menggunakan sistem konvensional yaitu *customer* yang harus datang langsung ke Bloods Blaze Distro untuk memilih dan membeli produk yang diinginkan, kemudian setelah *customer* telah mendapatkan produk yang diinginkannya maka *customer* melakukan transaksi pembayaran ke kasir dan mengambil produk yang telah dibelinya setelah selesai melakukan transaksi pembayaran. Kendala yang kedua dalam sistem pembayaran Bloods Blaze Distro masih menggunakan teknik bayar dimuka langsung. Kendala yang ketiga dalam

melakukan penjualan produk-produknya pihak perusahaan telah melakukan berbagai cara yaitu dengan saling memberi informasi melalui satu *customer* ke *customer* lainnya dan pemasangan iklan di Facebook (*Social Networking*). Setelah perusahaan melakukan penjualan melalui satu *customer* ke *customer* ternyata memiliki masalah tentang keterbatasan ruang dan waktu. Begitu juga dalam melakukan penjualan melalui Facebook, ternyata memiliki kendala tentang keterbatasan sistem yang dimiliki oleh Facebook itu sendiri contohnya seperti fasilitas pembayaran secara *online* yang tidak tersedia.

Solusi yang tepat untuk menanggulangi kendala yang dihadapi Bloods Blaze Distro adalah pembuatan aplikasi web berbasis *e-commerce*. Dimana solusi yang ditawarkan adalah penerapan sistem penjualan secara *online* dengan menggunakan jasa internet, penerapan sistem pembayaran secara *online* dengan bekerjasama menggunakan jasa paypal, penerapan cara melakukan penjualan produk-produk secara *online* yang terintegrasi dengan Facebook (*Social Networking*).

Dengan diadakannya pembuatan web berbasis *e-commerce* tersebut diharapkan dapat meningkatkan perluasan pemasaran lebih cepat dan dapat memberikan solusi yang lebih. Karena seluruh komponen yang terlibat dalam bisnis praktis diaplikasikan disini, seperti *customer service*, produk yang tersedia, cara pembayaran, jaminan atas produk yang dijual dan sebagainya. Seluruh definisi yang dijelaskan di atas pada dasarnya memiliki kesamaan yang mencakup komponen transaksi (pembeli, penjual, barang, jasa dan informasi), subyek dan obyek yang terlibat, serta media yang digunakan (dalam hal ini adalah internet).

Dengan menggunakan teknologi informasi, *e-commerce* dapat dijadikan sebagai solusi untuk membantu perusahaan dalam mengembangkan perusahaan dan menghadapi tekanan bisnis. Tingginya tekanan bisnis yang muncul akibat tingginya tingkat persaingan mengharuskan perusahaan untuk dapat memberikan respon. Penggunaan *e-commerce* dapat meningkatkan efisiensi biaya dan produktifitas perusahaan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan perusahaan dalam bersaing.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di dalam latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara merancang sebuah sistem transaksi *online* yang aman dengan menerapkan *security* yang baik.
2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi web *e-commerce*.
3. Bagaimana merancang sebuah aplikasi web yang mudah digunakan (*user friendly*).
4. Bagaimana cara merancang sebuah *database* yang baik.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud yang ingin dicapai dari penelitian skripsi ini adalah membangun sebuah aplikasi *e-commerce* pada toko Bloods Blaze Distro.

1.3.2 Tujuan

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Merancang sebuah sistem transaksi *online* yang aman dengan menerapkan *security* yang baik.
2. Merancang sebuah aplikasi web berbasis *e-commerce*.
3. Menciptakan sebuah aplikasi web yang mudah digunakan (*User Friendly*).
4. Merancang sebuah *database* yang baik dan sesuai dengan sistem basis data.

1.4 Batasan Masalah

Untuk lebih memudahkan dalam membahas permasalahan dan menghindari penyimpangan pembahasan dari pokok bahasan maka permasalahan dibatasi pada:

1. Untuk produk yang akan dipasarkan secara *online* hanya khusus produk dari Bloods Blaze Distro.
2. Untuk format gambar yang digunakan hanya jpg, gif dan png.
3. Mata uang yang dipakai untuk transaksi pada aplikasi ini hanya rupiah (IDR) dan dollar US.
4. Kurs dollar yang dipakai menggunakan kurs dari website klik bca, yaitu www.klikbca.com.
5. Untuk penggunaan bahasa pada website digunakan bahasa Indonesia.
6. Aplikasi dibangun dengan menggunakan program WAMP5 1.7.2 dengan pemrograman menggunakan PHP, web server menggunakan Apache, *database* menggunakan MySQL. Untuk *tool* menggunakan Macromedia

Dreamweaver 8, desain web menggunakan Corel Draw X4, Corel Photo-Paint X4, ACDSee Photo Manager 2009 dan CSS.

7. Pengguna dari aplikasi ini adalah staf Bloods Blaze Distro sebagai administrator yang dibagi 2 jenis hak akses yaitu super admin dan admin, *customer* sebagai pembeli/pengunjung.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian yang dilakukan adalah menggunakan metodologi penelitian deskriptif analisis yaitu dengan cara menggambarkan secara tepat data yang ada di lapangan kemudian membandingkannya dengan teori-teori yang berlaku. Diantaranya:

1. Wawancara/interview yaitu melakukan wawancara langsung dengan pihak yang berkepentingan yaitu para pelaku bisnis/penjual produk.
2. Observasi, melakukan pengamatan secara langsung dengan sistem apa saja yang berlaku dalam proses transaksi *online*.
3. Kajian pustaka, membaca buku-buku dan sumber-sumber lain seperti internet yang menunjang penyelesaian masalah.
4. Kuesioner, memberikan lembar pertanyaan kepada para pelaku bisnis/penjual produk.

1.5.2 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

Metodologi pengembangan perangkat lunak menggunakan metodologi *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1 yaitu sebagai berikut:

1. *System Enginering*

   Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan dibangun. Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang akan dibangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

2. Analisis

   Penguraian dari sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

3. *Design*

   Perancangan ini terdiri dari dua bagian, yaitu: perancangan awal berupa transformasi keperluan kedalam arsitektur data dan perangkat lunak, kemudian dilanjutkan dengan perancangan rinci berupa perbaikan model arsitektur dalam pembuatan struktur data dan algoritma secara rinci dari perangkat lunak.

4. *Coding*

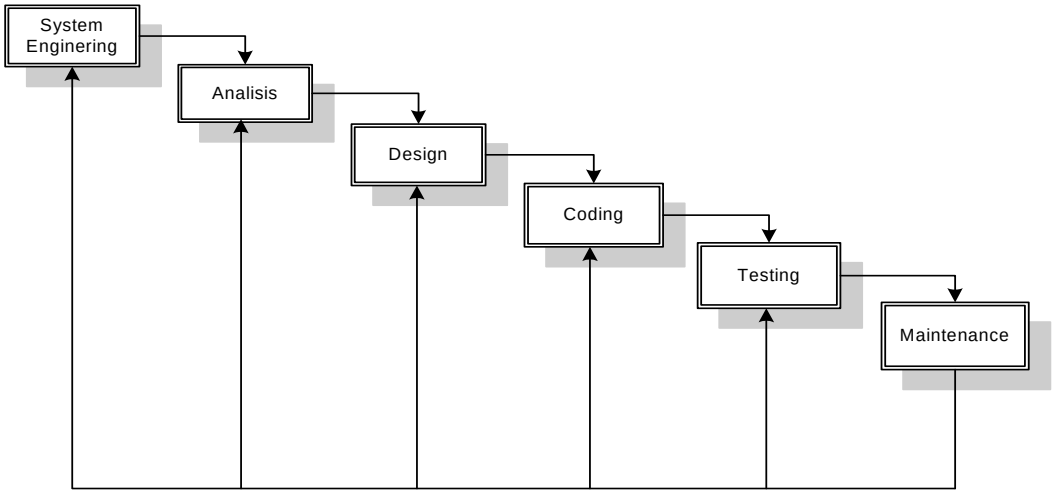
   Pada tahap ini dilakukan proses penerjemahan dari keperluan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman komputer yang ditentukan.

5. *Testing*

   Setelah program selesai dibuat, maka tahap berikutnya adalah uji coba terhadap program tersebut.

6. *Maintenance*

   Tahap ini merupakan tahap terakhir dimana perangkat lunak yang sudah selesai dan dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan-penambahan sesuai dengan *user*.



Gambar 1.1. Metodologi *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penyusunan penulisan penelitian ini, maka penyusunan penulisan terbagi dalam beberapa bagian sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

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

BAB 2 LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta gambaran sedikit mengenai sejarah berdirinya Bloods Blaze Distro.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil analisis terhadap sistem yang sedang berjalan untuk mengetahui kekurangan dan kebutuhan sistem yang akan dibangun agar menjadi lebih baik. Dijelaskan pula tentang perancangan sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis. Perancangan sistem ini mencakup perancangan basis data, pemodelan sistem yang dibuat seperti diagram konteks, data flow diagram, dan diagram ERD. Selain itu juga terdapat perancangan antarmuka dari sistem yang akan dibangun.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang implementasi program dan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan skripsi.