BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Moist Clothing merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan pakaian dan *accessories.* Selama ini penjualan yang dilakukan Moist Clothing ini mengalami peningkatan cukup baik yang terletak di Bandung memang sudah cukup banyak, tapi masih sedikit yang mampu menyesuaikan tingkat keinginan konsumen yang semakin tinggi terhadap *clothing-clothing* yang ada. Akhirnya Moist Cloting berdiri di Komplek Vijaya Kusuma Blok C.2 no.8 Cibiru Bandung, yang digunakan sebagai kantor pusat, pemasaran dan tempat produksi Moist Clothing Bandung.

Namun, dengan adanya persaingan yang sangat ketat maka Moist Clothing ingin mencoba lebih berkembang dengan menerapkan system pemasaran yang tepat, cepat dan efisien. Berdasarkan keinginan dari Moist Clothing, maka diperlukan suatu strategi pemasaran yang lebih baik. Hal ini disebabkan penjualan dan pemasaran merupakan kegiatan yang paling penting dalam kelangsungan hidup suatu perusahaan, oleh karena itu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi khususnya internet sebagai media informasinya. Internet merupakan salah satu contoh teknologi informasi yang efektif untuk penyebaran informasi karena internet merupakan sarana komunikasi yang mendunia. Tanpa adanya internet para pelaku bisnis akan mengalami kesulitan dalam hal waktu dan biaya karena jarak dan waktu dalam melakukan transaksi. Melalui internet pula

informasi lebih cepat menyebar hanya dalam hitungan detik, sehingga memungkinkan banyak orang melakukan berbagai jenis kegiatan dan juga transaksi. Transaksi bisnis yang dilakukan secara elektronik disebut *E-commerce.*

Solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan membangun suatu sistem yang dapat membantu meningkatkan penjualan pakaian di Moist Clothing tanpa melihat situasi toko dan juga dapat menangani pelanggan yang berada jauh di luar kota tanpa harus datang secara langsung ke toko sehingga pemasaran produk Moist Clothing Bandung tidak lagi meliputi wilayah dalam kota, tetapi seluruh wilayah Indonesia, dan diharapkan Moist Clothing Bandung mendapatkan keuntungan yang maksimal. Berdasarkan hasil wawancara dari pihak Moist Clothing, maka membangun website *e-commerce* adalah solusi yang tepat untuk menyelesaikan semua permasalahan yang ada di Moist Clothing Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah yang terjadi pada Moist Clothing, maka ditemukan masalah-masalah sebagai berikut :

1. Toko belum memiliki sarana pemasaran yang baik karena masih menggunakan *customers to customers* atau tatap langsung dengan konsumen.
2. Bagaimana memudahkan konsumen untuk memperoleh informasi mengenai barang yang ditawarkan oleh Moist Clothing
3. Konsumen yang berada di luar kota dapat mengetahui semua produk yang ditawarkan oleh Moist Clothing hanya dengan menggunakan layanan *e-commerce* ini dan memesan tanpa harus datang langsung ke toko

tersebut.Diperlukan adanya alat transaksi yang terjamin dalam keamanan pada saat terjadi transaksi atau pertukaran data.

Dari pembahasan diatas dapat dilihat bahwa masalah yang terdapat pada Moist Clothing saat ini diperoleh rumusan masalahnya adalah bagaimana membangun *website e-commerce* yang akan digunakan pada Moist Clothing.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun *website e-commerce* yang akan digunakan pada Moist Clothing.

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai barang dan stok yang ditawarkan oleh Moist Clothing secara 24 jam, toko juga belum memiliki website penjualan yang memudahkan konsumen yang berada di luar kota dapat mengetahui keberadaan Moist Clothing dengan menggunakan layanan *e-commerce* ini serta bisa memesan tanpa harus datang ke toko.
2. Mempermudah dalam pengelolaan data dan pembuatan laporan yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.
3. Memberikan informasi produk secara detail tanpa harus melihat produk secara fisik.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Untuk meghindari permasalahan agar tidak meluas dan pembahasan lebih terarah, maka permasalahan akan dibatasi pada:

1. Pembangunan *website* dibuat berdasarkan permintaan dan kebutuhan Moist Clothing. Sistem yang dibangun dapat menangani pengolahan data produk dan layanan yang disediakan pada Moist Clothing serta menampilkannya berdasarkan kategori.
2. Data produk yang dikirimkan ke facebook pada saat penambahan produk baru hanya berupa kode produk atau model, nama produk, ukuran, harga, warna dan gambar.
3. Kurs dolar untuk proses transaksi ke *PayPal* diambil secara online dari situs Bank MANDIRI yaitu http://www.bankmandiri.co.id
4. Konfirmasi barang sudah sampai ke alamat member saat proses pengiriman barang dilakukan secara otomatis ke website JNE.
5. Batas waktu dari proses pemesanan ke proses pembayaran yaitu 2x24 jam, jika melewati batas waktu maka pesanan akan dibatalkan secara otomatis.
6. Pengiriman produk hanya meliputi seluruh wilayah indonesia dengan menggunakan jasa pengiriman JNE reg (Reguler), oke (Ongkos Kirim Ekonomis) dan yes (Yakin Esok Sampai).
7. Pembuatan laporan hanya pada transaksi penjualan per bulan dan per hari.
8. Manajemen pembayaran pada sistem *e-commerce* dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu secara *offline* dan secara *online*. Untuk pembayaran secara

offline dapat dilakukan seperti transfer antar Bank, dan tunai. Sedangkan untuk pembayaran secara *online* menggunakan jasa *Payment Gateway* yaitu *Paypal*.

9. Jenis E-Commerce yang digunakan yaitu Business to Consumer.
10. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *flowmap* dan *tools* yang digunakan yaitu ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan DFD(*Data Flow Diagram*).
11. Terdapat backup dan restore database di menu pegawai.
12. Sistem *e-commerce* ini memiliki *IP-Dedicated* dan untuk keamanan menggunakan *security socket layer* (SSL).
13. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
14. Zoom gambar produk.
15. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs dapat terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.
16. Sistem terdapat *backup* dan *restore database* di menu admin.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian secara sistematis, faktual dan akurat. Metodologi penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak.

1. Tahap pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari Moist Clothing. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

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

b. Studi lapangan

Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi Moist Clothing dan pengumpulan data dilakukan secara langsung. Hal ini meliputi :

b.1. Observasi

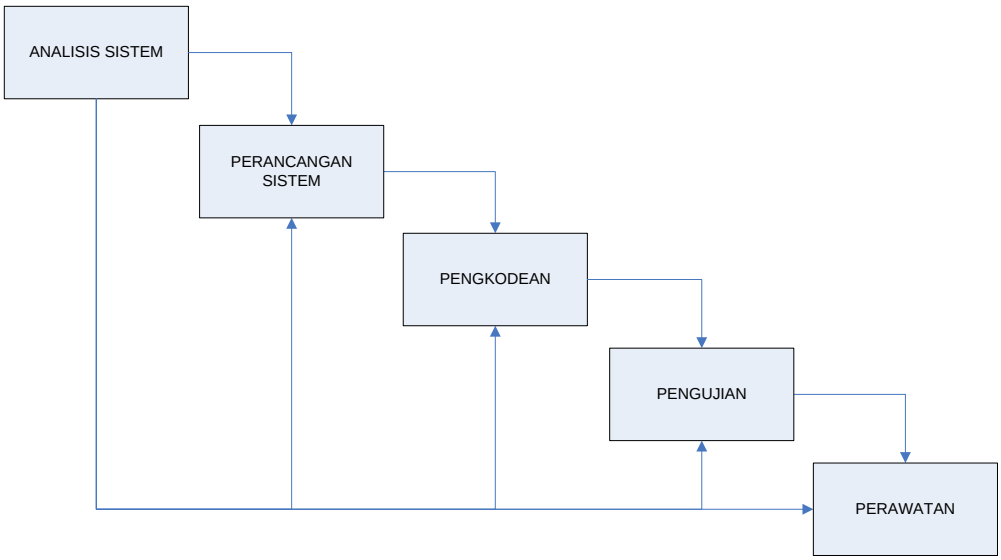
Observasi adalah Teknik pengumpulan datan dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

b.2. *Interview*

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

2. Tahap Pembuatan Perangkat Lunak.

Tahap analisis data dalam perangkat lunak menggunakan model *waterfall* untuk membangun *Website e-commerce* Pada Perusahaan Moist Clothing ini dengan tahapan proses-proses seperti gambar 1.1.



Gambar 1. 1 *Metode Watterfall*

a. Analisis Sistem

Analisis system merupakan tahap menganalisis hal-hal apa saja yang diperlukan dalam membangun *website e-commerce* pada perusahaan Moist Clothing seperti analisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional.

b. Perancangan Sistem

Perancangan Menerjemahkan analisa kebutuahn ke dalam bentuk rancangan sebelum penulisan program yang berupa perancangan antarmuka.

c. Pengkodean

Tahap penerjemahan data yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu. Dalam pembangunan *website e-commerce* ini menggunakan Adobe Dreamwever MX dengan *database* MySQL.

d. Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap *website e-commerce* yang dibangun.

e. Perawatan

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

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang akan dijalankan. Sistematika rancangan penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, maksud dan tujuan yang hendak dicapai, perumusan masalah dari penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian yang digunakan serta sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjabarkan profil tempat TA/Skripsi berlangsung secara singkat mengenai sejarah instansi, logo instansi, dan profil Moist clothing dan berisi teori-teori pendukung dalam membangun *website e-commerce* pada perusahaan Moist Clothing.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang perancangan untuk sistem yang akan dibangun, berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *flowmap* dengan *tools* yang

digunakan yaitu ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan DFD(*Data Flow Diagram*).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dengan menguji sistem secara *alpha* menggunakan metode *black box* yang berfokus pada persyaratan fungsionaldan *betha* dengan kuesioner dari aplikasi yang dilakukan di Moist Clothing sehingga diketahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi syarat sebagai aplikasi yang *user-friendly*

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan mengenai hasil analisis dan perancangan yang telah dilakukan serta saran dalam pengembangan perangkat lunak