BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-commerce atau bisa disebut Perdagangan elektronik atau e-dagang adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui internet atau jaringan komputer. Seluruh komponen yang ada dalam perdagangan diaplikasikan ke dalam *e-commerce* seperti *customer service*, layanan produk, cara pembayaran dan cara promosi. Perkembangan internet yang semakin maju merupakan salah satu faktor pendorong berkembangnya *e-commerce*. Internet merupakan salah satu jaringan global yang menghubungkan jaringan komputer diseluruh dunia, sehingga memungkinkan terjalinnya komunikasi dan interaksi antar satu perusahaan dengan konsumen.

Distribution outlet atau yang biasa disebut distro merupakan konsep usaha ritel yang menyediakan berbagai pakaian *casual*, jaket, celana dan pakaian-pakaian yang berbahan dasar jeans. Umumnya usaha dengan konsep distro lebih mengutamakan kebutuhuan untuk anak-anak muda dan mahasiswa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada Distro Urban Arena pengadaan produk barang, distro tidak membuat produk sendiri tetapi dikirim dari distro lain dengan cara bekerja sama atau bermitra usaha. Urban Arena merupakan salah satu perusahaan yang menggunakan konsep distro yang terletak di jalan cihampelas. Seiring berkembangnya Distro Urban Arena permintaan konsumen akan barang pun semakin meningkat, akan tetapi saat ini sistem yang ada di Urban Arena masih manual, seperti tidak adanya penyimpanan pengolahan data yang

terstruktur , promosi barang masih menggunakan *banner*. Tidak adanya sarana penjualan jarak jauh yang bisa mempermudah perusahaan dalam memperluas wilayah pemasaran.

Konsumen harus datang sendiri ke lokasi dan pembayaran dilakukan secara tunai. Hal ini tentu menyulitkan para calon konsumen dari dalam dan luar kota, dikarenakan harus mengeluarkan biaya untuk mengunjungi Distro Urban Arena. Sehingga calon konsumen membutuhkan layanan pembelian dan pembayaran secara online dan transfer melalui rekening.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, Distro Urban Arena memerlukan suatu sarana atau layanan penjualan berbasis website (*E-commerce*) yang bisa memenuhi kebutuhan dan bisa memudahkan perusahaan dalam menjalankan kegiatan bisnis seperti penjualan, pembelian, promosi barang baru, pembayaran dan transaksi jarak jauh, sehingga perusahaan bisa memperluas wilayah pemasarannya.

1.2 Perumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang diatas, maka dapat ditentukan masalah-masalah yang berhubungan dengan Distro Urban Arena sebagai berikut :

1. Urban Arena tidak mempunyai sarana untuk mempromosikan produk secara digital karena masih menggunakan banner .
2. Belum adanya penyimpanan data yang terstruktur.
3. Tidak adanya layanan transaksi penjualan jarak jauh yang bisa mempermudah dalam memperluas wilayah pemasaran.

4. Belum adanya sarana pembelian dan pembayaran untuk calon konsumen yang bisa dilakukan secara online maupun transfer via rekening.

Berdasarkan dengan kebutuhan diatas, maka diperoleh perumusan masalah yaitu bagaimana membangun website *e-commerce* pada Distro Urban Arena.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan dengan permasalahan yang sudah dijelaskan, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini yaitu membangun website *e-commerce* pada Distro Urban Arena.

1.3.2 Tujuan

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Membantu dan mempermudah perusahaan dalam penyebarluasan informasi dan promosi produk.
2. Membantu perusahaan dalam pengelolaan data menjadi terstruktur dengan baik.
3. Membantu perusahaan dan konsumen dalam layanan transaksi penjualan jarak jauh sehingga membantu perusahaan dalam memperluas wilayah pemasaran.
4. Membantu konsumen dalam melakukan pembelian dan pembayaran secara offline (transfer via rekening) maupun online (*Paypal*) yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian dan penjelasan sebelumnya maka batasan masalah pada tugas akhir ini adalah:

1. Data yang dikelola pada website diantaranya data produk (harga produk, stok, rating, detail produk, gambar produk), data kategori, data konsumen, data user, data penjualan, data pembayaran, data pengiriman.
2. Proses yang akan dilakukan diantaranya proses pengolahan data produk, pengolahan data kategori, proses pengolahan laporan diantaranya laporan penjualan, dan laporan barang , proses pengolahan data pengguna, proses penjualan , proses return penjualan.
3. Informasi yang dihasilkan dari *system* yaitu informasi pencarian produk, informasi status pembelian, informasi pembayaran, informasi pengiriman barang, informasi laporan penjualan.
4. Keamanan yang digunakan pada website diantaranya *secure socket layer* (SSL), *ip-dedicated* dan fasilitas login untuk mengakses website.
5. Media komunikasi yang digunakan diantaranya *elektronik mail* (email), yahoo messanger sebagai sarana obrolan secara online, facebook yang sudah diintegrasikan pada halaman website.
6. DBMS pada website ini menggunakan MySQL. Tools pembangun yang digunakan dalam pembuatan website Macromedia Dreamweaver , PHP, CSS, Adobe Photoshop dan Xampp-win32-1.7.1. Sistem operasi yang digunakan Windows XP, Windows Vista dan Windows 7. Browser yang

mendukung website ini Mozilla Firefox, Opera, Google Chrome dan Internet Explorer.

7. Pengguna yang akan mengakses website *e-commerce* pada Distro Urban Arena diantaranya *Store Manager*, kasir, gudang, administrasi dan member dan pengunjung.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang akan digunakan dalam menyusun tugas akhir ini adalah Metodologi Analisis Deskriptif yang menggunakan pemodelan *waterfall* dalam pengembangan dan perancangan perangkat lunak, yang memiliki tahap-tahap sebagai berikut :

1. Tahap Pengumpulan Data

   Tahap pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tugas akhir ini diantaranya adalah studi pustaka, observasi dan wawancara yang dijelaskan dibawah ini :

   a. Studi pustaka

      Tahap Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitina.

   b. Observasi

      Tahap pengumpulan data dengan mengadakan penelitian langsung ke lingkungan objek peneliti.

c. Wawancara

Tahap pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung mengenai hal-hal yang ada kaitannya dengan topic yang diambil.

2. Tahap Pembangunan Aplikasi

Membangun website *e-commerce* pada Distro Urban Arena digunakan pemodelan *waterfall* yang diantaranya :

a. Analisis

Tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalampelaksanaan proyek pembuatan aplikasi.

b. Perancangan

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis ke dalam bentuk yang mudah di mengerti, digambarkan pada gambar 1-1.

c. Pengkodean

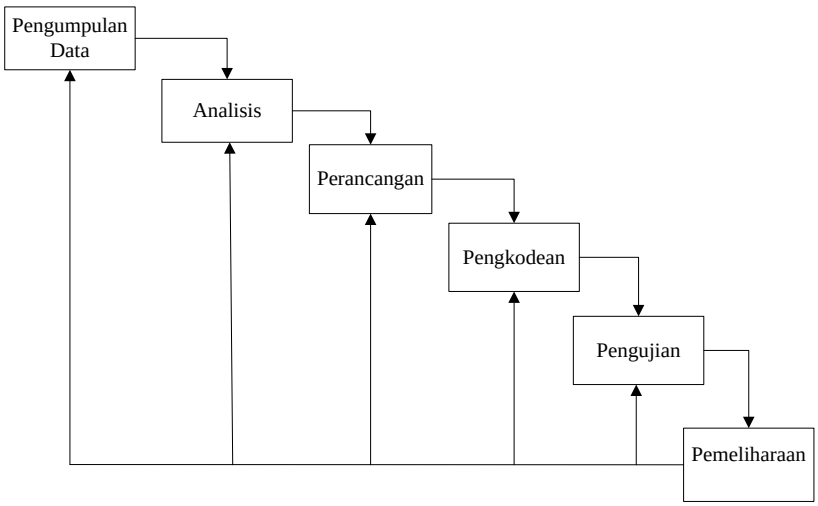
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bentuk bahasa pemrograman.

d. Pengujian

Tahap pengujian terhadap aplikasi yang dibangun.

e. Pemeliharaan

Tahap terakhir suatu aplikasi yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna



Gambar 1-1 Metode *Waterfall* [1]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran umum mengenai isi laporan yang terbagi dalam bab-bab berikut ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menjelaskan mengenai tinjauan perusahaan serta menjelaskan teori-teori dasar yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian yang dilakukan seperti pengertian *e-commerce*, pengertian internet, pengertian distro dan teori lainnya yang berhubungan dengan judul penelitian yang sedang diambil.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, bagan alir dokumen (*flow map*), analisis kebutuhan fungsional (diagram konteks, *data flow diagram* , kamus data), analisis kebutuhan non fungsional, analisis basis data (*entity relathionship diagram*) , struktur menu dan perancangan antar muka.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Berisi implementasi sistem yang menjelaskan tentang implementasi dari hasil analisis dan perancangan sistem ke dalam bentuk bahasa pemrograman.serta kebutuhan dalam mengembangkan sistem. Serta membahas mengenai pangujian perangkat lunak yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil implementasi sistem yang telah dibangun dan mengajukan saran sebagai pengembangan sistem selanjutnya untuk lebih menyempurnakan sistem dimasa yang akan datang.