BAB 1

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Electronic commerce (e-*commerce*) merupakan salah satu cara penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet. Media e-*commerce* memudahkan calon pembeli untuk mengetahui info mengenai produk secara detail, seperti harga, model, warna dan sebagainya. Selain itu, e-commerce juga dapat menghubungkan penjual dan pembeli yang berbeda tempat tanpa harus ada kendala dalam melakukan transaksi penjualan seperti pemesanan dan pembayaran

Distro Brad Der Hut merupakan distro yang berada di daerah Bandung, tepatnya di Jl. Bahureksa no. 15, Distro ini didirikan pada tanggal 9 September 2010. Barang yang dijual di Distro ini adalah kaos, celana *jeans,*dan tas. Dalam proses penjualannya, Distro Brad Der Hut menjual produknya kepada konsumen secara langsung dengan memajang barang di Toko.

Persaingan yang terjadi saat ini antara Distro Brad Der Hut dengan distro lainnya yang memiliki bidang usaha yang sama tidak lagi terbatas pada kualitas produk dan harga yang ditawarkan, tetapi juga persaingan dalam hal pemasaran dan penjualan produk. Pesaing bisnis Distro Brad Der Hut sudah menggunakan teknologi internet untuk memasarkan dan menjual produk, sedangkan Distro Brad Der Hut hanya menggunakan *pamflet* sehingga kurang memenuhi kepuasan akan informasi yang disampaikan dan penjualannya dilakukan hanya dengan mendatangi toko.

Tuntutan ekonomi digital saat ini mengharuskan suatu bidang usaha perdagangan seperti yang dilakukan oleh Distro Brad Der Hut agar memanfaatkan teknologi yang ada agar dapat terus bertahan dalam persaingan bisnis.

Sistem penjualan di Distro Brad Der Hut masih dilakukan secara konvensional. Konvensional berarti penjualan di Distro Brad Der Hut dilakukan tanpa adanya bantuan teknologi *modern* dan hanya memasarkan barang di toko. Berdasarkan keluhan dari pemilik toko bahwa sistem penjualan konvensional yang sudah berjalan di Distro Brad Der Hut sistem ini tidak dapat mencakup banyak konsumen khusus nya konsumen yang berada di luar daerah. Konsumen diharuskan datang ke toko untuk melakukan pemesanan produk sedangkan keterbatasan konsumen untuk mendatangi toko karena jauh nya lokasi toko dari tempat tinggal konsumen.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pegawai di Distro Brad Der Hut yang diwakili oleh saudara Rizki selaku *head marketing* bahwa, di dalam melakukan pemasaran produk-produknya, Brad Der Hut membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Hal ini dikarenakan pihak distro harus membuat *pamflet*, spanduk ataupun memasang iklan di media cetak itu dalam jumlah banyak, sehingga hal tersebut berdampak pada besarnya pengeluaran.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa Distro Brad Der Hut memerlukan suatu solusi untuk mengatasi masalah-masalah yang ada. Teknologi dan informasi khususnya internet merupakan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah yang ada di Distro Brad Der Hut. Penggunaan internet terutama aplikasi web yang dinamakan *electronic commerce*

(e-commerce) yang saat ini sangat berkembang pesat menjadi alasan utama mengapa solusi ini sangat tepat sehingga perlu dibangun website *e-commerce* di Distro Bad Der Hut .

1. 2. Perumusan Masalah

Berdasakan masalah–masalah yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membangun *website e-commerce* di Distro Brad Der Hut.

1. 3. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dilakukannya pembangunan *website e-commerce* dijelaskan sebagai berikut.

1.3.1. Maksud

Maksud dari penelitian tugas akhir ini yaitu untuk membangun *website e-commerce* di Distro Brad Der Hut.

1.3.2. Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari pembangunan website *e-commerce* di Distro Brad Der Hut ini adalah :

1. Memenuhi tuntutan ekonomi digital dalam penggunaan teknologi untuk efektifitas dan efisiensi dalam berbisnis.
2. Bertahan dalam persaingan bisnis antara Distro Brad Der Hut dengan Distro sejenis lainnya.
3. Meningkatkan efektifitas di dalam melakukan transaksi, karena calon pembeli tidak perlu datang langsung ke tempat.

4. Memperluas daerah pemasaran produk dan meningkatkan penjualan produk sehingga terjadi efisiensi dan efektifitas dalam proses pemasaran produk dengan biaya yang tidak terlalu mahal tetapi memiliki jangkauan pasar yang lebih luas.

1. 4. Batasan Masalah

Pembangunan *website e-commerce* di Distro Brad Der Hut ini mempunyai beberapa batasan masalah agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalahnya adalah :

1. Data yang diolah adalah :
    a. Data barang
    b. Data kategori
    c. Data pelanggan (pelanggan)
    d. Data penjualan barang
    e. Data pemesanan barang
    f. Data pembayaran
    g. Data *return* barang
    h. Data *reward* pelanggan
    i. Data pengiriman barang
    j. Data promo dan diskon
    k. Data pemasok barang

2. Proses yang dilakukan yaitu :

   a. Pemesanan barang.

      Proses pemesanan barang ini meliputi mempunyai beberapa kemampuan di dalamnya yaitu :

      1. Sistem mampu melakukan pencarian terhadap pesanan.
      2. Sistem mampu melakukan *update* status pesanan. Status pesanan itu antara lain : dipesan, dikonfirmasi, dibayar, dikirim, diterima oleh pemesan).
      3. Sistem mampu melakukan pembatalan terhadap pesanan.

   b. Pengadaan barang

      Proses pengadaaan barang ini meliputi mempunyai beberapa kemampuan di dalamnya yaitu :

      1. Sistem mampu melakukan proses update stok barang.
      2. Tambah data barang

      Pengadaan barang ini dilakukan jika stok barang yang ada di gudang sudah habis.

   c. Pengembalian barang (*return*)

      Sistem ini mampu menangani pengembalian barang, dengan catatan apabila barang yang dikirim rusak atau cacat. Batas maksimal untuk konfirmasi barang yang akan dikembalikan adalah 2 hari setelah barang diterima oleh pembeli.

d. Pembayaran

Proses pembayaran ini mempunyai beberapa kemampuan di dalamnya yaitu :

1. Sistem mampu melakukan konfirmasi pembayaran
2. Dalam sistem ini pembayaran secara online dapat menggunakan *Paypal*.

e. Pengiriman barang

Proses pengiriman barang ini mempunyai beberapa kemampuan di dalamnya yaitu :

1. Sistem menyediakan beberapa layanan pengiriman yang dapat digunakan, yaitu : JNE
2. Sistem menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman dan harga untuk ongkos kirimnya.

f. Pembuatan laporan

Proses pembuatan laporan ini meliputi mempunyai beberapa kemampuan di dalamnya yaitu :

1. Sistem mampu membuat laporan, baik itu laporan penjualan, laporan pemesanan ataupun laporan produk.
2. Sistem mampu melakukan pencetakan laporan tiap minggu, bulan, tahun atau periodik berdasarkan waktu tertentu, sesuai kategori yang dipilih. File keluarannya berupa format PDF.

g. *Update* informasi kepada pelanggan

   System dapat pelangganikan *update* informasi mengenai produk atau perkembangan yang ada distro.

h. Perhitungan keuangan

   Sistem dapat melakukan proses perhitungan keuangan mengenai sirkulasi keuangan untuk di jadikan laporan keuangan minggu, bulan, tahun atau periodik berdasarkan waktu tertentu.

3. Keluaran (*output*) yang dihasilkan :
   a. Informasi mengenai barang
   b. Informasi mengenai pelanggan (pelanggan)
   c. Informasi mengenai keuangan
   d. Informasi mengenai penjualan
   e. Informasi mengenai kategori
   f. Informasi mengenai pemesanan barang
   g. Informasi mengenai statistik penjualan dan pelanggan.
   h. Informasi mengenai pemasok barang
4. Pengguna *website e-commerce* yang dibangun adalah konsumen untuk *front end* dan pegawai toko untuk *back end*.
5. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP.
6. Pemodelan analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan pemodelan analisis terstruktur yaitu menggunakan *Flowmap*, *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan untuk menggambarkan diagram proses menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

1. 5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah metode analisis deskriptif yang terbagi menjadi dua yaitu sebagai berikut :

1.5.1. Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

   Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, browsing internet dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik yang diambil juga mempelajari dokumentasi dari instansi.

2. Observasi

a. Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

3. Wawancara

   Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

1.5.2. Tahap pembuatan perangkat lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* seperti tercantum pada Gambar I.1, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

1. *System Engineering*

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

2. *Analyst*

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak meliputi mendeteksian dan emecahan konflik antar kebutuhan – kebutuhan, menemukan batasan perangkat lunak dan menemukan cara bagaimana batasan itu dapat berinteraksi dengan lingkungannya serta merinci kebutuhan sistem untuk memandu persyaratan sistem.

3. *Design*

Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirment*.

4. *Coding*

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

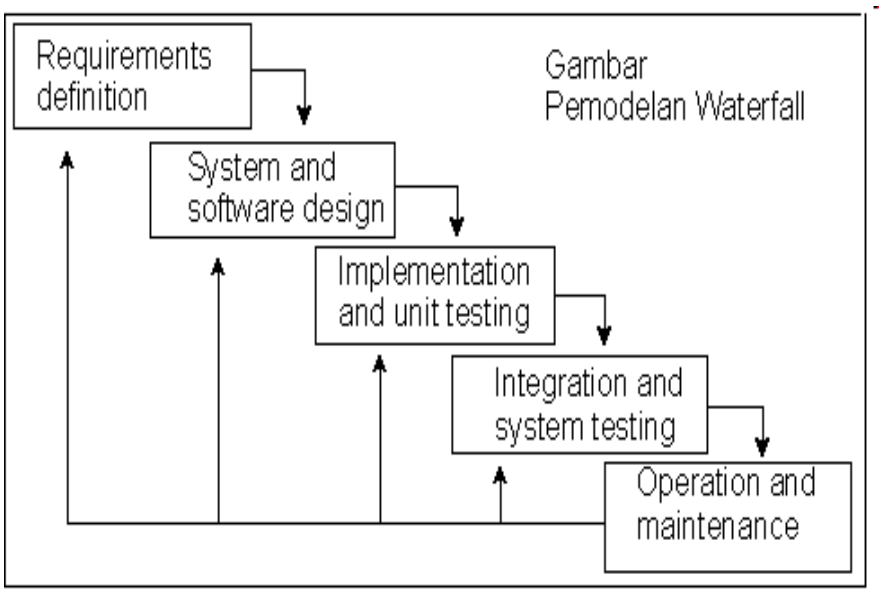
5. *Testing*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error,

dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya..

6. *Maintenance*

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami dipersiapkan untuk perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar 1.1 Metodologi Pendekatan Waterfall

(Pressman)

1. 6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini disusun untuk pelangganikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Adapun sistematika laporan tugas akhir ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan secara umum mengenai latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas mengenai teori–teori yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibangun. Selain berisi teori - teori yang berhubungan pada bab ini akan membahas pula mengenai gambaran umum tentang lembaga pendidikan tempat aplikasi ini akan diimplementasikan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk mendefinisikan hal-hal yang diperlukan dalam pengembangan perangkat lunak. Hasil dari analisis tersebut kemudian digunakan untuk melakukan perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan tentang penerapan aplikasi yang telah melewati proses analisis dan perancangan. Implementasi perangkat lunak dilakukan berdasarkan kebutuhan analisis dan perancangan perangkat lunak yang sudah dilakukan. Dari hasil implementasi kemudian dilakukan pengujian perangkat lunak agar perangkat lunak yang dibangun sesuai dengan analisis dan perancangan yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rangkuman dari hasil penelitian skripsi dan saran-saran yang perlu diperhatikan bagi pengembangan perangkat lunak di masa yang akan datang.