BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin cepat telah menjadi pendukung utama untuk memperoleh informasi dengan mudah dan cepat. Dari hal tersebut telah dirasakan oleh setiap perusahaan contohnya adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan barang atau produk. Untuk meningkatkan kualitas pelayanan kepada konsumen, suatu bidang usaha penjualan haruslah kreatif, inovatif dan selalu memberikan yang terbaik bagi konsumen. Kreatif dalam artian memiliki ciri khas dalam menjual produk-produk untuk menarik minat konsumen. Inovatif dalam arti harus menjual produk-produk yang sesuai dengan kebutuhan konsumen, disamping itu barang-barang yang ditawarkan mengikuti perkembangan, kemudian selalu memberikan yang terbaik yang berarti memberikan banyak alternatif barang, dan kemudahan dalam bertransaksi. Salah satu aplikasi teknologi informasi yang berhubungan dengan perdagangan yaitu *e-commerce*. *E-Commerce* merupakan suatu cara berbelanja atau berdagang secara online yang memanfaatkan fasilitas *internet* dimana terdapat *website* yang dapat menyediakan layanan jual beli.

Demevil Clothing merupakan salah satu tempat yang bergerak dalam penjualan pakaian dan aksesoris untuk pria. Pada saat ini *Demevil Clothing* belum memiliki teknologi informasi *website* untuk pengolahan data produk, pemasaran dan transaksi *online*. Untuk mempromosikan penjualan produknya di saat ini *Demevil Clothing* melakukan promosi pemasaran dengan cara meyebarkan brosur,

stiker dan melalui majalah. Hal ini dirasakan sangat kurang efektif dan membutuhkan biaya yang besar serta penjualan produk kurang dikenal oleh masyarakat. Pada sistem transaksi jual beli yang sedang berjalan saat ini *Demevil Clothing* masih menggunakan sistem manual dimana calon konsumen harus datang langsung ke tempat tersebut untuk melakukan pembelian/pemesanan produk dan transaksi pembayaran secara tunai, sehingga sangat menyulitkan bagi konsumen dari luar kota yang ingin melakukan pemesanan produk dan transaksi pembayaran, apalagi di jaman sekarang yang serba instan konsumen sangat menginginkan pembayaran transaksi kapanpun dan dimanapun salah satunya adalah dengan menggunakan *Paypal*.

Untuk meningkatkan penjualan produk maka *Demevil Clothing* memerlukan teknologi informasi aplikasi *e-commerce* penjualan *online* agar promosi dan pengolahan data produk serta transaksi pembayaran dapat berjalan lebih efektif dan instan sehingga konsumen bisa bertransaksi kapanpun dan dimanapun dengan cepat.

2. Rumusan Masalah

Dilihat dari permasalahan yang terjadi pada *Demevil Clothing*, maka dapat disimpulkan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Belum memiliki teknologi informasi untuk pengelolaan data produk
2. Belum adanya media promosi pemasaran pada *Demevil Clothing* yang efektif dan *update* setiap waktu.

3. Sistem pembelian/pemesanan produk dan pembayaran transaksi serta layanan terhadap konsumen masih dengan cara manual sehingga menyulitkan konsumen dari kota lain.

Berdasarkan dari permasalahan diatas maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* penjualan *online* pada *Demevil Clothing.*

3. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun aplikasi *e-commerce* penjualan *online* pada *Demevil Clothing.*

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu :

1. Memudahkan pengelolaan data produk sehingga menjadi lebih baik dan efisien.
2. Menjadikan media promosi lebih efektif dan meminimalkan biaya serta dapat mengelolanya dengan baik.
3. Menjadikan proses pembelian/pemesanan dan pembayaran transaksi yang instan dan cepat guna memudahkan konsumen.

4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Data yang dikelola oleh sistem yaitu data produk (detail, harga, gambar, stok), data kategori produk, data pelanggan, data user, data

pengiriman, data pemesanan, data transaksi pembayaran, data retur penjualan dan data laporan.

2. Proses yang terdapat pada sistem yaitu proses login user, registrasi pelanggan, proses pemesanan produk, proses pembayaran transaksi, pengiriman produk dan proses pembuatan laporan.
3. Menampilkan informasi seperti informasi katalog produk, informasi tentang perusahaan, informasi registrasi pelanggan, informasi pembayaran transaksi, informasi pengiriman dan tracking pemesanan, informasi status pemesanan, informasi retur dan *history* pemesanan.
4. Sistem operasi yang digunakan untuk membangun aplikasi ini yaitu *Microsoft Windows XP*.
5. *Data Base Management Sistem (DBMS)* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini yaitu *MySQL*, sedangkan *PHP* sebagai bahasa pemrogramannya.
6. Perangkat lunak pembangun aplikasi ini yaitu *XAMPP server* sebagai *web server*, *Macromedia Dreamweaver 8* sebagai pengolah bahasa pemrograman *php, html, javascript* dan *css*.
7. Terintegrasi dengan media komunikasi *Yahoo Messanger* dan situs *Social Network Facebook* dan *Twitter*.
8. Keamanan pertukaran data dan transaksi menggunakan layanan *SSL (Secure Socket Layer).*
9. Pengiriman produk menggunakan Jasa JNE

10. Cara pembayaran yang akan digunakan terdiri dari pembayaran *offline* (*Via transfer* bank) dan pembayaran *online* (*Paypal*).
11. Pengguna yang mengelola aplikasi ini yaitu staff pemasaran dan staff gudang sebagai operator dan staff administrasi sebagai admin sedangkan pengguna yang menggunakan aplikasi ini yaitu pengunjung biasa dan pelanggan

5. Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Pengumpulan data

   Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

   a. Studi pustaka

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

   b. Observasi

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan terjun langsung ke lingkungan objek yang diteliti.

   c. Wawancara

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung mengenai hal – hal yang ada kaitannya dengan topik yang diambil

2. Tahap Pembangunan Aplikasi

Dalam membangun aplikasi *e-commerce* penjualan *online* ini, digunakan metode pengembangan perangkat lunak secara *Waterfall* yang meliputi:

a. Analisis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan aplikasi.

b. Perancangan

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna.

c. Pengkodean

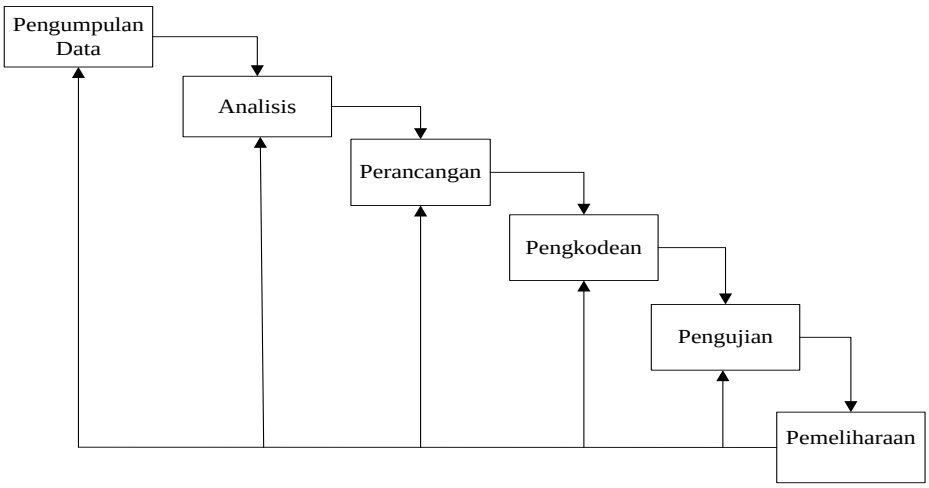
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu

d. Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap aplikasi yang dibangun

e. Pemeliharaan

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



Gambar 1.1 Metode waterfall

6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, dan metode penelitian yang digunakan serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas tentang tinjauan perusahaan seperti sejarah perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi beserta deskripsi kerjanya dan logo perusahaan, serta menjelaskan berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan pada pembangunan aplikasi *e-commece* penjualan *online* pada *Demevil Clothing*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menjelaskan analisis dan perancangan dari aplikasi *e-commerce* penjualan *online* pada *Demevil Clothing*. Tahap analisis meliputi analisis sistem yang berjalan, analisis masalah, analisis kebutuhan non fungsional, analisis pengguna, analisis kebutuhan fungsional (diagram konteks, *Data Flow Diagram* (DFD), spesifikasi proses dan kamus data) dan analisis basis data menggunakan *ERD (Entity Relationship Diagram)* . Tahap perancangan meliputi perancangan basis data, perancangan menu aplikasi dan perancangan antar muka aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Membahas tentang implementasi antarmuka dan pengujian sistem menggunakan metode pengujian *alpha dan beta*

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran terhadap pembangunan aplikasi *e-commerce* penjualan *online* pada *Demevil Clothing*.