BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Aktifitas perdagangan sekarang ini dapat dilakukan dengan mudah tidak perlu datang langsung ke toko-toko dan membawa uang dalam jumlah yang banyak. Perdagangan dapat dilakukan dimana saja dan kapan pun orang itu ingin melakukannya. Hal itu dikarenakan telah berkembangnya sistem perdagangan secara online atau direct selling yang memudahkan para konsumen dalam melakukan aktifitas perdagangan.

Perdagangan elektronik atau e-dagang (bahasa inggris : *Electronic commerce*, juga *e-commerce*) adalah penyebaran, penjualan, pembelian, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. E-dagang dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Home Industri kaos B-dwa merupakan usaha yang bekerja di bidang pengrajin kaos. Industri ini menghasilkan kaos-kaos kerajinan tangan dengan cara membuat pola-pola gambar dari bahan flanel kemudian menempelkan pola gambar yang sudah jadi pada kaos dengan menggunakan jahitan tangan (*full hand made*). *Home industri* kaos B-dwa berdiri pada bulan januari tahun 2009. Cara penjualannya lewat agen-agen yang sudah terpercaya dan untuk pelanggan yang berada di luar kota tangerang

mengalami kesulitan dalam melakukan pemesanan, Hal ini dikarenakan jarak yang lumayan jauh.

Untuk mengembangkan, memperluas penjualan, dan memudahkan pemesanan *Home industri* B-dwa yang tidak hanya lewat agen-agen maka penulis membangun sebuah aplikasi *E-Commerce* yang diharapkan dapat mempermudah dalam pemesanan dan memperluas penjualan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang akan dibahas dalam Tugas Akhir ini meliputi :

1. Bagaiman membangun perangkat lunak yang dapat membantu *Home Industri* kaos B-dwa dalam memperluas penjualan berbasis *e-commerce*
2. Bagaimana merancang perangkat lunak yang memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk membangun suatu perangkat lunak yang dapat membantu dalam Memperluas Penjualan Melalui E-Commerce Pada Home Industri Kaos B-Dwa.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Membantu penjual dalam mengembangkan dan memperluas penjualan.
2. Memberikan kemudahan dalam pemesanan bagi pelanggan yang berada di luar kota.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan permasalahan tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka perlu adanya batasan permasalahan. Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi menggunakan katalog-katalog dari home industri kaos b-dwa.
2. Cara pemesanan dapat dilakukan dengan cara memilih desain yang di suka dari katalog kemudian menginputkan nama yang akan dipasang pada desain yang telah dipilih, pemesanan dilakukan setelah melakukan pendaftaran diri untuk mendapatkan *account*. Bagi pelanggan yang pernah memesan harus log in terlebih dahulu.
3. Metode pembayaran yaitu pemesan membayar lunas barang-barang yang telah dipesan, setelah itu barang-barang akan di produksi dan diantarkan. Pembayaran dilakukan secara *off-line* menggunakan rekening bank dan pembayaran dilakukan secara *online* menggunakan Paypal
4. Pengamanan menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL).

5. Pemodelan sistem yang dilakukan adalah pemodelan aliran data dengan menggunakan *flowmap*, diagram konteks, *Data Flow Diagram(DFD).*
6. Mempunyai Hak akses berbeda antara pengelola dan pemesan.
7. Perangkat lunak yang digunakan adalah Macromedia Dreamweaver 8, photoshop CS3, dan XAMPP. Menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS menggunakan MySQL.
8. Menggunakan media komunikasi antara pengelola dan pelanggan bisa menggunakan *e-mail*, telepon, *Short Message Service* (SMS) dan aplikasi *chat* seperti *Yahoo Messenger* dan *Facebook*.

1.5 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 Literatur.

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik permasalahan.

b. Kuesioner

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.

c. Interview.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang berhubungan dengan topik permasalahan.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. Rekayasa Sistem

Merupakan bagian terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan mencari dan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan oleh suatu system.

b. Analisis Sistem

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

c. Perancangan Sistem

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

d. Pengkodean

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

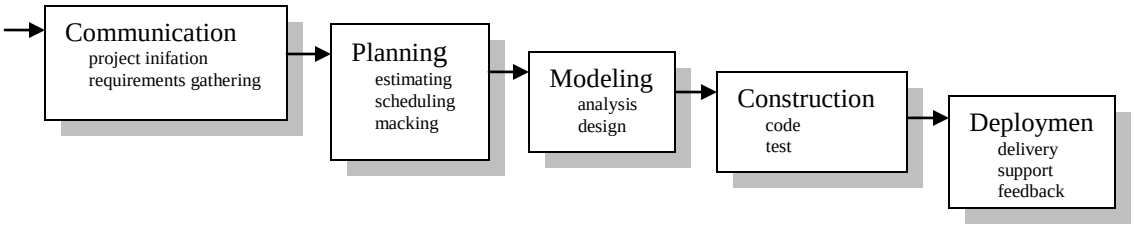
e. Pengujian Sistem

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau keinginan konsumen.

f. Pemeliharaan Sistem

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

Agar lebih jelas mengenai tahapan-tahapan perangkat lunak yang digunakan dalam metode penelitian ini, dapat pada gambar 1.1 dibawah ini :



Gambar 1.1 Metode *Waterfall* (Roger R Pressman, 2010)

1.6 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian. Adapun sistematika penulisan Tugas Akhir ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, maksud dan tujuan dibuatnya sistem informasi, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab II Membahas berbagai konsep dan dasar-dasar teori yang menunjang dalam kaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya.

BAB III ANALISIS MASALAH DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab ini akan diutarakan tentang menganalisis masalah yang dihadapi dalam perancangan dan pembangunan perangkat lunak serta langkah-langkah penyelesaian masalah tersebut, seperti analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis kebutuhan non fungsional, analisis kebutuhan fungsional, dan perancangan sistem amtar muka aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK

Pada bab IV merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar sejak dari tahap persiapan sampai penarikan kesimpulan, metode dan kaidah yang diterapkan dalam penelitian. Termasuk menentukan variabel penelitian, identifikasi data yang diperlukan dan cara pengumpulannya, penentuan sampel penelitian dan teknik pengambilannya, serta metode/teknik analisis yang akan dipergunakan dalam pengujian perangkat lunak

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi rangkuman atau kesimpulan dari penelitian tugas akhir dan saran yang diperlukan untuk pengembangan perangkat lunak yang telah dibangun.