# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Arus perkembangan teknologi informasi yang kian hari kian pesat merupakan suatu evolusi teknologi yang begitu *significant* dan memberikan dampak yang besar bagi kehidupan masyarakat sekarang ini. Kebutuhan akan informasi yang begitu cepat dan akurat serta valid seolah memberikan rasa *addicted* tersendiri pada sebuah komunitas. Baik kebutuhan mengenai perkembangan informasi seperti berita, ilmu pengetahuan, multimedia, maupun informasi mengenai profil pribadi kita. Salah satu media perkembangan teknologi informasi itu sendiri adalah internet. Keberadaan internet terasa sangat diperlukan dewasa ini, aksesnya yang mudah didapat juga dijangkau berbagai macam kalangan khususnya kalangan menengah ke atas. Aneka tujuan dan aktifitas pun dapat terealisasikan melalui media internet, seperti penggunaan *e-mail* untuk kepentingan bertukar kabar maupun bisnis, *blogging*, maraknya *social networking* atau jejaring sosial, pembuatan situs baik untuk kepentingan *private* maupun *public* serta hal lainnya. Tidak hanya perkembangan teknologi informasi yang terjadi perkembangan, proses bisnispun pada umumnya mengalami perkembangan, model kegiatan bisnis yang cukup mengalami kemajuan ialah kegiatan *Business to Costumer* kemudian berkembang menjadi *e-commerce*. Definisi *e-commerce* tidak dapat distandarkan secara pasti, namun secara umum *e-commerce* merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis

yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan suatu komunitas tertentu melalui transaksi elektronik, dan perdagangan barang, pelayanan dan informasi yang dilakukan secara elektronik. Namun ditengah pesatnya laju pertumbuhan informasi saat ini, tidak sedikit perusahaan yang kurang memaksimalkan penggunaan internet sebagai media sarana informasi produknya.

Usaha Kecil dan Menengah (UKM) merupakan salah satu aspek atau bagian penting dalam suatu masyarakat, daerah dan negara. Melalui UKM juga sangat membantu pemerintah atau negara dalam perihal penciptaan lapangan kerja baru. Salah satu UKM yang bergerak di bidang kerajinan tangan (*handmade*) dan seni (*art*) ialah *Chaxchax Art Shop,* yang didalamnya terdiri dari pembuatan, pemasaran, dan jual beli produk berupa alat alat musik tradisional, wayang golek, ragam patung  hingga lukisan. Ada beberapa kendala yang sering muncul dalam Unit Usaha Kecil dan Menengah ini diantaranya, kurangnya penguasaan atau optimalisasi teknologi informasi khususnya internet sebagai sarana penunjang dalam bidang informasi, terbatasnya cakupan pemasaran/*marketing* produk, serta modalnya yang terbatas.

Modal merupakan salah satu aspek yang sangat mendasar atau *fundamental* dalam sebuah usaha. Dengan perkembangan teknologi internet dewasa ini dengan berbagai fungsi dan tujuannya masing masing dapat membawa angin  segar bagi kalangan pelaku bisnis serta menjadi salah satu alternatif yang sangat bermanfaat dalam hal meminimalisir biaya yang terpakai. Walaupun penggunaan media promosi lainnya sudah dilakukan seperti pemasangan iklan media cetak maupun media elektronik lainnya seperti pemasangan iklan di koran,

majalah, pameran-pameran hingga radio yang tentu hal itu tidak memakan biaya yang kecil tapi tidak semua orang mengenal atau mengetahui produk yang dipasarkan tepat mengenai sasaran dan hanya berlaku di regional tertentu saja. Misalnya pemanfaatan media elektronik melalui radio, segmen yang terjaring hanya sebatas kota saja contoh: Bandung saja. Dengan adanya media internet sebagai media promosi, konsumen dapat mengetahui informasi mengenai produk serta dapat bertransaksi sekaligus melalui internet tanpa terbatasi oleh batasan ruang dan waktu.

Unit usaha kecil menengah merupakan sebuah proses bisnis yang didalamnya terdapat berbagai macam proses, mulai dari bagian produksi, proses transaksi barang, pengelolaan ketersediaan barang, pengiriman barang sampai menganalisis kebutuhan atau *trend* produk atau barang yang sedang digandrungi konsumen dewasa ini. Salah satunya ialah proses transaksi barang, dimana konsumen datang langsung ke Chaxchax Art Shop menyeleksi barang yang akan dibeli, antara konsumen dengan penjual melakukan transaksi *cash* kemudian konsumen mendapatkan barang yang telah dibeli. Semua proses bisnis di Chaxchax Art Shop dilakukan secara manual. Namun seiring dengan meningkatnya laju perkembangan teknologi informasi dewasa ini semua proses bisnis yang berjalan dapat dilakukan secara terkomputasi yang tentu saja dapat mempermudah pihak pengelola dalam memonitoring unit usahanya demi terciptanya kemajuan serta kelancaran perusahaan.

Setiap lahirnya teknologi baru dan berkembang tentu ada kelebihan dan kekurangan didalamnya. Ada beberapa kekurangan dalam *E-commerce* sendiri

diantaranya ialah rasa khawatir konsumen terhadap data data pribadinya juga proses pembayaran *online* yang sering dikhawatirkan selama ini. Namun hal itu dapat diminimalisir dengan berbagai metode yang sudah berkembang.

## 1.2. Rumusan Masalah

Sesuai dengan pembahasan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan, yaitu :

1. Pemasaran produk dari Toko Chaxchax Art Shop hanya mencakup regional tertentu saja.
2. Membengkaknya modal yang dikeluarkan jika menggunakan media promosi lain seperti pemasangan iklan di koran, majalah, radio ataupun pameran.
3. Proses transaksi serta pengelolaan barang dan keuangan masih dilakukan secara manual tanpa sistem yang terkomputasi.
4. Belum adanya pembuatan laporan-laporan yang dilakukan secara terkomputasi, sehingga memakan waktu,tenaga dan biaya yang tidak sedikit.

## 1.3. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan pemaparan dari rumusan masalah diatas, maksud dari penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi *E-commerce* di Chaxchax Art Shop.

Sedangkan tujuan dari penelitian ini terdiri dari :

1. Membangun sarana informasi pengenalan produk / hasil karya secara luas serta memprediksikan *trend* yang akan berkembang khususnya dalam hal *art product*.
2. Meminimalisir biaya media promosi.
3. Melalui aplikasi *E-commerce* yang dibuat maka akan mempermudah pihak perusahaan dalam proses transaksi, pengelolaan barang, pengelolaan keuangan.
4. Mempermudah perusahaan dalam pembuatan laporan data pembeli, ketersediaan barang, barang yang terbeli, serta data transaksi.

## 1.4. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi permasalahan menjadi beberapa macam, diantaranya yaitu :

1. Aplikasi e-commerce ini menyediakan informasi mengenai spesifikasi produk / hasil karya yang disediakan toko.
2. Aplikasi *e-commerce* ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Apache sebagai web server dan untuk pengolahan *database* menggunakan MySQL. Sedangkan web editornya menggunakan Adobe Dreamweaver, serta untuk browsernya menggunakan Mozilla Firefox.
3. Untuk keamanan bertransaksi *online* digunakan pembayaran melalui paypal serta pembayaran melalui bank jika transaksi dilaksanakan *offline*.
4. Untuk keamanan mengenai informasi konsumen, menggunakan metode *Secure Socket Layer* (SSL)

5. Aplikasi *e-commerce* ini berbasis web dan bersifat *online*.
6. Untuk memudahkan user ataupun konsumen dalam memilih barang / produk, disediakan pengkategorian produk.
7. Aktifasi member di lakukan pada *email*.
8. *Guest / non member* tidak dapat melakukan proses transaksi.
9. Di sisi perusahaan, aplikasi *E-commerce* ini menangani proses transaksi, pengelolaan data pembeli, pengguna aplikasi, pemesanan barang, namun aplikasi ini tidak membuat sistem penggajian karyawan.
10. Di sisi konsumen, aplikasi *E-commerce* ini menangani proses pemesanan (*order*), konfirmasi pembayaran dan pengiriman serta menangani keluhan sebagai *feedback* atau masukan bagi toko.
11. Setiap pengguna (administrator/pengelola, *member*, *user/guest*) memiliki hak akses masing masing.
12. Untuk pengiriman atau distribusi produk di daerah Bandung dan sekitarnya dilakukan oleh pihak Chaxchax Art Shop sedangkan untuk daerah luar Bandung menggunakan jasa pengiriman barang.
13. Laporan (*report)* yang dihasilkan ialah laporan pemesanan, penjualan, pengiriman, pembeli dan ketersediaan barang
14. Metode analisis data yang digunakan ialah flowmap dan Entity Relational Diagram (ERD) dan untuk menggambarkan diagram prosesnya menggunakan DFD.

## 1.5. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif dimana penelitian dilakukan dengan menggambarkan serta menginterpretasikan objek berdasarkan dengan fakta yang tampak dan bagaimana adanya kemudian dirangkum dalam suatu bentuk sistematis penulisan berupa metodologi penelitian. Berikut penjabarannya :

1. Teknik pengumpulan data

   Tahap pengumpulan data dilakukan dengan berbagai cara,diantaranya :

   1. Studi Literatur.

      Tahapan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan materi-materi yang diperlukan dalam melakukan penelitian dari berbagai jenis sumber kepustakaan diantaranya buku, literatur, jurnal, laporan penelitian dan berbagai sumber lainnya.

   2. Observasi

      Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap objek penelitian.

   3. Interview

      Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang terkait guna mendapatkan keterangan-keterangan yang diperlukan.

2. Model Pengembangan Perangkat Lunak

   Model yang digunakan untuk proses pembangunan perangkat lunak yang akan dibangun adalah Model Waterfall yang terdiri dari tahap tahap berikut :

   1. *Analysis and Requirements*

      Pelayanan, batasan dan tujuan system ditentukan melalui konsultasi dengan user. Persyaratan ini kemudian di definisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi system.

   2. *Design*

      Proses perancangan *system* membagi persyaratan dalam system perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur system secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi system perangkat lunak yang mendasar dan hubungannya.

   3. *Coding*

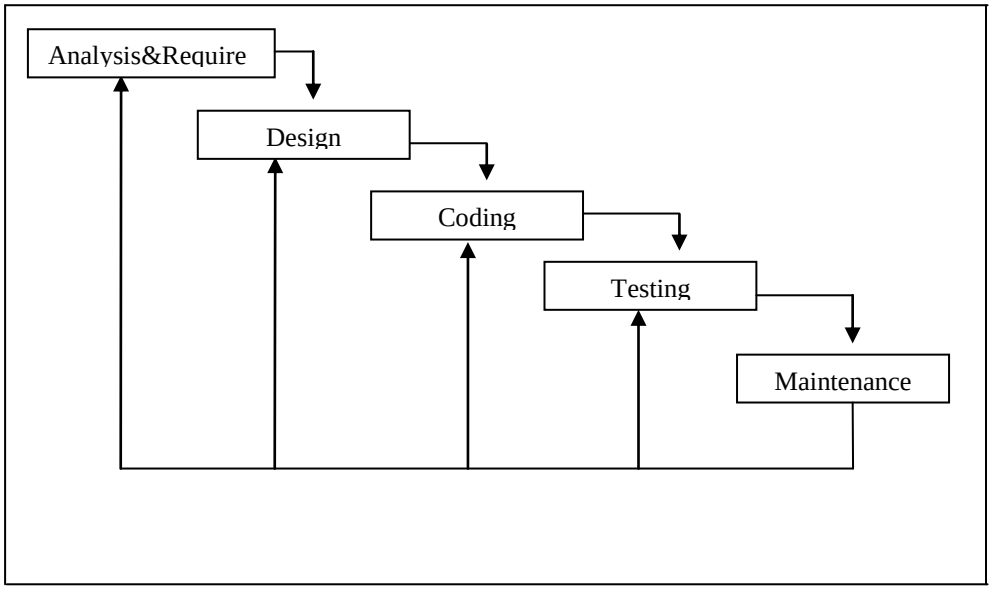
      Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhu spesifikasinya.

   4. *Testing*

      Unit program atau program individual diintegrasikan dan di uiji sebagai system yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan system telah dipenuhi.

5. *Maintenance*

   Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai error yang tidak ditemukan pada tahap tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit system dan pengembangan pelayanan system, sementara persyaratan persyartan baru ditambahkan.




Gambar 1.1. Model *Waterfall*

## 1.6. Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalah, merumuskan masalah, menjelaskan maksud serta tujuan dari permasalahan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta jadwal kegiatan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas tinjauan perusahaan, berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan 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

Menganalisis masalah dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antar variabel yang diteliti serta model matematis untuk analisisnya.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

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 dan perangkat lunak yang akan dibangun jika ada.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.