Bab I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Perdagangan menggunakan teknologi *internet*, atau yang lebih dikenal dengan istilah *e-commerce* (*electronic commerce*) adalah pembelian dan penjualan barang-barang dan jasa pada *internet*, atau suatu transaksi keuangan melalui *internet* antara pembeli dan penjual. Dengan keunggulan *internet* yang dapat melakukan pelayanan 24 jam, akses yang mudah dan biaya yang relatif murah serta kemudahan-kemudahan lainnya, membuat semakin banyak saja pembisnis yang merambah ke dalam *e-commerce. E-commerce* mempunyai potensi akan semakin berkembang dimasa yang akan datang dan bukan suatu hal yang mustahil *e-commerce* dan *internet* akan merubah struktur dunia usaha *global*.

CV. Dandy Handicraft merupakan usaha yang bergerak dalam bidang produksi dan penjualan barang kerajinan tangan anyam pandan, mendong, pelepah pisang, rara pandan, eceng tenun dan lain-lain. CV. Dandy Handicraft menjual barang hasil kerajinan berupa tas, sandal, bentuk *box* tempat sampah, tempat majalah, tempat cucian, tas, rak buku, tempat buah, *cd box*, tempat pensil, tempat kosmetik dan lain-lain. Wilayah pemasaran produksi CV. Dandy Handicraft meliputi Jakarta, Bandung, perusahaan yang telah bekerja sama dengan CV. Dandy Handicraft, dan juga pemasaran hasil produksinya sudah mencapai luar negeri (*ekspor*).

Sistem penjualan yang digunakan oleh CV. Dandy Handicraft sekarang ini masih menggunakan sistem konvensional, yaitu pembeli harus datang langsung ke CV. Dandy Handicraft untuk melihat barang yang akan dijual. Dengan sistem tersebut akan menyita waktu konsumen untuk membeli sehingga kesulitan memperoleh informasi barang yang dijual. Kesulitan yang dimaksud adalah konsumen tidak mendapatkan *detail* informasi yang lengkap mengenai barang yang akan dijual oleh perusahaan. Dengan menggunakan sistem tersebut juga mengakibatkan dampak yang berpengaruh kepada proses penjualan barang yaitu ketidaktahuan konsumen yang berada diluar kota akan keberadaan CV. Dandy Handicraft. Selain itu, CV. Dandy Handicraft ingin memperluas jangkauan usahanya karena saat ini jangkauan usahanya masih kurang luas oleh karena itu dibutuhkan fasilitas *e-commerce* untuk bisa melayani konsumen secara *online.*

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, perusahaan-perusahaan lain yang sejenis juga telah memanfaatkan fasilitas-fasilitas dari teknologi informasi. Salah satu aspek yang paling mendukung adalah adanya fasilitas *e-commerce*. Dengan menggunakan fasilitas *e-commerce* dapat membantu dalam proses penjualan dan tentunya mempromosikan kerajinan barang hasil produksi ke masyarakat banyak dan juga diharapkan, CV. Dandy Handicraft dapat memasarkan barangnya secara *online* sehingga konsumen yang berada di luar kota bisa membeli dan memesan barang tersebut. Dengan *e-commerce,* tentunya membutuhkan suatu pengolahan atau manajemen data barang yang baik. Selain itu, sistem tersebut juga membutuhkan suatu keamanan agar terjaga dari para *hacker* yang tidak bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil wawancara dari pihak CV. Dandy Handicraft, serta mengacu dari permasalahan di atas, maka perlu dibuat suatu sistem yang dapat menyelesaikan semua permasalahan yang ada saat ini. Pembangunan Aplikasi *E-Commerce* di CV. Dandy Handicraft Rajapolah Tasikmalaya adalah suatu solusi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan diatas guna mencapai efiktifitas maupun efisiensi perusahaan tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai barang yang ditawarkan oleh CV. Dandy Handicraft.
2. Bagaimana memudahkan CV. Dandy Handicraft dalam mempromosikan atau menjual barangnya kepada konsumen yang berada di luar kota.
3. Bagaimana memudahkan CV. Dandy Handicraft dalam memperluas pemasaran atau penjualan barang yang diproduksinya.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penulis bermaksud untuk membangun aplikasi *e-commerce* di CV. Dandy Handicraft Rajapolah Tasikmalaya.

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai barang yang ditawarkan oleh CV. Dandy Handicraft.
2. Memudahkan CV. Dandy Handicraft dalam menawarkan atau menjual barangnya kepada konsumen yang berada di luar kota.
3. Memudahkan CV. Dandy Handicraft dalam memperluas usahanya dalam bidang hasil kerajinan tangan.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dibuat batasan masalah agar ruang lingkup pembangunan aplikasi *e-commerce* di CV. Dandy Handicraft ini jelas batasannya. Adapun batasan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Data-data yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi adalah data barang, data produk, data kategori, dan data pelanggan, dan lain-lain.
2. Proses yang dilakukan dalam penjualan barang adalah pemesanan, pembayaran, dan pengiriman, pengelolaan barang, dan lain-lain.
3. Proses pembayaran dilakukan adalah secara *online* dan *offline.* Pembayaran *online* yang digunakan adalah *paypal,* sedangkan pembayaran *offline* yang digunakan adalah *transfer* atm, atau COD *(Cash On Delivery).*
4. Proses Pengiriman barang yang digunakan oleh perusahaan menggunakan jasa pengiriman JNE dan menggunakan kendaraan dari perusahaan sendiri.

5. Laporan yang dihasilkan adalah laporan pemesanan, penjualan produk dan lain-lain. Laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau berdasarkan waktu tertentu.
6. Fasilitas pencarian produk berdasarkan kode barang dan lain-lain.
7. Memiliki fasilitas *backup* dan *restore database*, untuk mengatasi data-data yang hilang.
8. Mendukung fasilitas *Serach Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar *search engine* pada halaman-halaman depan.
9. Fasilitas untuk promosi adalah menggunakan situs jejaring sosial seperti *facebook, twitter,* dan lain-lain.
10. Fasilitas komunikasi pada aplikasi yaitu menggunakan *Yahoo messanger* (YM), *e-mail,* dan telepon.
11. Pengelolaan Retur Barang dilakukan apabila barang tidak sesuai dengan keinginan pembeli atau pemesan maka barang akan ditarik kembali oleh perusahaan dan diganti sesuai dengan produk yang diinginkan dalam jangka waktu yang telah ditetapkan oleh perusahaan.
12. Metode analisis yang akan digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan analisis terstruktur, dimana analisis yang digunakan adalah *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) serta untuk menggambarkan diagram proses menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).
13. Keamanan yang digunakan yaitu SSL *(Security Socket Layer)*, mempunyai *IP-Dedicated*, HTTPS, dan menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses *situs*.

14. Aplikasi yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah sistem operasi *Microsoft Windows XP Professional*, Program aplikasi yang digunakan menggunakan *Adobe Dreamweaver CS4*, Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah PHP.
15. Aplikasi ini dapat berjalan pada semua sistem operasi apa saja, namun telah mendukung *browser*, seperti *Internet Explorer, Mozilla Firefox*, dan lain-lain.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Metode Penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu :

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

a. Studi literatur

   Studi Literatur adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

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

c. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak perusahaan terhadap permasalahan yang diteliti.

1.5.2 Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Berdasarkan sumber yang didapatkan dari (Pressman, 2010). Tahap pengembangan dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* ini menggunakan metode *waterfall*. Alasan dipilihnya metode *waterfall* karena tahapan prosesnya sangat tepat dan sesuai dalam pengembangan suatu perangkat lunak. Model ini meliputi beberapa proses diantaranya :

a. Communication

Sebelum pekerjaan teknis dapat dimulai, adalah kritis penting untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan pelanggan (dan lainnya *stakeholder* Tujuannya adalah untuk memahami *stakeholder*, tujuan untuk proyek dan untuk mengumpulkan persyaratan yang membantu mendefinisikan fitur perangkat lunak dan fungsi.

b. Planning

Setiap perjalanan yang rumit dapat disederhanakan jika peta ada. A proyek software adalah sebuah perjalanan yang rumit, dan kegiatan perencanaan menciptakan "peta" membantu yang memandu tim karena membuat perjalanan. Peta-disebut proyek perangkat lunak mendefinisikan rencana kerja software engineering dengan menjelaskan tugas-tugas teknis yang harus dilakukan, risiko

yang mungkin, sumber daya yang akan diperlukan, produk pekerjaan yang akan dihasilkan, dan kerja jadwal.

c. Modeling

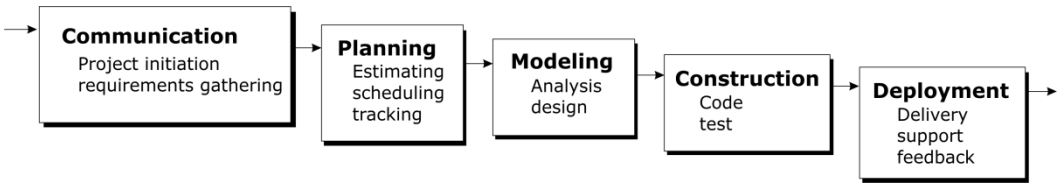
Apakah Anda seorang penata taman, sebuah builder jembatan, sebuah penerbangan insinyur, tukang kayu, atau arsitek, Anda bekerja dengan model setiap hari. Anda menciptakan sebuah "sketsa" hal tersebut sehingga Anda akan memahami gambaran besar-apa itu akan terlihat seperti arsitektur, bagaimana bagian-bagian penyusunnya cocok bersama-sama, dan banyak karakteristik lainnya. Jika diperlukan, Anda menyempurnakan sketsa menjadi lebih besar dan lebih rinci dalam upaya untuk lebih memahami masalah dan bagaimana Anda akan mengatasinya. Seorang insinyur perangkat lunak melakukan hal yang sama dengan menciptakan model untuk lebih memahami kebutuhan perangkat lunak dan desain yang akan mencapai persyaratan.

d. Construction

Kode ini dikombinasikan aktivitas generasi (baik secara manual atau otomatis) dan pengujian yang diperlukan untuk mengungkap kesalahan dalam kode.

e. Deployment

Perangkat lunak (sebagai badan yang lengkap atau sebagai sebagian completed kenaikan) yang dikirimkan ke pelanggan yang mengevaluasi disampaikan produk dan memberikan umpan balik berdasarkan evaluasi.



Gambar I.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak *Waterfall*
(Pressman, 2010)

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, ruang lingkup kajian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan Instansi dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* di CV. Dandy Handicarft Rajapolah Tasikmalaya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, pengkodean, kebutuhan non fungsional, selain analisis sistem bab ini juga melakukan perancangan antar muka atau mendesain sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis tersebut. Analisis perancangan untuk memodelkan sistem menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) *dan Entity Relationship Diagram* (ERD).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas implementasi dari tahapan analisis dan perancangan sistem kedalam perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman), serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun sistem. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal – hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangakat lunak ini selanjutnya.