BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Distro Harmony Cianjur merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan pakaian dan aksesoris lainnya. Dalam memasarkan produknya Distro Harmony Cianjur memanfaatkan media kertas yaitu dengan cara mencetak ratusan brosur, katalog, dan membuat pamflet yang nantinya diletakkan di depan toko (distro). Biasanya konsumen datang ke distro untuk mencari dan memilih barang yang akan dibeli, setelah mendapatkan barang yang dicari konsumen mendatangi kasir untuk bertransaksi dan proses perhitungan penjualan masih dilakukan secara manual sehingga pendokumentasian data masih berbentuk berkas yang menyebabkan terjadinya penumpukan dokumen-dokumen. Dengan mekanisme sistem penjualan yang berjalan saat ini bagi Distro Harmony Cianjur merupakan desakan bisnis yang harus dicarikan jalan keluarnya guna kelangsungan kegiatan usaha dan tercapainya keuntungan yang maksimal.

Penjualan pakaian Distro Harmony Cianjur tidak menentu tiap tahunnya, itu dikarenakan semakin banyaknya persaingan penjualan produk berbagai jenis, tidak hanya diluar kota saja, melainkan di dalam kota pun sudah semakin banyak distro yang menjual produk yang sejenis yaitu pakaian. Itu semua menyebabkan keuntungan yang didapatkan juga ikut menurun ditambah lagi lokasi Distro Harmony Cianjur yang kurang strategis dibanding dengan distro-distro lainya yang mengakibatkan Distro Harmony Cianjur kalah saing. Jangkauan penjualan

produk yang hanya meliputi wilayah kota Cianjur. Dengan keadaan seperti ini, keuntungan yang didapatkan jauh dari seperti yang diharapkan jika hanya mengandalkan pembeli yang datang secara langsung ke distro untuk melihat katalog produk yang ditawarkan. Dalam hal pembuatan data produk dan laporan, pihak administrasi, mencatat langsung proses-proses transaksi yang terjadi setiap harinya dalam bentuk catatan kertas. Catatan kertas pembelian kemudian dibukukan lalu diserahkan kepada pemilik distro untuk dicek.

Keberadaan *e-commerce* merupakan alternatif bisnis yang cukup menjanjikan untuk diterapkan pada saat ini, karena *e-commerce* memberikan banyak kemudahan bagi kedua belah pihak, baik dari pihak penjual maupun dari pihak pembeli di dalam melakukan transaksi perdagangan, meskipun kedua pihak berada di tempat yang berjauhan sekalipun.

Berdasarkan hal tersebut maka akan dilakukan penelitian yang berjudul **‘’RANCANG BANGUN APLIKASI *E-COMMERCE* PADA DISTRO HARMONI CIANJUR‘’.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka timbul suatu masalah bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* yang sesuai dengan kebutuhan Distro Harmony Cianjur.

1.3 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah membangun *website e-commerce* yang dapat memenuhi

kebutuhan pelanggan pada umumnya dan khususnya bagi Distro Harmony Cianjur.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

a. Memberikan informasi tentang produk yang ada di Distro Harmony Cianjur.
b. Memudahkan konsumen untuk berbelanja produk-produk *fashion* di Distro Harmony.
c. Memudahkan operasional internal distro dalam mengelola data produk dan pembuatan laporan.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut:

a. Produk yang dijual adalah produk yang ditampilkan katalog pada *website* Distro Harmony, yang berupa pakaian, tas, celana, dan aksesoris-aksesoris lainnya.
b. Produk yang dijual tidak dalam bentuk grosir.
c. Pemesanan produk dapat dilakukan jika produk yang dipesan tersedia stoknya.
d. Pengembalian produk dapat dilakukan ketika produk yang dipesan telah sampai kepada konsumen, pengembalian produk dapat dilakukan apabila stoknya tersedia, apabila produk yang akan dikembalikan jatuh tempo maka produk tersebut tidak dapat dikembalikan.

e. Pengembalian produk akan diterima apabila sesuai dengan klaim retur, yaitu apabila produk yang dipesan tidak sesuai pesanan, produk yang dipesan rusak atau keduanya.

f. Informasi yang disediakan berupa informasi data produk terbaru, informasi pemesanan produk yang mencakup pemesanan, pembayaran, pengiriman dan pengembalian produk, laporan penjualan dan laporan data produk.

g. Sistem keamanan menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) dan IP *dedicated* untuk mendukung protokol https, serta fasilitas *login* untuk dapat masuk ke sistem.

h. Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna memanfaatkan *email* yang didaftarkan pengguna, menggunakan *instant messaging* seperti Yahoo Messanger, serta menyediakan fasilitas untuk dapat melakukan integrasi dengan situs jejaring sosial yaitu *facebook*.

i. Metode pembayaran yang digunakan di *website e-commerce* Distro Harmony Cianjur ini antara lain menggunakan metode pembayaran *offline* transfer dan metode pembayaran *online* dengan *payment geteway,* dalam hal ini menggunakan *paypal.*

j. Proses pengiriman barang dilakukan setelah pembeli melakukan pembayaran atas barang yang dipesan, kemudian barang dikirim melalui jasa pengiriman barang seperti jasa pengiriman JNE.

k. Pengecekan keberadaan barang yang dikirim (*tracking*) hanya untuk jasa pengiriman JNE.

l. Metode analisis perangkat lunak yang dipakai adalah metode analisis terstruktur, dimana model proses yang digunakannya adalah DFD *(Data Flow Diagram)*, ERD *(Entity Relational Diagram)* dan *flowmap*.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk membangun website ini adalah metode analisis deskriptif, yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian di masa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat.

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Berikut penjelasan tentang beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan pada aplikasi *e-commerce* di Distro Harmont Cianjur, menurut Prof. Dr. Sugiyono, adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil.

b. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu

apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga sangat cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar atau banyak.

c. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Karena observasi tidak selalu berkomunikasi dengan responden, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain. Sutrisno hadi (1986) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

1.6.2 Pembuatan Perangkat Lunak

Dalam membangun aplikasi ini, digunakan model *Waterfall* sebagai model pembangunan perangkat lunaknya yang meliputi:

a. Rekayasa Sistem

Tahap ini merupakan kegiatan pengumpulan data sebagai pendukung pembangunan sistem serta menentukan ke arah mana aplikasi ini akan dibangun.

b. Analisis Sistem

Merupakan tahap menganalisis seluruh kebutuhan perangkat lunak, termasuk didalamnya kegunaan perangkat lunak yang diharapkan pengguna dan batasan perangkat lunak itu sendiri. Informasi yang didapat melalui tahap pengumpulan data, selanjutnya akan dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk digunakan pada tahap selanjutnya.

c. Perancangan Sistem

Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilan perangkat lunak yang akan dibangun. Tahap ini membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

d. Implementasi Sistem

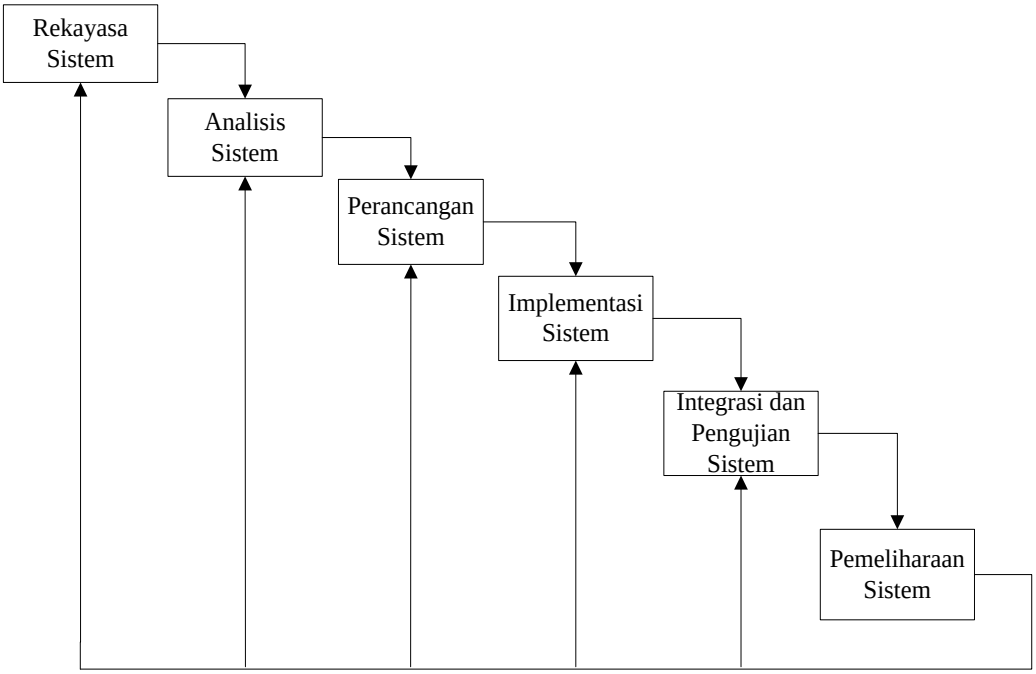
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi beberapa modul yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu, dalam tahap ini dilakukan pemeriksaaan terhadap modul yang dibangun, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

e. Integrasi dan Pengujian Sistem

Dalam tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibangun dan dilakukan pengujian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibangun telah sesuai dengan rancangannya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

f. Pemeliharaan Sistem

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah dibangun dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.



Gambar 1. 1 Metodologi *Waterfall* [7]

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian yang menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu tinjauan umum perusahaan dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan, visi, misi, struktur organisasi, *job description*,

sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun website *e-commerce* di Distro Harmony.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan untuk sistem yang akan dibangun sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu, bab ini juga berisi perancangan struktur basis data dan antarmuka untuk perangkat lunak yang dibangun.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi hasil implementasi analisis dan perancangan sistem yang dilakukan, serta hasil pengujian sistem di lingkungan kerja Distro Harmony dan pengunjung untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan setiap penggunanya.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari proses pembangunan perangkat lunak dan saran mengenai perangkat lunak yang dibangun untuk perbaikan di masa yang akan datang.