BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Electronic Commerce atau lebih dikenal dengan sebutan *E-commerce* merupakan salah satu bentuk perdagangan yang saat ini banyak digunakan oleh banyak orang diseluruh dunia dalam memasarkan produk-produk. *E-commerce* sendiri dapat didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Salah satu jaringan yang digunakan adalah internet.

CV. Wargi's Derek adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan onderdil pada jenis mobil UNIMOG (*Universal Motor Gerât*). Perusahaan ini masih menggunakan metode konvensional dalam penjualan, pengadaan barangnya serta sarana promosi dan informasi mengenai produk pada CV. Wargi's Derek, sehingga pelanggan merasa kesulitan untuk mendapatkan informasi mengenai produk dengan lebih detail.

Media informasi yang di dapat *customer* biasanya rekomendasi dari pelanggan sebelumnya dan promosi produk yang dijual di CV. Wargi's Derek kurang efektif karena c*ustomer* harus datang ke tempat terlebih dahulu untuk mencari barang yang diperlukan.

Sementara itu, media transaksi pihak CV. Wargi's Derek dan *customer* pada umumnya masih melakukan transaksi bisnis secara manual melalui tatap muka secara langsung atau pun melalui telepon. Terkadang barang yang dibutuhkan tidak sesuai atau tidak dimiliki oleh bengkel sehingga dapat

membuang waktu kedua belah pihak serta karyawan bengkel tidak dapat melayani *customer* satu per satu dikarenakan karyawan yang mengerti detail tentang onderdil UNIMOG terbatas dan juga tidak dapat melayani transaksi *customer* selama 24 jam baik yang datang langsung maupun melalui telepon karena terbatas oleh jam kerja.

Oleh karena itu, diperlukan dalam pembangunan suatu teknologi informasi dan komunikasi yang berupa *E-commerce*, sehingga dapat memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh pihak perusahaan dan mengangkatnya sebagai Tugas Akhir dengan judul : "MEMBANGUN E-COMMERCE PENJUALAN ONDERDIL DI CV. WARGI'S DEREK CIMAHI".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dan juga dari hasil wawancara dengan pihak perusahaan, maka timbul suatu masalah bagaimana membangun *E-commerce* untuk penjualan produk di CV. Wargi's Derek.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun *E-commerce* pada CV. Wargi's Derek Cimahi.

1.3.2 Tujuan

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Memberikan informasi kepada calon pembeli mengenai data produk dengan lebih detail.

2. Membantu dalam melakukan proses pemasaran atau promosi terhadap produk - produk yang ada di CV. Wargi's Derek.
3. Memberikan kemudahan bagi calon pembeli dalam melakukan pemesanan serta transaksi pembayaran terhadap produk yang dibeli.

1.4 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan yang dibuat untuk lebih memfokuskan pada tujuan yang ingin dicapai, yaitu diantaranya :

1. Produk-produk yang akan dijual hanya produk CV. Wargi's Derek berupa onderdil mobil UNIMOG.
2. Data yang akan dikaji berupa data member, data produk, data pesanan, data pembayaran dan data retur barang.
3. Proses-proses yang terlibat dalam aplikasi ini adalah proses pendaftaran member, proses pemesanan, proses pembayaran (dapat dilakukan secara *online* maupun *offline*), proses pengolahan stok, proses pengolahan data pesanan, proses pengolahan produk, proses *backup and restore database* beserta aplikasinya, proses pengolahan retur barang, proses pembuatan laporan serta proses pencarian data pesanan dan data produk.
4. Pencarian produk berdasarkan nama, harga, kategori serta mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar tedaftar di *search engine* di halaman-halaman depan.
5. Informasi yang disediakan berupa informasi data produk, informasi retur barang, informasi pengiriman produk, *history* pemesanan, laporan

pemesanan, laporan penjualan, menampilkan produk terbaru dan informasi pemesanan melalui email pemesan setiap ada perubahan status pesanan.

6. Untuk menambah keamanan pada aplikasi yang dibangun maka digunakan IP Dedicated kemudian dilengkapi pula dengan SSL (*Secure Socket Layer*) serta diberikan fasilitas *login* untuk dapat masuk ke sistem dengan memasukkan *username* dan *password*.
7. Menggunakan *e-mail* yang didaftarkan pengguna, Yahoo Messanger sebagai fasilitas komunikasi serta menyediakan fasilitas untuk dapat melakukan integrasi dengan situs jejaring sosial yaitu facebook dan twitter.
8. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP sebagai bahasa pemrograman, MySQL sebagai DBMS serta menggunakan aplikasi pembangun lain seperti Macromedia Dreamweaver sebagai editor, Adobe Photoshop sebagai editor gambar, *web browser* (Mozila Firefox) dan Wamp Server sebagai *web server*, *database server* dan PHP Interpreter.
9. Model proses yang digunakannya adalah DFD (*Data Flow Diagram*), sedangkan model datanya menggunakan ERD (*Entity Relational Diagram*).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Tahap Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

   Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan literatur seperti buku, skripsi, jurnal, *paper* dan bacaan bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2. Observasi.

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

3. *Interview*.

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

b. Tahap Pembangunan Aplikasi

Dalam pengembangan aplikasi ini digunakan metode *Waterfall*. Pada metode ini terdapat tahapan-tahapan yang dikerjakan, tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

1. *System Engineering*

   Rekayasa perangkat lunak merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan untuk merumuskan sistem yang akan dibangun. Hal ini bertujuan untuk memahami sistem yang akan dibangun.

2. *Analysis*

   Adalah tahap menganalisa hal-hal yang dibutukan dalam pembangunan aplikasi.

3. *Design*

   Adalah tahap penerjemahan dari data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna.

4. *Coding*

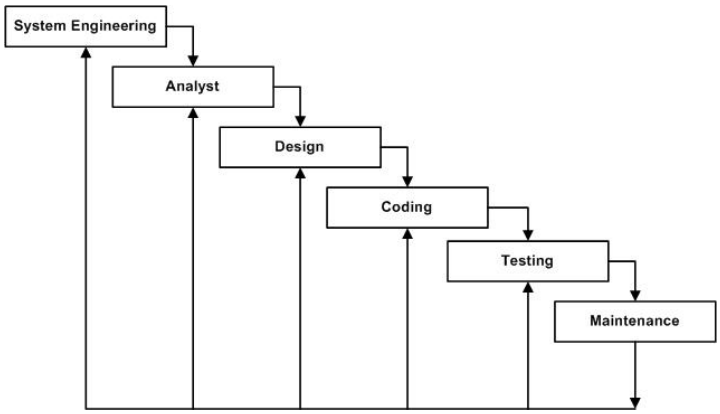
   Adalah tahap penerjemah data yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

5. *Testing*

   Adalah tahap pengujian terhadap program yang telah dibuat. Pengujian ini dimulai dengan membuat suatu uji kasus untuk setiap fungsi pada perangkat lunak, kemudian dilanjutkan dengan pengujian terhadap modul-modul dan terakhir pada tampilan antar muka untuk memastikan tidak ada kesalahan dan semua berjalan dengan baik dan *input* yang diberikan hasilnya sesuai dengan yang diinginkan.

6. *Maintenance*

   Maintenance merupakan penanganan dari suatu perangkat lunak yang telah selesai dibangun sehingga dapat dilakukan perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.



Gambar 1.1 Metode Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan secara umum adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi penjelasan mengenai perusahaan serta teori-teori yang digunakan baik itu teori mengenai internet, *E-commerce*, *database*, model proses serta aplikasi pembangun yang dipakai dalam membangun aplikasi ini.

Bab III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini penjelasannya dibagi kedalam dua bagian, yaitu analisis dan perancangan terhadap sistem yang akan dibangun. Pada tahap analisis terdapat lima bagian utama yang akan dijelaskan, yaitu menjelaskan mengenai masalahnya, sistem yang sedang berjalan, kebutuhan non fungsional, basis data serta kebutuhan fungsional. Sedangkan pada tahap perancangan terdapat empat

bagian utama, yaitu penjelasan mengenai data (skema relasi dan struktur tabel), menu, *interface* serta *procedural* dalam bentuk *flowchart*.

Bab IV Implementasi dan Pengujian

Pada bab ini penjelasannya pun dibagi kedalam dua bagian, yaitu implementasi dan pengujian. Pada bagian implementasi terdapat lima bagian yang akan dijelaskan, yaitu penjelasan mengenai perangkat keras, perangkat lunak, *database* dan antarmuka. Sedangkan pada bagian pengujian akan dijelaskan mengenai pengujian yang berupa pengujian *alpha* dengan menggunakan metode *blackbox*, sedangkan pada pengujian *betha* mengunakan kuisioner.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi mengenai hal-hal penting yang telah dibahas dan kemudian dibuat kesimpulan. Dan bab ini juga berisi saran-saran yang diberikan untuk pengembangan selanjutnya.