# BAB 1

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Distro Conspiracy merupakan perusahaan yang bergerak di bidang bisnis penjualan produk retail seperti baju kaos, kemeja, jaket, celana panjang, pendek dan lain- lain. Perusahaan yang baru berdiri pada tahun 2006 ini, merupakan salah satu perusahaan baru yang sedang berkembang dalam bisnis penjualan produk-produk barang distro khususnya di Dumai- Riau.

Berdasarkan dari hasil observasi dan interview di Distro Conspiracy, selama ini cara penjualan di Distro Conspiracy masih secara konvensional, yaitu pelanggan harus datang langsung untuk melihat dan membeli produk yang terdapat di Distro Conspiracy. Sistem seperti ini dirasa kurang efektif dan sangat menyita waktu pelanggan., karena pelanggan yang berada diluar kota akan kesulitan untuk membeli dan memperoleh informasi produk yang ditawarkan di Distro Conspiracy. Dan hal ini menyebabkan Distro Conspiracy jadi kurang dikenal oleh masyarakat luas.

Untuk menghadapi masalah tersebut, Distro Conspiracy sepertinya harus membuat sistem tambahan untuk meningkatkan penjualan, menambah konsumen, memberikan kemudahan kepada konsumen mengenai informasi produk terbaru di Distro Conspiracy serta memberikan solusi alternatif baru dalam pemesanan pakaian yaitu dengan cara penjualan secara online yang biasa di sebut dengan *E-Commerce.* Dengan harapan penjualan produk pakaian retail di Distro Conspiracy dapat merambah pasar yang berada diluar kota Dumai.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dibangun sebuah aplikasi *E- Commerce* di Distro Conspiracy.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat didefinisikan permasalahan nya adalah bagaimana membangun *e-commerce* di Distro Conspiracy ?

## 1.3 Maksud dan Tujuan

### 1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem *E- Commerce* untuk diterapkan di Distro Conspiracy.

### 1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai yaitu :

1. Dapat mempermudah Distro Conspiracy dalam melakukan proses penjualan produk-produk barang distro yang berada di luar kota Dumai.
2. Mempermudah pelanggan untuk melakukan transaksi penjualan secara online.
3. Dengan tersedianya suatu sistem penyampaian informasi pemesanan diharapkan dapat meningkatkan laba di Distro Conspiracy dan Distro conspiracy dapat lebih dikenal oleh masyarakat.

## 1.4 Batasan Masalah

Agar masalah yang sedang penulis tinjau lebih terarah dan mencapai sasaran yang telah ditentukan, yaitu membuat Sistem *E-Commerce* di Distro Conspiracy, maka penulis membatasi masalah hanya kepada hal-hal dibawah ini :

1. Data yang diolah adalah data barang, data jenis barang, data pemesanan, data pembatalan pemesanan, data penjualan, penukaran poin, data

pengguna, data ongkos kirim, data provinsi, data kota, data pelanggan serta laporan yang terdiri dari laporan stok barang, pemesanan, retur, penjualan barang dan penukaran poin.

2. Proses yang dapat dilakukan oleh sistem penjualan ini antara lain : mengelola proses pemesanan, proses pembayaran, proses daftar pelanggan, proses pengolahan produk, proses pengolahan poin, proses pengolahan kategori, proses pengolahan warna. proses pengolahan provinsi, proses pengolahan kota, proses pengolahan admin dan pelanggan, proses pembuatan laporan serta menyajikan informasi stok produk
3. Keluaran atau out put yang dihasilkan dari sistem penjualan ini adalah informasi barang atau *stock*, informasi data pelanggan, informasi data pemesanan, informasi status pengiriman, informasi data status pembayaran, informasi poin, dan laporan-laporan.
4. Ukuran produk sesuai dengan permintaan toko yaitu untuk celana ukuranya 28, 30, 32, 34 sedangkan untuk baju ukurannya S, M, L, XL dan yang lain nya all size.
5. Shopping Feature berupa pencarian produk berdasarkan nama barang, fitur barang, harga barang, kategori. Menampilkan produk diskon, produk terbaru, produk terlaku, dan yang paling banyak dilihat (*rating*).
6. Aplikasi ini dikelola oleh admin dan operator.
7. Manajemen pembayaran yaitu menyediakan pembayaran offline melalui rekening bank dan pembayaran online melalui *payment gateway* yaitu *PayPal*.

8. Konfirmasi pembayaran dengan menggunakan fasilitas yang telah di sediakan di halaman pengguna.
9. Manajemen Shipping menggunakan layanan jasa pengiriman yang dapat digunakan seperti JNE dan TIKI.
10. Costumer dapat berkomunikasi dengan penjual melalui Handphone, Yahoo Messanger (YM), maupun email yang telah didaftarkan oleh pelanggan.
11. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) untuk keamanan mendukung protokol https dan mempunyai *IP-Dedicated*.
12. Mendukung *search engine optimization* agar situs kita terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan untuk memudahkan costumer.
13. Mendukung *Backup* dan *restore* database.
14. Sistem informasi yang dibuat menggunakan pemodelan struktural dimana perancangannya menggunakan Flow Map, Diagram Kontek, Data Flow Diagram (DFD), Kamus Data, Tabel Relasi dan untuk menggambarkan hubungan antar data menggunakan tools ERD (Entity Relationship Diagram)..
15. Software yang digunakan pemrograman dengan PHP dengan menggunakan database MySQL Pendesainan menggunakan Macromedia Dreamweaver dan software pendukung lainnya (xamp,wamp,jquery,css)

## 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 judul penelitian.

b. Studi Lapangan

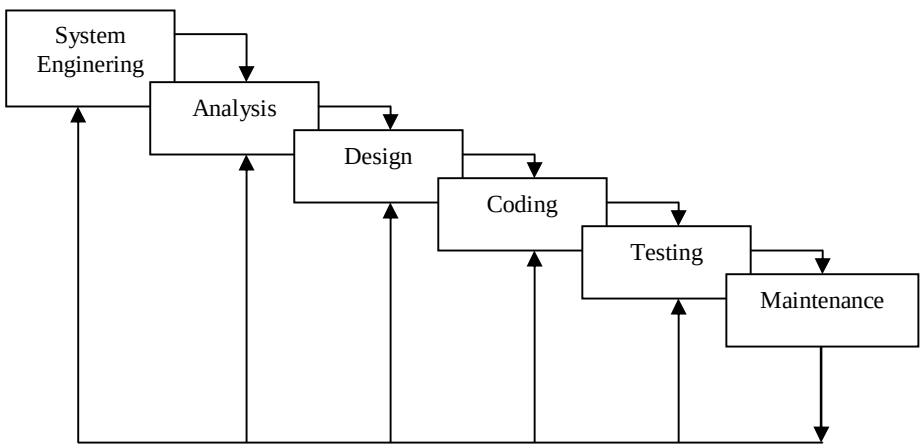
Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Wawancara

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

**2. Tahap pembuatan perangkat lunak.**

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



Gambar 1.1 Metode *waterfall* [1]

a. Rekayasa Sistem (*System Engineering*)

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. Analisis (*Analysis*)

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

c. Perancangan (*Design*)

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

d. Pengkodean (*Coding*)

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

e. Pengujian (*Testing*)

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Pemeliharaan (*Maintenance*)

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

## 1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan batasan masalah, yang kemudian diikuti dengan maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian yang diterapkan dalam memperoleh dan mengumpulkan data, waktu dan tempat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang tinjauan perusahaan yang meliputi sejarah perusahaan, struktur organisasi beserta uraian tugas pada bagian yang terlibat, dan dasar-dasar teori yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

BAB 3 ANALISIS MASALAH DAN PERANCANGAN

Menganalisis masalah dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antar variabel yang diteliti serta model matematis untuk analisisnya dan setelah dianalisis akan dibuat perancangannya.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

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 5 KESIMPULAN DAN SARAN

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