BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

June Production merupakan suatu usaha yang bergerak dalam bidang perdagangan yaitu penjualan jilbab dan aksesorisnya, June production berada di alamat GBI F14, no 10 Ciwastra. Toko June buka 7 jam setiap hari dari jam 10.00 pagi sampai jam 17.00 sore. Selama ini transaksi penjualan terjadi jika ada pembeli yang datang ke toko, dan toko June belum dapat melayani penjualan dari luar kota. Selain masalah penjualan, saat ini pembayaran transaksi hanya menggunakan uang tunai, jadi jika ada pengunjung yang tidak bawa uang tunai maka transaksi tidak dapat dilakukan.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis menyimpulkan perlu dibuat sistem yang dapat melayani transaksi 24 jam, serta dapat dilakukan dimana saja, dan dapat melayani transaksi pembayaran dengan transfer uang antar bank dan dapat melayani metode pembayaran seperti PayPal.

Dengan perkembangan tehnologi informasi saat ini. Ekonomi digital merupakan solusi terbaik, berdasarkan prinsip ekonomi digital, transaksi dapat dilakukan 24 jam dan dapat dilakuakn dimana saja, ekonomi digital juga memungkinkan pembayaran transaksi dilakukan dengan berbagai metode, seperti pembayaran transfer antar bank, dan juga dengan PayPal.

E-Commerce merupakan bagian dari ekonomi digital yang mampu mengelola data transaksi penjualan, data produk juga data retur. Dengan fitur *E-Commerce* yang dapat melayani pembeli dari pemilihan produk, pembayaran transaksi sampai dengan pengiriman barang, menjadikan eccomerce sebagai solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. maka topik yang akan diambil dalam skripsi ini adalah Pembangunan *E-Commerce* pada June Production.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membangun aplikasi *E-Commerce* pada June Producrtion

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi penjualan jilbab secara *online* pada toko June Production

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam pembuatan aplikasi *E-Commerce* ini adalah sebagai berikut:

1. Terciptanya sebuah sistem yang dapat melayani transaksi 24 jam dan dapat dilakuakn dimana saja.
2. Terciptanya sistem yang dapat melayani banyak metode pembayaran transaksi seperti transfer uang antar bank, juga dengan PayPal.
3. Terciptanya sebuah sistem yang memungkinkan pembeli dapat membeli produk June Production tanpa harus datang ke toko.

4. Mempermudah konsumen mendapatkan informasi, harga dan aksesoris yang dicari.
5. Dengan adanya *E-Commerce* toko June diharapkan mampu bersaing dalam era ekonomi digital.

1.4 Batasan Masalah / Ruang Lingkup Kajian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis perlu untuk membatasi masalah yang akan dibahas. Adapun batasan masalahnya adalah :

1. Data yang akan diolah adalah
   a. data admin.
   b. data *member*.
   c. data produk
   d. data detail produk.
   e. data kategori.
   f. data penjualan.
   g. data pengiriman.
   h. pembayaran.
2. Proses manajemen pemesanan yaitu pencarian pesanan, update status pesanan, konfirmasi pembayaran dan pembatalan pemesanan.
3. *Output* pada sistem *E-Commerce* adalah informasi produk, informasi katagori produk, informasi detail produk, informasi ongkos kirim, informasi pemesanan, informasi pelanggan. Dan juga Pembuatan laporan penjualan, laporan pemesanan, dan laporan produk.

4. Data *input* ke sistem *E-Commerce* adalah data admin, data pelanggan, data katagori penjualan produk, data detail produk, data produk terbaru, dan data produk terlaris.
5. Metode pembayaran yang digunakan Metode pembayaran menggunakan *transfer* langsung ke rekening antar bank dan menggunakan *PayPal*.
6. Proses pengiriman barang dilakukan setelah calon konsumen melakukan pembayaran
7. Pendekatan analisis yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur dimana alat bantu yang digunakan adalah *Flow Map, Context Diagram, Data Flow Diagram, Entity Relationship Diagram, Data Flow Diagram, Entity Relationship Diagram.*
8. Aplikasi *E-Commerce* dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *Personal Home Page atau Hypertext Preprocessor (PHP)* dan *MySql* sebagai *DBMS.*
9. Hanya mengelola kurs dolar yang diambil dari Bank Mandiri dan apabila down maka sistem akan mengambil kurs dari tabel kurs.
10. Barang yang dijual adalah barang yang di tampilkan diwebsite, dan tidak melayani permintaan pembuatan produk.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah metode penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang

berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau tentang kecendrungan yang tengah berlangsung.

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah.

a. Studi Literatur

Studi literatur adalah pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan pembangunan aplikasi *e-commerce*.

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

1.5.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

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

1. *Communication*

   Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data dan kebutuhan lainnya. Data-data yang dikumpulkan akan dianalisis dan didefinisikan sebelum masuk ke tahap desain.

2. *Planing*

   Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan sebelum melakukan coding. Tahap ini bertujuan untuk *member*ikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini juga membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan *hardware* dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Modeling*

   Tahap ini merupakan tahap mengimplementasikan (menterjemahkan) design perangkat lunak kedalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditentukan

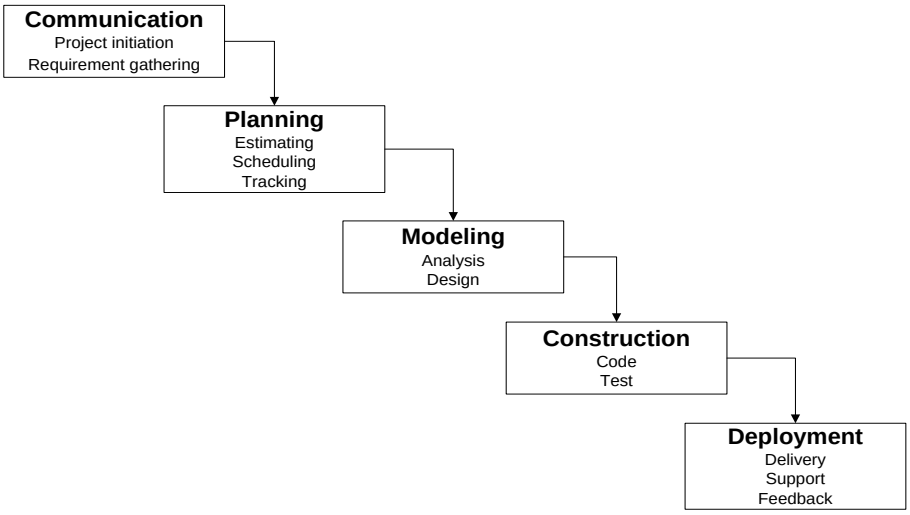
4. *Construction*

   Tahap ini merupakan tahap pengintegrasi (penggabungan) unit-unit program yang telah diimplementasikan dan kemudian dilakukan pengujian secara menyeluruh.

5. *Deployment*

   Tahap ini merupakan tahap dimana program dioperasikan di lingkungannya sekaligus melakukan penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya (sesuai dengan kebutuhan masyarakat) untuk itu perlu diadakan beberapa perbaikan untuk menangani berbagai macam kesalahan dan untuk melengkapi fungsi-fungsi baru yang dibutuhkan.

Model *Waterfall* dapat di lihat pada gambar 1.1 Model *Waterfall* (Roger S. Pressman).



gambar 1.1 Model Waterfall (Roger S. Pressman)

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang profil June Production dan teori-teori yang menunjang dalam pembuatan *e-commerce* yang di gunakan sebagai acuan dalam pembangunan perangkat lunak.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menganalisis sistem yang sedang berjalan saat ini menggunakan *flow map* (alur dokumen), metode alirnya menggunakan *flow diagram* (DFD), pemodelan datanya menggunakan *entity relationship diagram* (ERD) dan juga

merancang sistem yang akan dibangun yang nantinya akan mengacu pada sistem yang saat ini sedang berjalan, sehingga sesuai dengan karakteristik sistem manual yang sudah ada dan tentunya tidak akan mengubah fungsi-fungsi sistem yang sudah berjalan di June Production. Pada tahap perancangan, berisi tahapan dalam perancangan antar muka, perancangan *input* dan perancangan *output*.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menguraikan bagaimana mengimplementasikan setiap prosedur yang telah di rancang pada bab sebelumnya ke dalam bahasa pemograman disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi *e-commerce* yang dilakuakn pada June *Production* untuk mengetahui sejauh mana sistem dapat berjalan dengan baik.

BAB 5 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 perangkat lunak selanjutnya.