BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Distro All Brand 96’ yang berdiri pada akhir desember 2010 merupakan salah satu tempat yang menjual berbagai kebutuhan sandang, seperti pakaian, sepatu, dan tas yang masing-masing memiliki kualitas yang baik. All Brand 96’ yang bertempat di perumahan Baloper di Padalarang ini memiliki konsep yang berbeda dengan distro yang lain yang telah ada. Konsep distro yang berbentuk kemitraan dengan pemegang merk lainnya yang menjadikan distro ini kaya akan corak dan motif pada tiap produknya.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, masalah yang dihadapi oleh distro All Brand 96 saat ini adalah berkenaan dengan cakupan penjualan barang yang belum luas serta promosi yang dilakukan masih belum maksimal karena masih mengandalkan brosur dan katalog. Selain dengan konsep kemitraannya, All Brand 96 ingin lebih mendekatkan diri pada pembelinya dalam hal promosi serta penjualan produknya dengan memanfaatkan media internet untuk menutupi lokasi All Brand 96 yang cukup jauh untuk dijangkau pembeli.

Bryan A. Garner menyatakan bahwa “*E-Commerce the practice of buying and selling goods and services trough online consumer services on the internet. The ashortened from electronic, has become a popular prefix for other terms associated with electronic transaction*” [3]. Dapat dikatakan bahwa pengertian *E-Commerce* yang dimaksud adalah pembelian dan penjualan barang dan jasa dengan menggunakan jasa komputer secara *online* di internet. Selain membantu

para pembeli, hadirnya *E-commerce* juga membantu para penjual dalam menjalankan bisnis atau usahanya. Dengan adanya *E-commerce* tersebut, cakupan area promosi dan penjualan menjadi luas. Selain itu, proses transaksi pun dapat terorganisir dengan baik dengan adanya laporan tentang proses transaksi yang terekam dalam *database*.

Dari paparan tersebut, maka diusulkan untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat meningkatkan penjualan produk melalui media promosi yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu yaitu *E-commerce*. Berdasarkan angket yang disebar kepada beberapa pembeli yang pernah membeli barang di All Brand 96 didapati beberapa hal yang menjadi landasan terhadap fitur apa saja yang lebih diinginkan oleh pembeli. Dengan adanya aplikasi *E-commerce* diharapkan penjualan barang dapat lebih meningkat dan keuntungan yang diraih oleh perusahaan akan menjadi lebih besar serta jangkauan promosi dapat menjadi lebih luas juga serta kedekatan dengan pembeli yang diinginkan All Brand 96 dapat terwujud.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dibahas maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah bagaimana membangun suatu aplikasi *E-commerce* di distro All Brand 96.

1.3 Maksud dan Tujuan

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi *E-commerce* yang dapat digunakan sebagai sarana untuk bertransaksi secara elektronik/*online* dan juga sebagai sarana promosi untuk meningkatkan jumlah penjualan produk.

Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan adalah :

1. Menjadikan aplikasi *e-commerce* ini sebagai sarana transaksi yang dapat mempermudah pembeli maupun perusahaan dalam hal ini All Brand 96 dalam melakukan kegiatan usahanya.

2. Menjadikan aplikasi *E-commerce* ini sebagai sarana promosi yang efektif dalam memperkenalkan produk All Brand 96 kepada para pembeli sehingga dapat memperluas jangkauan pemasaran yang diharapkan dapat terjadinya peningkatan penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam sebuah pembahasan bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di distro All Brand 96 yang bertempat di JL.Babakan Loa No 204 Baloper Padalarang.
2. Data yang akan diolah:
   a. Data produk beserta detailnya.
   b. Data supplier beserta merek yang dipakainya.
   c. Data pesanan
   d. Data member

3. Dalam *website* ini mendukung proses retur berdasarkan aturan bisnis yang diterapkan oleh perusahaan.
4. Unsur perusahaan yang terlibat langsung dalam *website* All Brand 96 ini hanyalah pemilik (*owner*) dan kepala bagian manajemen (admin) yang akan mengolah data yang terdapat di *website* All Brand 96.
5. Metode pembayaran yang disediakan di dalam aplikasi ini meliputi dua metode pembayaran yaitu pembayaran secara *offline* yaitu melalui transfer ke rekening/akun bank milik perusahaan yang telah tersedia seperti BCA, Mandiri, BNI dan pembayaran secara *online* dengan menggunakan fasilitas *payment gateway* Paypal.
6. Untuk pengiriman barang Distro All Brand 96 melakukan pengiriman menggunakan pihak ketiga dimana pihak ketiga tersebut bisa saja menggunakan layanan pengiriman seperti TIKI, JNE dengan jenis pengiriman tergantung pilihan pembeli. Namun pada saat ini hanya baru JNE saja jasa kiriman yang digunakan oleh All Brand 96'.
7. Aplikasi ini menggunakan *IP-Dedicated*, *Secure Socket Layer* (SSL) untuk keamanan dan mendukung protokol https.
8. Komunikasi dengan member menggunakan *Email* dan *Instant Messenger* (*Yahoo Messenger*).
9. Berdasarkan kebijakan perusahaan, untuk setiap pembelian maka diharuskan membayar terlebih dahulu baru produk yang dipesan akan dikirimkan.

10. Pengelolaan stok barang yang dijual online berbeda dengan yang dijual offline.
11. Dalam pembangunan aplikasi ini, bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan pengolahan database menggunakan MySql.

1.5 Metodologi penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini menggunakan penelitian deskriptif yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarlan secara sistematis dan akurat mengenai data-data yang ada dengan cara mengumpulkan dan mengklasifikasikan data yang telah diperoleh kemudian di analisis dengan teori yang dipelajari serta metode pengembangan perangkat lunak berdasarkan model *waterfall*.

Adapun metode penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Metode Penelitian Deskiptif.

Dalam metode pengumpulan data ini, penulis melakukan penelitian secara langsung kepada pihak terkait. Adapun dalam hal ini teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu:

a. Wawancara

Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dari responden dalam hal ini pemilik distro All Brand 96

dengan cara melakukan tanya jawab seputar masalah penelitian yang sedang diteliti.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan penelitian secara langsung ke objek penelitian sehingga didapat data yang akurat dan lengkap.

c. Studi Literatur.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menghimpun informasi dari beberapa sumber referensi seperti buku, jurnal, artikel, internet yang ada hubungannya dengan kasus yang sedang diteliti.

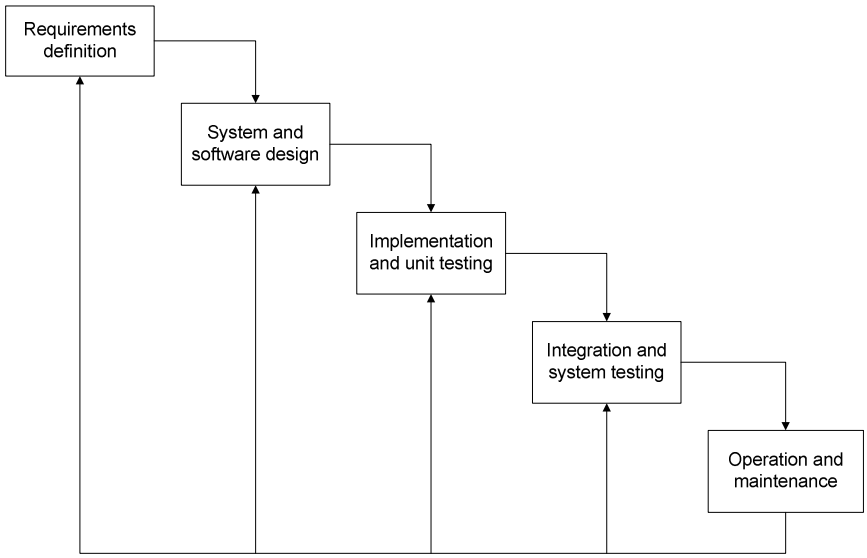
d. Angket

pengumpulan data dengan cara membagikan angket kepada pelanggan distro tersebut untuk mengetahui apasaja yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi di aplikasi *E-commerce* yang akan dibuat.

2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan produk ini sesuai dengan model proses *waterfall*. Model *waterfall* merupakan model klasik sederhana dengan aliran sistem yang linier. Output dari

setiap tahap merupakan input bagi tahap berikutnya. Berikut adalah gambaran dari model *waterfall* pada gambar 1.1:



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

Adapun langkah-langkah penelitian berdasarkan model tersebut adalah :

1. *Requirements analysis and definition*

   Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap

2. *System and software design*

   Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

3. *Implementation and unit testing*

   Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

4. *Integration and system testing*

Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (system testing).

5. *Operation and maintenance*

   Tahapan untuk mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang disajikan dalam penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematikanya adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini menguraikan tentang deskripsi teori yang mendukung penelitian serta dicantumkan juga sekilas mengenai profil perusahaan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menguraikan tentang analisis sistem yang ada dan yang akan dibangun. Dalam bab ini juga dikemukakan tentang perancangan sistem.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Dalam bab ini dikemukakan mengenai hasil akhir dari program dan juga pengujian yang dilakukan oleh *user*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran terhadap masalah yang menjadi objek penelitian.