# BAB I

# PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang Masalah

*E-Commerce* atau *Electronic Commerce* merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat dalam dunia internet dan merupakan terobosan terbaru dalam dunia informasi. *E-Commerce* dapat memberikan suatu informasi dalam bentuk lebih menarik, menyenangkan dan *online* setiap saat tanpa batas waktu dengan semua perangkat teknologi yang memenuhi. Selain dapat mengurangi biaya pembuatan, pendistribusian, penyimpanan dan pencarian informasi serta memperluas *market place* perusahaan, *e-commerce* juga memungkinkan orang untuk bekerja di dalam rumah dan tidak harus keluar rumah untuk berbelanja.

MCM Premium merupakan usaha yang bergerak di bidang penjualan pakaian dan aksesoris. Produk-produk yang ditawarkan saat ini mulai dari *t-shirt*, jaket/*hoodie*, topi, dompet, sepatu dan celana panjang. Kegiatan penjualan pada MCM Premium sekarang ini masih menunggu konsumen untuk datang ke toko. Selain itu, media pemasaran dan promosi baru sebatas mengadakan diskon-diskon pada *event-event* tertentu saja dan memberikan produk secara gratis kepada relasi pemilik toko. Promosi tersebut kadang tidak begitu optimal.

Dengan sistem penjualan tersebut, pihak MCM Premium mempunyai kendala dalam memperluas daerah pemasaran khususnya untuk konsumen diluar kota Bandung, karena saat ini MCM Premium belum mempunyai cabang diluar kota. Akibatnya konsumen yang ingin membeli produk ini sering mengalami kesulitan untuk melakukan pemesanan. Transaksi yang dilakukan tidak bisa dilakukan

selama 24 jam sehari dan untuk mengetahui informasi produk-produk terbaru pun tidak bisa dilakukan melalui telepon karena keterbatasan waktu. Pihak toko juga merasa kesulitan untuk mengelola data penjualan dan produk, karena pengolahan data masih dilakukan secara manual oleh user data *entri* sehingga sering terjadi kesalahan perhitungan hasil penjualan, pengecekan stok masuk dan keluar. Selain itu, banyaknya arsip yang setiap tahunnya meningkat sehingga mempersulit proses pencarian yang mungkin saja membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menemukan data yang diperlukan.

Berdasarkan hal diatas, pihak MCM Premium mengharapkan adanya solusi bagi permasalahan yang terdapat di MCM Premium yaitu bisa memperluas pemasaran dan promosi serta penjualan produk sampai seluruh Indonesia dan tidak menutup kemungkinan juga sampai seluruh dunia. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi *e-commerce* akan berdampak baik untuk MCM Premium. Selain dapat meningkatkan daya jual produk, juga dapat digunakan sebagai alat pemasaran dan promosi yang lebih luas kepada konsumen serta memungkinkan konsumen untuk berbelanja dan bertransaksi dimana saja dan kapan saja.

## I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, rumusan masalah yang dikaji dalam skripsi ini adalah bagaimana membangun *e-commerce* pada MCM Premium.

## I.3 Maksud dan Tujuan

### I.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun *website e-commerce* pada MCM Premium.

### I.3.2 Tujuan

Sedangkan tujuan yang akan dicapai diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan MCM Premium untuk melakukan promosi dan pemasaran yang lebih luas tentang produk-produk MCM Premium.
2. Membangun sarana untuk mempromosikan produk yang bisa mengefektifkan waktu dan biaya.
3. Memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi tentang produk yang diinginkan secara detail, sehingga memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan produk serta transaksi pembayaran terhadap produk yang dibeli tanpa harus mengunjungi langsung ke MCM Premium.
4. Memudahkan pihak toko dalam pengolahan data dan pembuatan laporan.

## I.4 Batasan Masalah

Untuk memberikan suatu pandangan dan arah yang jelas dalam skripsi ini, maka terdapat beberapa batasan masalah diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Produk-produk yang akan dijual berupa *t-shirt*, jaket/*hoodie*, celana panjang, topi, sepatu dan dompet.
2. Data yang akan diolah berupa data produk, data produk opsi, data kategori, data orders, data retur, laporan.

3. Proses-proses yang terlibat dalam aplikasi ini adalah pendaftaran member, pemesanan produk, pengelolaan pembayaran, pengelolaan pengiriman, pengelolaan produk, pengelolaan retur, pengelolaan *backup* dan *restore database*, *backup* gambar dan aplikasi, pembuatan laporan serta pencarian pesanan.
4. Informasi dari aplikasi ini adalah informasi data produk, pendaftaran member, pemesanan melalui *e-mail* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan, retur produk, pengiriman produk, pembayaran (dapat dilakukan secara *offline* dan *online*), *history* pemesanan, laporan produk dan laporan penjualan.
5. Untuk keamanan menggunakan *IP-Dedicated*, dilengkapi juga dengan fasilitas *Secure Socket Layer* (SSL) dan menyediakan fasilitas *login* dengan menggunakan *username*/*email* dan *password*.
6. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO).
7. Media komunikasi melalui (*E-mail*, *Instant Messaging*, telepon) serta terintegrasi dengan situs jejaring sosial (*facebook*).
8. *Tools* yang digunakan adalah *adobe dreamweaver* sebagai aplikasi dalam perancangan *interface*, PHP sebagai bahasa pemrograman, MySQL sebagai DBMS dan *Adobe Photoshop* sebagai editor gambar, *web browser* (*Mozilla Firefox*) dan *Wamp Server* sebagai *web server*, *database server* dan PHP *interpreter*.

9. Pemodelan fungsional/proses yang digunakan adalah *Data Flow Diagram* (DFD), sedangkan model datanya menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

## I.5 Metodologi Penelitian

Dalam rangka mendapatkan data atau informasi pendukung dalam penyusunan skripsi ini, metodologi penelitian yang digunakan adalah :

1. Tahap pengumpulan data

   Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

   a. Studi Literatur

      Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan beberapa literatur, jurnal dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan penelitian.

   b. Observasi

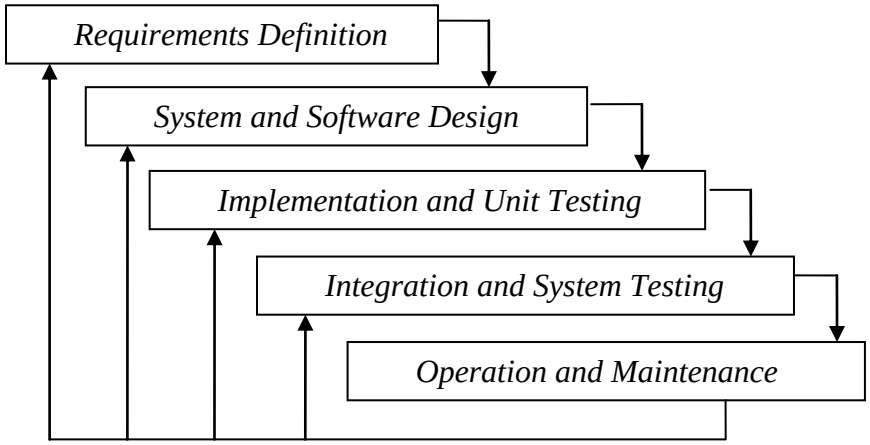
      Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan melakukan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

   c. Wawancara

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada narasumber 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 adalah sebagai berikut:




**Gambar I.1 Model *Waterfall* [1]**

a. *Requirements 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.

b. *System and Software Design*

Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

c. *Implementation and Unit Testing*

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

d. *Integration and System Testing*

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

e. *Operation and Maintenance*

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

## I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum untuk memudahkan dalam menganalisa dan memahami tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara singkat latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan mengenai perusahaan serta membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan. Teori-teori yang digunakan baik itu teori mengenai internet, *database*,

*e-commerce*, model proses serta aplikasi pembangun yang dipakai dalam membangun aplikasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelasakan dua bagian utama, 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 SISTEM

Bab ini menjelasakan dua bagian utama, 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 tentang kesimpulan dari seluruh proses yang telah dilakukan dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.