BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Toko Istana Batik merupakan usaha yang bergerak dalam bidang penjualan berbagai macam busana batik. Toko ini beralamat di Jalan Tentara Pelajar nomor 36 Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat. Pelanggan toko ini tidak hanya penduduk kota Tasikmalaya saja, tetapi berasal dari berbagai daerah di selatan pulau Jawa Barat, seperti Ciamis, Ciawi, Cijeunjing, Garut. Hal ini dikarenakan letak geografis kota Tasikmalaya, dimana merupakan pusat perekonomian wilayah selatan provinsi Jawa Barat.

Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian cepat telah membawa dunia perdagangan pada sebuah arena baru yang dinamakan sebagai ekonomi digital. Berbeda dengan konsep ekonomi klasik, ekonomi digital memegang peranan yang sangat penting karena kemampuannya untuk menembus batas-batas ruang dan waktu. Keberadaan ekonomi digital ditandai dengan semakin maraknya berkembang bisnis atau transaksi perdagangan yang memanfaatkan internet sebagai medium komunikasi, kolaborasi, dan kooperasi. Ekonomi digital menuntut beberapa karakteristik yang harus dipenuhi oleh sebuah perusahaan diantaranya, memenuhi karakteristik *virtualization* yang memungkinkan perusahaan memiliki sistem bisnis yang dapat dilakukan kapan saja, dimana saja, secara online dan real time, tanpa aset- aset fisik seperti gedung. Kemudian karakteristik *digitization* yaitu proses transformasi informasi dari berbagai bentuk menjadi “0” dan “1” atau bisa juga diartikan proses transformasi informasi dari berbagai bentuk ke digital. Ekonomi digital juga menuntut organisasi atau orang-orang yang terlibat di dalam perusahaan harus bisa dengan mudah beradaptasi terhadap setiap perubahan dinamis yang terjadi di lingkungan sekitar perusahaan.

Bidang usaha perdagangan yang dilakukan oleh Toko Istana Batik tentunya tidak terlepas dari persaingan. Pada saat ini para pelaku bisnis sudah mulai beralih ke ekonomi digital untuk bertahan dan bersaing dalam proses bisnis, sedangkan Toko Istana Batik saat ini masih menggunakan sistem ekonomi klasik, dimana proses bisnis hanya mengandalkan sistem konvensional, pembeli harus datang langsung ke toko tersebut untuk melihat barang dan melakukan transaksi. Dalam hal promosi, Toko Istana Batik hanya menggunakan media radio lokal yang ada di kota Tasikmalaya. Hal tersebut berdampak negatif pada toko Istana Batik. Konsumen sudah mulai berkurang, ruang lingkup pemasaran mulai menyempit dan omset menurun beberapa bulan belakangan ini.

Salah satu aspek yang paling mendukung untuk mengatasi masalah yang ada adalah *e-commerce*. Fasilitas yang ada di *e-commerce* dapat memenuhi tuntutan ekonomi digital. Dengan e-*commerce*, calon pembeli dapat mengetahui info mengenai produk secara detail, seperti harga, model, ukuran, merek, dan sebagainya. Selain itu, e-*commerce* juga dapat menghubungkan penjual dan pembeli yang berbeda tempat, dan tidak akan menjadi kendala dalam melakukan transaksi penjualan seperti pemesanan dan pembayaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis menemukan sebuah solusi untuk mendukung dan mengatasi masalah yang ada yaitu dengan melakukan pembangunan *e-commerce* pada Toko Istana Batik.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang, ditemukan beberapa masalah yang dapat dirumuskan dalam suatu rumusan masalah yaitu bagaimana membangun *e-commerce* pada Toko Istana Batik.

I.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan masalah yang ada, maka maksud dari penelitian adalah membangun *e-commerce* pada toko Istana Batik.

Adapun tujuan yang akan dicapai dari pembangunan *e-commerce* pada toko Istana Batik ini adalah :

1. Memenuhi tuntutan ekonomi digital dalam penggunaan teknologi untuk bertahan dalam persaingan bisnis.
2. Mempermudah konsumen dalam memperoleh informasi produk yang ditawarkan.
3. Mempermudah konsumen dalam proses berbelanja, baik dalam hal pemesanan maupun pembayaran.
4. Mempermudah dalam membuat laporan rekapitulasi penjualan.

I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Data yang diolah adalah :
    a. Data Petugas.
    b. Data *Member*.
    c. Data Provinsi.
    d. Data Kota.
    e. Data Kecamatan.
    f. Data Bank.
    g. Data Rekening.
    h. Data Jasa Pengiriman
    i. Data Paket Pengiriman
    j. Data Ongkos Kirim
    k. Data Kategori.
    l. Data Subkategori.
    m. Data Merek.
    n. Data Ukuran.
    o. Data Kategori Ukuran.
    p. Data Barang.
    q. Data Transaksi.
    r. Data Retur.

2. Proses yang dilakukan :
    a. Pembelian barang *online.*
    b. Pencarian barang
    c. Pembayaran.
    d. Pengiriman barang.
    e. Pembuatan laporan.
    f. Pengembalian barang (retur).
3. Keluaran yang dihasilkan :
    a. Informasi barang yang ditawarkan
    b. Informasi Pemesanan.
    c. Informasi Pengiriman.
    d. Informasi *Member*.
    e. Laporan Rekapitulasi Penjualan dan Stok Barang.
4. Barang terlaris dilihat dari banyaknya suatu barang dibeli oleh konsumen.
5. "Barang terbanyak dilihat" (*favorit*) diperoleh dari kunjungan *member* dan pengunjung *non member* terhadap barang tersebut.
6. Pengololaan stok barang yang ada di toko tidak sama dengan stok barang *online* atau dibuat berbeda.
7. Aplikasi ini menyediakan laporan stok dan penjualan barang (harian, mingguan, bulanan, dan periode).
8. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan pendekatan analisis terstruktur.

I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

I.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *browsing* internet dan bacaan-bacaan yang berhubungan dengan pembangunan *e-commerce* di Toko Istana Batik.

b. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data melalui peninjauan dan pengamatan langsung terhadap proses bisnis yang sedang berjalan di Toko Istana Batik..

c. Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung melalui tanya jawab dengan pemilik dan pegawai Toko Istana Batik terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

I.5.2 Metode Pembuatan Perangkat lunak

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

a. *Requirements definition*

Merupakan tahapan pengumpulan kebutuhan mengenai sistem jasa, kendala, dan tujuan yang ditetapkan melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Hal tersebut kemudian ditetapkan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

b. *System and software design*

Proses desain sistem yaitu mengalokasikan kebutuhan baik untuk perangkat keras atau perangkat lunak sistem dengan membentuk suatu arsitektur sistem secara keseluruhan. Desain perangkat lunak melibatkan proses identifikasi, menggambarkan dasar sistem abstraksi perangkat lunak, dan hubungan antar proses tersebut.

c. *Implementation and unit testing*

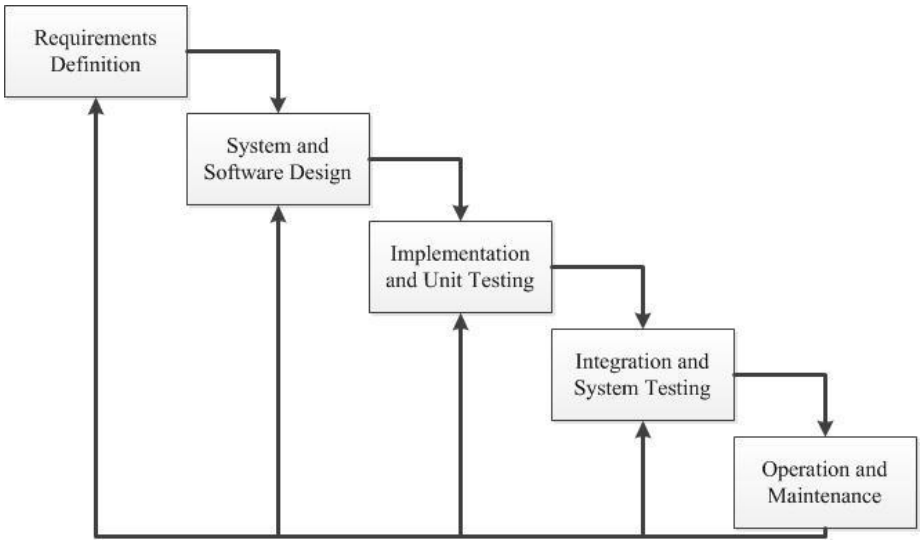
Pada tahap ini, desain perangkat lunak direalisasikan sebagai satu set program atau unit program. Unit pengujian melibatkan memverifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

d. *Integration and system testing*

Program diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk memastikan bahwa persyaratan perangkat lunak telah dipenuhi. Setelah dilakukan pengujian, kemudian sistem perangkat lunak yang dibangun diberikan ke pengguna atau pelanggan.

e. *Operation and maintenance*

Pemeliharaan melibatkan kesalahan mengoreksi yang tidak ditemukan pada siklus pembangunan perangkat lunak tahap awal, kemudian meningkatkan implementasi unit sistem dan meningkatkan pelayanan sistem berdasarkan kebutuhan - kebutuhan baru, yang ditemukan setelah proses pembangunan siklus tahap awal.



Gambar I.1 Model *Waterfall* [10]

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, batasan masalah serta sistematika penulisan dari tugas akhir ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai profil perusahaan mulai dari sejarah, struktur organisasi, deskripsi tugas dan juga membahas konsep dasar, teori-teori singkat sebagai landasan teori, yang digunakan sebagai acuan dalam proses pembangunan *e- commerce*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis fungsionalitas sistem, analisis prosedur, analisis non-fungsionalitas, kebutuhan perangkat lunak yang digunakan serta analisis basis data untuk mendefinisikan hal-hal yang diperlukan dalam pengembangan perangkat lunak. Hasil dari analisis tersebut kemudian digunakan untuk melakukan perancangan arsitektur perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang penerapan proses implementasi dari *e-commerce* yang telah dibangun. Implementasi perangkat lunak dilakukan berdasarkan kebutuhan analisis dan perancangan perangkat lunak yang sudah dilakukan. Dari hasil implementasi, kemudian dilakukan pengujian perangkat lunak agar perangkat lunak yang dibangun sesuai dengan analisis dan perancangan yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan-kesimpulan dari *e-commerce* yang dibuat dan terdapat pula saran-saran yang perlu diperhatikan bagi pengembang dimasa mendatang.