BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Adamdji *Textile* merupakan toko grosir yang berdiri di Jl.Ciateul no.42A bandung. Toko ini bergerak dibidang penjualan dan menyuplai barang ekspor impor ke toko-toko yang tersebar di seluruh Indonesia bahkan di luar Indonesia khususnya dalam hal perlengkapan ibadah umat islam untuk kaum pria. Toko ini juga melayani eceran penjualan *bad cover* dan *bed sheet*. Dengan barang hasil *import* dari toko grosir ini maka barang yang di jual jarang ada di pasaran. Toko ini berdiri sekitar tahun 2009 dan sekarang bertempat di Jl.Ciateul no.42A bandung.

Adamdji *Textile* belum dikenal secara luas tetapi sudah memiliki beberapa pelanggan dari seluruh Indonesia bahkan dari luar negeri seperti Malaysia, Singapore dan Thailand. Cara yang dilakukan dalam mempromosikan barangnya hanya dengan pamplet dan brosur yang dirasa masih kurang efektif dalam menyampaikan informasi *detail* barang. Sampai saat ini sistem penjualan yang sedang berjalan di Adamdji *Textile* dalam menjual barangnya masih dengan cara *direct sale* yaitu pembeli harus datang langsung mengunjungi tempat penjualan, selain itu melakukan konsinyasi dan mengikuti acara di pameran sehingga cakupan penjualan terbatas. Hal tersebut juga menjadi kendala untuk pengunjung yang berlokasi cukup jauh dan sulit untuk melakukan pembelian barang yang ditawarkan. Kurangnya tenaga pemasaran dan media informasi membuat barang yang di tawarkan Adamdji *Textile* lebih sedikit dikenal orang.

Dalam hal pembuatan laporan masih belum terstruktur dan menggunakan cara manual yaitu laporan hasil penjualan, dan laporan data barang masih dicatat dalam *work sheet* yang diambil dari data nota setiap transaksinya. Seringkali ada nota yang tidak tercatat karena hilang membuat pemilik toko kesulitan dalam merekap hasil penjualan.

Melihat persaingan di dunia bisnis yang ketat, Adamdji *Textile* berkeinginan mengembangkan usahanya dengan menerapkan sistem penjualan yang lebih cepat, luas dan efisien dengan memanfaatkan teknologi internet tersebut. Melalui internet informasi akan lebih cepat menyebar dan bisa melakukan transaksi bisnis secara mendunia.

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, salah satunya teknologi internet. Banyak perusahaan atau perorangan menggunakan teknologi tersebut guna mencapai target yang diinginkan. Dengan internet mereka dapat melakukan interaksi dengan masyarakat yang ada di seluruh dunia. Teknologi internet juga mempunyai pengaruh besar dalam dunia bisnis contohnya dalam hal penjualan. Penjualan disini tentunya dilakukan melalui media internet atau disebut *e-commerce.*

E-commerce (Electronic Commerce) pertama dikenalkan tahun 1994 saat pertama kali *banner* elektronik dipakai untuk tujuan promosi dan periklanan di sebuah *website*. Secara umum *e-commerce* merupakan segala bentuk transaksi pemasaran, penyebaran, pembelian ataupun penjualaan barang dan jasa dengan menggunakan media elektronik. Desakan bisnis menyebabkan para pelaku bisnis terpacu untuk bersaing secara ketat. *E-commerce* juga dipakai sebagai strategi dalam penjualan karena memberikan kemudahan dibandingkan dengan cara manual. Dengan adanya *e-commerce* proses transaksi antara penjual dan pembeli lebih efisien. Selain itu jangkauan penjualan pun lebih luas karena melalui internet dimanapun dan siapapun bisa mengaksesnya.

Berdasarkan permasalahan yang ada, solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut yaitu membangun *website e-commerce*. Dengan dibangunnya sistem ini diharapkan dapat membantu meningkatkan penjualan barang di Adamdji *Textile*, mempunyai jangkauan penjualan yang luas dan memberikan pelayanan yang memudahkan pelanggannya itu sendiri, Oleh karena itu skripsi ini di beri judul "PEMBANGUNAN *E-COMMERCE* UNTUK PENJUALAN PRODUK BAHAN JADI DI ADAMDJI *TEXTILE".*

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1) Promosi hasil penjualan barang di Adamdji *Textile* masih kurang efektif karena hanya melalui *pamplet* dan brosur.
2) Konsumen yang tidak dapat datang ke toko kurang mendapatkan informasi produk terbaru serta informasi lainnya mengenai produk yang ada di toko Adamdji Textile.
3) Pembuatan laporan hasil penjualan, dan laporan data barang tidak terstruktur dan masih dalam bentuk catatan pembukuan (work sheet).

Melihat permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan perumusan masalah adalah bagaimana membangun *e-commerce* untuk toko grosir Adamdji *Textile*.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Melihat uraian permasalahan diatas maka maksud dari penelitian ini adalah membangun *website e-commerce* di toko grosir Adamdji *Textile*.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam membangun *website e-commerce* di Adamdji *Textile* ini adalah :

1) Memudahkan perusahaan dalam mempromosikan barangnya kepada konsumen.
2) Memudahkan konsumen mendapatkan informasi produk terbaru serta informasi produk lainnya.
3) Mempermudah dalam merekap laporan hasil penjualan, dan laporan data barang.

1.4 Batasan Masalah

Melihat apa yang telah dipaparkan di atas, maka batasan masalah untuk sistem *e-commerce* yang akan di bangun adalah sebagai berikut :

1. Metode analisis yang digunakan adalah metode aliran data terstruktur, dimana *tools* yang digunakan adalah *Flow Map* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), sedangkan untuk menggambarkan proses digunakan Data *Flow Diagram* (DFD).
2. Aplikasi ini memiliki fasilitas untuk melakukan pengolahan data barang, merk, harga barang, pengolahan stok dan gambar barang.
3. Aplikasi memiliki fasilitas untuk mengolah data pembelian.
4. Aplikasi mendukung pembayaran secara *on-line* menggunakan Paypal dan dengan cara transfer melalui bank BRI.
5. Pengiriman barang menggunakan jasa pengiriman ekspress dan untuk fitur tracking *website* nya mengusulkan jasa pengiriman Pandu Logistic.
6. Aplikasi ini memberikan fasilitas pencarian barang berdasarkan kategori barang, merk barang, dan ukuran.
7. Aplikasi akan menampilkan barang terbaru, barang terlaris serta barang yang paling banyak dilihat oleh pengunjung website.
8. Aplikasi akan memberikan rekomendasi kepada pembeli atau pengunjung.
9. Menyediakan layanan retur barang.
10. Verifikasi akun member melalui *e-mail*.
11. Memberikan informasi pemesanan melalui *e-mail* kepada pemesan setiap ada perubahan status pemesanan.
12. Meyediakan fasilitas pembuatan laporan.

13. Terintegrasi dengan jejaring sosial sebagai media promosi.
14. Model *business e-commerce* yang digunakan adalah B2B (*business to business*).
15. *Website E-Commerce* yang akan di bangun menggunakan fitur SRS (*smart recommendation system*) dengan metode *collaborative filtering.*

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk membangun aplikasi *e-commerce* di Adamdji *Textile* menggunakan metode analisis deskriptif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan penyusunan laporan dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

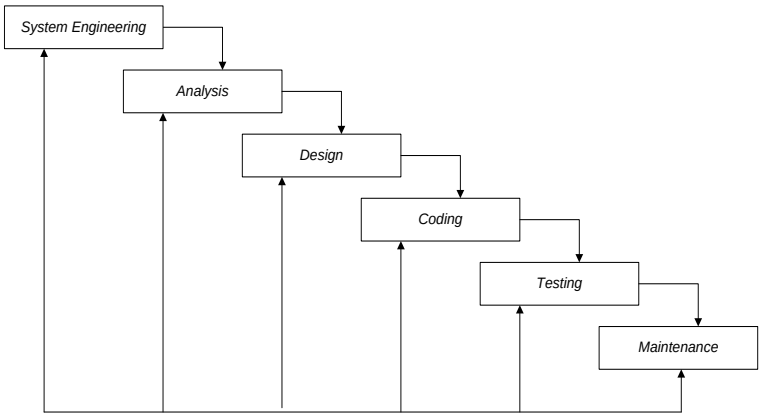
   Yaitu teknik pengumpulan data dengan memanfaatkan buku serta literatur lainnya yang berhubungan dengan permasalahan.
2. Observasi

   Yaitu teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian secara langsung terhadap permasalahan yang diambil.
3. Wawancara

   Yaitu teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pemilik Adamdji *Textile*.

1.5.2 Tahap Perancangan Perangkat Lunak

Model yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi yang akan dibangun yaitu menggunakan model *Waterfall*. *Waterfall* adalah sebuah pendekatan yang sistematis dan berurutan melalui tahapan-tahapan yang ada pada SDLC *(System Development Live Cycle)* untuk membangun sebuah perangkat lunak. Model ini digunakan karena menekankan pada sebuah ketentuan dalam proses pengembangan perangkat lunak. Metode ini adalah sebuah metode yang tepat untuk membangun perangkat lunak yang tidak terlalu besar dan sumber daya manusia yang terlibat dalam jumlah yang terbatas. Adapun tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut : [30]



Gambar 1.1 Metode Pengembangan *Waterfall*

a. System Engineering

Merupakan bagian terbesar dari sistem. Pemodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software*. Hal ini sangat penting, mengingat *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware* dan *database.*

b. Analysis

Mencari, mendefinisikan dan memahami kebutuhan *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, seperti fungsi yang dibutuhkan, performansi (kemampuan) dan antarmuka yang dibutuhkan.

Tahapan ini harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pengguna sistem.

c. Design

Design merupakan proses yang digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk rancangan *software* sebelum *coding* dimulai. *Design* harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya.

d. Coding

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tersebut harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*.

e. Testing

Testing adalah sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. Maintenance

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *error* kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan deskripsi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.

Pada bab ini membahas teori yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibangun, juga berisi tentang pengertian dan penjelasan mengenai pengertian Sistem Informasi, *E-Commerce*, *Database*, *world wide web (www),* HTTP, HTML, PHP, *Database Server, Smart Recommendation System (SRS),* perancangan sistem, serta *tool* yang akan digunakan untuk membangun aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis sitem, pengguna, serta perancangan system untuk membangun aplikasi *E-Commerce*. Perancangan sistem ini mencakup pemodelan sistem yang dibuat, seperti *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan diagram konteks dan data *flow* diagram (DFD).

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dan berisi tampilan dari aplikasi yang telah dibangun. Bab ini juga berisi pengujian dari perangkat lunak yang dibangun, dan tentang tahapan-tahapan yang akan dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari pelaksanaan tugas dan mengajukan beberapa saran yang berkaitan dengan penyusun tugas ini, sehingga dilakukan perbaikan-perbaikan dimasa yang akan datang guna memperoleh kesempurnaan.