BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Distro As Lotus merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan pakaian. Dalam memasarkan barangnya Distro As Lotus memanfaatkan media kertas yaitu dengan cara mencetak ratusan brosur, katalog, dan membuat pamflet yang nantinya diletakkan di depan toko (distro). Biasanya konsumen datang ke distro untuk mencari dan memilih barang yang akan dibeli, setelah mendapatkan barang yang dicari konsumen mendatangi kasir untuk bertransaksi dan proses perhitungan penjualan masih dilakukan secara manual sehingga pendokumentasian data masih berbentuk berkas yang menyebabkan terjadinya penumpukan dokumen-dokumen. Dengan mekanisme sistem penjualan yang berjalan saat ini bagi Distro As Lotus merupakan desakan bisnis yang harus dicarikan jalan keluarnya guna kelangsungan kegiatan usaha dan tercapainya keuntungan yang maksimal.

Penjualan pakaian Distro As Lotus tidak menentu setiap tahunnya, itu dikarenakan semakin banyaknya persaingan penjualan barang berbagai jenis, tidak hanya diluar kota saja, melainkan di dalam kota pun sudah semakin banyak distro yang menjual barang yang sejenis yaitu pakaian. Jangkauan penjualan barang yang hanya meliputi wilayah Kota Bandung. Dengan keadaan seperti ini, keuntungan yang didapatkan jauh dari seperti yang diharapkan jika hanya mengandalkan pembeli yang datang secara langsung ke distro untuk melihat katalog barang yang ditawarkan. Dalam hal pembuatan data barang dan laporan, pihak administrasi, mencatat langsung proses-proses transaksi yang terjadi setiap harinya dalam bentuk catatan kertas. Catatan kertas pembelian kemudian dibukukan lalu diserahkan kepada pemilik distro untuk dicek.

Keberadaan *e-commerce* merupakan alternatif bisnis yang cukup menjanjikan untuk diterapkan pada saat ini. *E-commerce* memberikan banyak

kemudahan bagi kedua belah pihak, baik dari pihak penjual maupun dari pihak pembeli di dalam melakukan transaksi perdagangan, meskipun kedua pihak berada di tempat yang berjauhan sekalipun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditentukan di atas, maka timbul suatu masalah bagaimana membangun e-commerce yang sesuai dengan kebutuhan Distro As Lotus.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah membangun aplikasi *e-commerce* yang dapat memenuhi kebutuhan pelanggan pada umumnya dan khususnya bagi Distro As Lotus.

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

a. Memberikan informasi tentang barang yang ada di Distro As Lotus.
b. Memudahkan konsumen untuk berbelanja barang-barang *fashion* di Distro As Lotus.
c. Memudahkan operasional internal distro dalam mengelola data barang dan pembuatan laporan.
d. Menyediakan media promosi untuk Distro As Lotus

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Barang yang dijual adalah barang yang ditampilkan katalog pada *website* Distro As Lotus, yang berupa t-shirt dan sweater.
b. Pemesanan barang dapat dilakukan jika barang yang dipesan tersedia stoknya.
c. Retur barang dapat dilakukan ketika barang yang dipesan telah sampai kepada konsumen, pengembalian barang dapat dilakukan apabila stoknya

tersedia, apabila barang yang akan dikembalikan jatuh tempo maka barang tersebut tidak dapat dikembalikan.

d. Pengembalian barang akan diterima apabila sesuai dengan klaim retur, yaitu apabila barang yang dipesan tidak sesuai pesanan, barang yang dipesan rusak atau keduanya.
e. Informasi yang disediakan berupa informasi data barang terbaru, informasi pemesanan barang yang mencakup pemesanan, pembayaran, pengiriman dan pengembalian barang, laporan penjualan dan laporan data barang.
f. Sistem keamanan menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) dan IP *dedicated* untuk mendukung protokol https, serta fasilitas *login* untuk dapat masuk ke sistem.
g. Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna memanfaatkan *email* yang didaftarkan pengguna, menggunakan *instant messaging* seperti Yahoo Messanger, serta menyediakan fasilitas untuk dapat melakukan integrasi dengan situs jejaring sosial yaitu *facebook*.
h. Metode pembayaran yang digunakan di *website e-commerce*Distro As Lotus ini antara lain menggunakan metode pembayaran *offline* transfer dan metode pembayaran *online* dengan *payment geteway*, dalam hal ini menggunakan *paypal*.
i. Proses pengiriman barang dilakukan setelah pembeli melakukan pembayaran atas barang yang dipesan, kemudian barang dikirim melalui jasa pengiriman barang seperti jasa pengiriman JNE.
j. Pengecekan keberadaan barang yang dikirim (*tracking*) hanya untuk jasa pengiriman JNE.
k. Metode analisis perangkat lunak yang dipakai adalah metode analisis terstruktur, dimana model proses yang digunakannya adalah DFD *(Data Flow Diagram)*, ERD *(Entity Relationship Diagram)* dan *flowmap*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk membangun *website*ini adalah metode analisis deskriptif, yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian di masa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat.

1. Teknik Pengumpulan Data

   Berikut penjelasan tentang beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan pada aplikasi e-commerce di Distro As Lotus, menurut prof. Dr. Sugiyono, adalah sebagai berikut :

   a. Wawancara

      Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil.

   b. Studi Literatur

      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *papper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

   c. Observasi

      Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Karena observasi tidak selalu berkomunikasi dengan responden, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain. Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks,suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

2. Pembuatan Perangkat Lunak

   Dalam membangun aplikasi ini, digunakan model *Waterfall* sebagai model pembangunan perangkat lunaknya yang meliputi:

   a. Rekayasa Sistem

      Tahap ini merupakan kegiatan pengumpulan data sebagai pendukung pembangunan sistem serta menentukan ke arah mana aplikasi ini akan dibangun.

   b. Analisis Sistem

      Tahap ini merupakan tahap menganalisis seluruh kebutuhan perangkat lunak, termasuk didalamnya kegunaan perangkat lunak yang diharapkan pengguna dan batasan perangkat lunak itu sendiri. Informasi yang didapat melalui tahap pengumpulan data, selanjutnya akan dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk digunakan pada tahap selanjutnya.

   c. Perancangan Sistem

      Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilan perangkat lunak yang akan dibangun. Tahap ini membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

   d. Implementasi Sistem

      Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilan perangkat lunak yang akan dibangun. Tahap ini membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

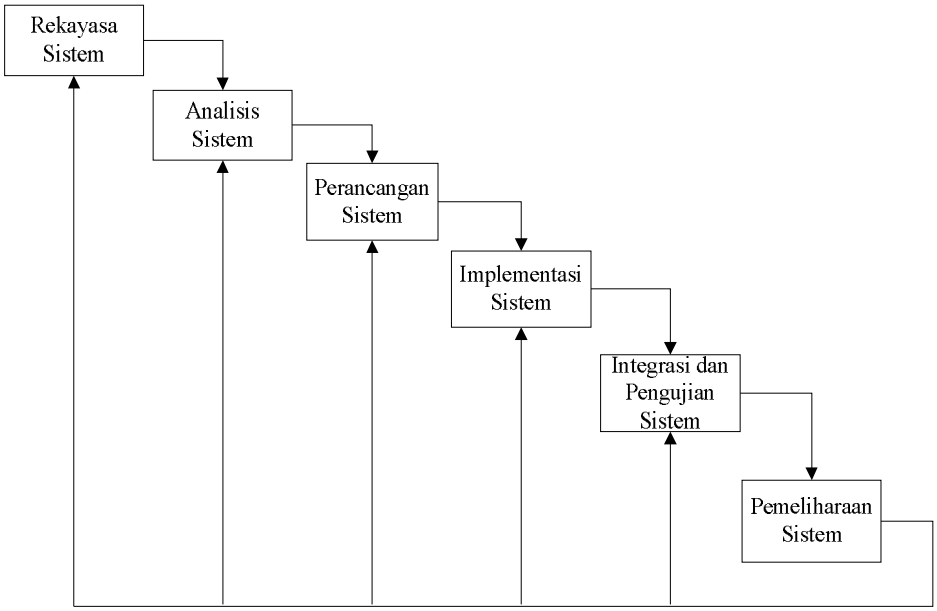
   e. Integrasi dan Pengujian Sistem

      Dalam tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibangun dan dilakukan pengujian. Hal ini dilakukan untuk

mengetahui apakah perangkat lunak yang dibangun telah sesuai dengan rancangannya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

f. Pemeliharaan Sistem

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah dibangun dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.



Gambar 1.1 Metode Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian yang menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu tinjauan umum perusahaan dan landasanteori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan, visi, misi, struktur organisasi, *job description*, sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun *website* di Distro As Lotus.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan untuk sistem yang akan dibangun sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu, bab ini juga berisi perancangan struktur basis data dan antarmuka untuk perangkat lunak yang dibangun.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi hasil implementasi analisis dan perancangan sistem yang dilakukan, serta hasil pengujian sistem di lingkungan kerja Distro As Lotus dan pengunjung untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan setiap penggunanya.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari proses pembangunan perangkat lunak dan saran mengenai perangkat lunak yang dibangun untuk perbaikan di masa yang akan datang.