BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Distro Desummer yang terletak di kota Bandung adalah badan usaha yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian dan aksesoris. Mekanisme penjualan yang sudah ada dan sedang berjalan di distro deesummer bersifat menunggu datangnya konsumen untuk datang ke toko, dapat disimpulkan bahwa sistem penjualan yang masih bersifat *konvensional* sehingga kurang efektif karena konsumen harus datang ke toko untuk mencari dan memilih barang yang diinginkannya. Selama ini penjualan secara konvensional belum dapat menarik keuntungan yang maksimal, dikarenakan jumlah konsumen yang datang ke toko tidak terlalu banyak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak distro Desummer. Bahwa mekanisme penjualan saat ini tidak memiliki masalah yang cukup berat,namun seiring dengan perkembangan teknologi, diperlukan adanya inovasi baru untuk sarana media informasi dan cara bertransaksi dengan konsumen. Selain itu, pihak distro Deesummer merasa bahwa persaingan antar distro semakin ketat dapat dilihat dari jumlah perkembangan distro yang ada di Bandung, hal ini berpengaruh terhadap daya tarik konsumen untuk memilih distro-distro yang sesuai dengan kriteria konsumen.

Selanjutnya kendala yang dihadapi distro ini adalah mengenai pemasaran produk. Pada saat ini distro Deesummer sedang mengembangkan wilayah pemasaran ke berbagai wilayah agar jumlah konsumen semakin bertambah sehingga dapat mendukung perkembangan perusahaan. Akan tetapi biaya yang dibutuhkan untuk membangun cabang ditempat yang baru sangatlah besar, maka dari itu pihak distro Deesummer mengharapkan agar target pemasaran dapat tercapai dengan biaya yang lebih sedikit.

Dengan melihat dan mengikuti perkembangan teknologi, Pihak distro Deesummer memandang internet sebagai media yang dapat menujang kegiatan bisnis mereka, media internet selain dipandang dapat menujang kegiatan bisnis dagang, juga dapat dijadikan sebagai alat pemasaran dan promosi guna menjangkau konsumen umum secara luas sehingga memudahkan kegiatan penjualan dan pemesanan pakaian serta membutuhkan sebuah media yang dapat memberikan kemudahan kepada *costumer* dalam melakukan pembelian dan pembayaran barang yang sekaligus dapat menjadi media promosi.

Solusi untuk memecahkan permasalahan yang terjadi, maka diperlukan suatu sistem yang dapat menangani permasalahan tersebut, salah satunya yaitu dengan membangun suatu sistem perdagangan secara *online* yang lebih dikenal dengan istilah *e-commerce (electronic commerce)*

1.2.Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu :

1. Distro Deesummer mengalami Kesulitan dalam penjualan produk karena masih bersifat menunggu konsumen untuk datang ke toko.
2. Distro Deesummer mengalami permasalahan dalam sarana media informasi dan transaksi.
3. Distro Deesummer mengalami kesulitan dalam mempromosikan produk-produk yang ditawarkan.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari kerja praktek ini untuk membangun web di distro Deesummer. Tujuan yang akan dicapai dalam kerja praktek ini adalah :

1. Mempermudah penjualan serta memudahkan konsumen untuk mendapatkan barang yang diinginkan tanpa harus datang langsung ke distro Deesummer.
2. Proses transaksi dapat dilakukan secara *online* sehingga memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi.
3. Mempermudah dalam promosi dan pemasaran yang lebih luas dengan memanfaatkan media internet yang tidak dibatasi tempat dan waktu.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembangunan web e-commerce ini adalah sebagai berikut :

1. Data yang akan diolah dalam web ini diantaranya data produk (harga produk, ukuran, promosi, stok, rating, detail produk, gambar produk, diskon) data admin, data pembelian, data penjualan, data pembayaran dan data pengiriman.
2. Metode pembayaran yang digunakan pada web ini yaitu pembayaran *offline.* Pembayaran yang dilakukan secara *offline* adalah Transfer, Tunai dan COD (*Cash On Delivery*).
3. Proses pengiriman barang setelah pembeli melakukan pembayaran atas barang yang dipesan kemudian barang dikirim melalui jasa pengiriman barang seperti jasa pengiriman TIKI dan JNE.
4. Memberikan fasilitas tracking untuk mengetahui keberadaan barang yang telah dipesan.
5. Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan konsumen dapat melakukan komplain ke pihak Distro Deesummer. Komplain akan ditampung menggunakan beberapa cara yaitu :
   a. Menggunakan email yang didaftarkan oleh pengguna
   b. Menggunakan instant messaging seperti Yahoo Messanger dan Blackberry Messanger
   c. Memanfaatkan Situs Jejaring Sosial untuk promosi.
   d. Menggunakan telepon
6. Fasilitas pada web ini :
   a. Integrasi dengan situs Social Network seperti Facebook dan Twitter sebagai sarana promosi.
   b. Menampilkan Produk Terbaru, Produk Terlaku secara global ataupun berdasarkan kategori dan Produk Paling Banyak Dilihat.
   c. Fasilitas pendaftaran member dan login member.
   d. History pemesanan.

1.5. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan ada dua cara, yaitu:

1. Metode pengumpulan data
2. Metode pembuatan website

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

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

1. Studi Literatur

Studi literatur (*library research*) adalah teknik pengumpulan data dengan mencari data, mempelajari banyak data dari berbagai sumber buku, modul, artikel baik perpustakaan maupun media internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

2. Wawancara (*interview*)

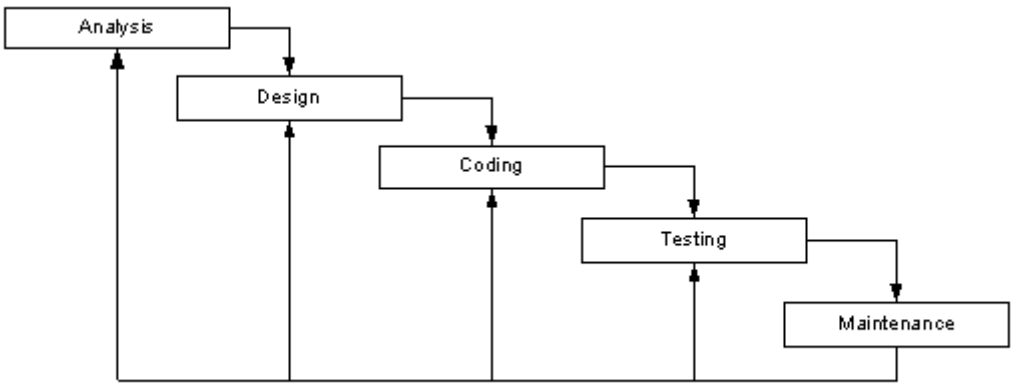
Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

3. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan data oleh pengumpul data terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penyusunan. Dalam melakukan observasi penulis melakukan beberapa pengamatan terhadap sistem kerja, proses pengolahan data yang sedang berjalan.

1.5.2. Metode Pembuatan Perangkat Lunak

Dalam pembuatan *Website*, metode yang digunakannya adalah model *waterfall*, yang meliputi beberapa proses dan dapat dilihat pada gambar di bawah:



Gambar 1.1 Metode *waterfall*

1. Analysis

Mencari, mendefinisikan dan memahami kebutuhan *website*. 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.

2. Design

Design merupakan proses yang digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk rancangan *website* sebelum *coding* dimulai. *Design* harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *website*.

3. *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*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design.*

4. *Testing*

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

5. *Maintenance*

Pemeliharaan suatu *website* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *website* 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 *website* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan

dari *eksternal* perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan laporan penelitian tugas akhir ini disusun menjadi beberapa bab, dimana setiap bab menjelaskan isi yang dikandungnya. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini akan memberikan penjelasan apa yang akan dirancang untuk menemukan sebuah solusi dari permasalahan yang telah diidentifikasi dan bagaimana hal itu akan diselesaikan sesuai dengan kebutuhan Rancang Bangun yang akan dilakukan. Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan laporan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang data-data perusahaan seperti sejarah perusahaan, tempat dan kedudukan perusahaan, bentuk dan badan hukum perusahaan, bidang pekerjaan perusahaan, bidang pekerjaan divisi/departemen tempat kerja praktek, dan struktur organisasi yang ada di perusahaan. Pada bab ini juga berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan apa yang dilakukan dalam Kerja Praktek.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang hasil analisis yang telah disimpulkan dan permasalahanpermasalahan yang terjadi di dalam pengolahan dan pembuatan web yang telah di buat, berisi tentang desain perancangan serta hal-hal yang berkaitan dengan pembuatan web.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Berisi tentang hasil dari desain perancangan yang telah dibuat di bab analisis dan desain.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan yang berkaitan dengan penulisan laporan program web ini disertai dengan saran-saran tentang bagaimana penggunaan web yang dibuat agar dapat dimengerti oleh pembaca.