BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

KorenDenim adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan celana jeans. Dalam persaingannya yang semakin ketat, *outlet* KorenDenim memerlukan suatu strategi pemasaran alternatif yang baik, yang dapat menarik dan menjangkau lebih banyak pelanggan. Adapun strategi pemasaran yang diterapkan oleh *outlet* KorenDenim sekarang ini dirasa kurang efektif dan efisien, karena hanya dilakukan secara konvensional dan jangkauannya belum mencapai luar kota. Jika hanya mengandalkan sistem penjualan dengan cara tersebut maka pendapatan perusahaan tidak akan mengalami peningkatan yang signifikan dan susah untuk mendapatkan pelanggan baru. Dalam pendataan produk pun banyak kesulitan yang dirasakan pada KorenDenim, terutama dengan semakin banyaknya produk yang akan dipasarkan.

Untuk meningkatkan layanan perdagangan secara global, maka diperlukan suatu media komunikasi kepada pelanggan yaitu Internet atau yang lebih dikenal *electronic commerce (e-commerce)*. Keuntungan dengan adanya *e-commerce* bagi penjual antara lain perluasan pasar bisa keseluruh Indonesia, mempercepat dan memperlancar penyampaian informasi, sehingga pelanggan dapat dengan mudah mengenal produk-produk yang ditawarkan. Keuntungan untuk calon pembeli dapat memperoleh informasi mengenai produk yang ditawarkan, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke *outlet* atau tempat transaksi. Transaksi secara *online* dapat menghubungkan antara penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Itu

berarti transaksi penjualan secara *online* mempunyai calon pembeli yang potensial dari seluruh dunia.

Solusi dan strategi pemasaran yang diperkirakan akan menarik banyak pelanggan baru adalah dengan membangun suatu sistem penjualan *online* berbasis *web.* Strategi ini dirasa baik mengingat semakin banyaknya penggunaan Internet hampir pada setiap bidang kehidupan, dan juga karena dapat melayani lebih banyak pelanggan pada saat yang bersamaan. Solusi yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan yang ada pada proses penjualan produk di KorenDenim yaitu dengan dibangunnya aplikasi penjualan berbasis *online* dengan diterapkannya aplikasi *e-commerce.*

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan diatas, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kesulitan dalam melakukan transaksi untuk pelanggan yang berada di luar kota.
2. Media promosi yang kurang untuk mendapatkan pelanggan baru.
3. Data produk belum dikelola dengan baik untuk dipasarkan kepada pelanggan.

1.3. Maksud dan Tujuan Kerja Praktek

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka maksud dari penelitian yang dilakukan adalah membangun aplikasi *e-commerce* berbasis *web* di KorenDenim Bandung.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari dibangunnya aplikasi *e-commerce* di KorenDenim Bandung adalah sebagai berikut :

1. Membantu perusahaan memperluas daerah pemasaran dan meningkatkan penjualan produk.
2. Mempermudah *outlet* dalam mengelola mengenai produk terbaru serta meningkatkan popularitas dari *outlet* agar mudah dikenal oleh masyarakat luas.
3. Mempermudah pelanggan untuk transaksi produk terbaru yang dijual *outlet.*

1.4. Batasan Masalah

Agar pembahasan permasalahan tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka perlu adanya batasan permasalahan. Adapun batasan masalah tersebut sebagai berikut :

1. Aplikasi *e-commerce* ini memberi hak akses berbeda untuk *admin* dan pelanggan.
2. Metode pembayaran *(payment method)* dengan cara transfer bank.
3. Seorang yang belum terdaftar sebagai *member* hanya bisa melihat barang dan informasi yang ada, jika ingin melakukan pembelian harus daftar terlebih dahulu untuk melakukan transaksi.
4. Interaksi antara penjual dengan pelanggan setelah melakukan transaksi pembayaran melaui *e-mail, chat, Short Message Service (SMS)* dan via telepon.
5. Pemodelan sistem yang dilakukan adalah pemodelan aliran data dengan menggunakan *flowmap*, diagram konteks, *Data Flow Diagram (DFD)* dan diagram E-R.
6. Perangkat lunak pembangun menggunakan Macromedia Dreamweaver, untuk mengolah website digunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, PHP, dan Java Script. Untuk pengolah grafik menggunakan Adobe Photoshop CS4, untuk

Database menggunakan MySQL, XAMPP dipilih sebagai *Web Server*, dan sistem operasi yang digunakan Windows 7 Ultimate.

1.5. Metoda Kerja Praktek

Untuk mendapat informasi yang benar-benar dimengerti dalam penyusunan laporan, maka pengambilan data dari perusahaan berupa data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek yang diteliti. Sedangkan data sekunder adalah data yang digunakan dan diperoleh secara tidak langsung dari sumbernya.

Adapun metodologi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Survei secara langsung terhadap sistem yang sedang berjalan di perusahaan bersangkutan. Dengan menggunakan teknik ini, peneliti dapat melihat secara langsung kegiatan apa saja yang dilakukan perusahaan secara umum.
2. Mempelajari dokumen-dokumen, *file-file*, dan bukti-bukti tertulis lain yang biasa digunakan oleh perusahaan dalam menjalankan sistemnya.
3. Teknik wawancara secara langsung terhadap pihak manajemen perusahaan. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan fakta-fakta yang akurat, mengklasifikasikannya, dan mengolahnya sesuai kebutuhan.

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

1. *System Engineering*

   Permodelan 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*, *database*, dsb.

2. *Software Requirements Analysis*

   Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para *software engineer* harus mengerti tentang domain informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface*, dsb.

3. *Design*

   Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk "*blueprint*" *software* sebelum *coding* dimulai.

4. *Coding*

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

5. *Testing*

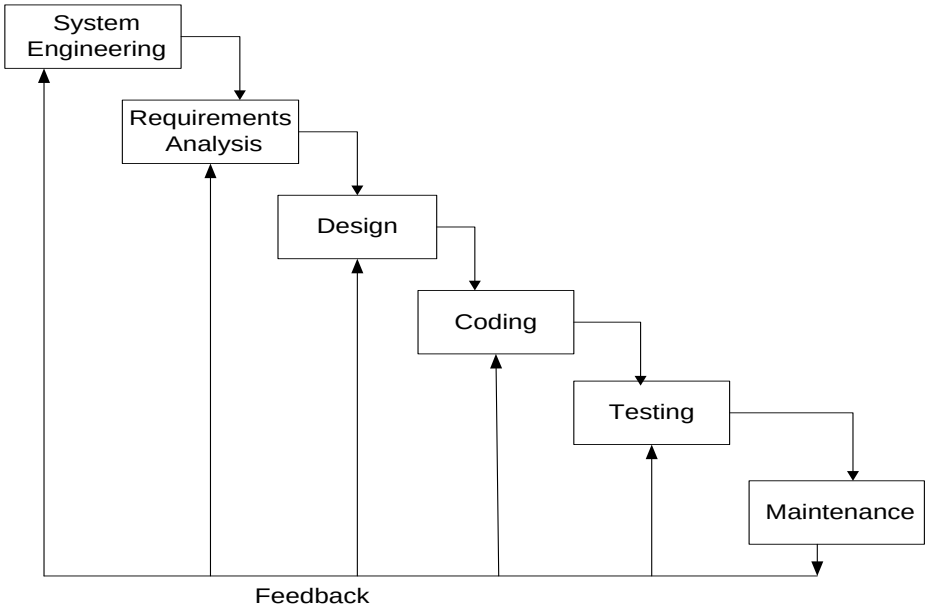
   Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

6. *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 *errors* 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.

Untuk lebih jelasnya mengenai tahapan-tahapan perangkat lunak yang digunakan dalam metode penelitian ini, akan digambarkan pada gambar 1.1 dibawah ini:



Gambar 1.1 Metode *Waterfall [5]*

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan perlu dikemukakan agar dalam penyusunan laporan praktik kerja lapangan ini tidak akan menyimpang dari ketentuan sehingga tujuan yang

diharapkan dapat tercapai. Adapun urutan penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan berisi teori-teori yang mendukung pengembangan perangkat lunak yang akan dibangun, yaitu mengenai konsep *e-commerce* dan perkembangannya, serta akan membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang melandasi pembangunan aplikasi *e-commerce.*

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini merupakan pembahasan dari sistem yang akan dibuat dan terbagi menjadi dua bagian yaitu analisis dan bagian perancangan sistem. Bagian analisis sistem meliputi beberapa sub bab yaitu analisis masalah, analisis prosedur, analisis basis data, kebutuhan non fungsional dan analisis kebutuhan fungsional.

Bagian Perancangan sistem terbagi menjadi perancangan data, perancangan menu, perancangan kode, perancangan *interface* atau antarmuka dan perancangan prosedural.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang serta melakukan pengujian apakah aplikasi yang dibuat berjalan, sesuai yang diinginkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rangkuman atau kesimpulan dari penelitian kerja praktek dan saran yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi yang telah dibangun.