

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi perangkat lunak komputer dan internet telah berkembang pesat seiring perkembangan teknologi, demikian pula dengan aplikasi *web* dan *browser* internet. Aktifitas bisnis pun tidak kalah berkembang, dengan memanfaatkan teknologi internet beserta teknologi pendukungnya, pelaku bisnis pun selain semakin mudah mendapatkan keuntungan, semakin mudah juga proses transaksi yang terjadi. Aktifitas bisnis yang memanfaatkan teknologi internet memiliki banyak kelebihan di beberapa aspek, diantaranya jangkauan promosi yang bisa mencapai seluruh penjuru dunia tanpa ada batas jarak dan waktu dan dapat membantu dalam pengelolaan penjualan barang.

Saat ini pengusaha *clothing* di kota Bandung masih banyak yang melakukan penjualan manual melalui jasa distro (*distribution outlet*) atau memiliki *showroom* sendiri. Media promosinya pun beberapa masih bisa dibidang konvensional, dengan melalui selebaran (*flyer*), spanduk, *billboard* atau majalah yang dibuat khusus *clothing*.

Efisiensi dan efektifitas promosi masih dikatakan kurang karena jumlah media dan jangkauan yang terbatas, selain itu biaya promosi bisa menjadi kendala bagi *clothing-clothing* yang tidak memiliki anggaran yang besar. Kendala lain bagi konsumen, harus bersusah payah mencari lokasi *showroom* untuk mendapatkan produknya, mengingat konsumen ada yang berasal dari luar kota atau bahkan luar negeri. Salah satu cara untuk mengatasi kendala tersebut adalah dengan melakukan aktifitas bisnis melalui teknologi internet yang biasa disebut dengan *e-commerce*.

Pemanfaatan teknologi *e-commerce* untuk *clothing* akan berdampak baik bagi *clothing* itu sendiri tidak hanya dari segi promosinya saja, namun dari segi kemudahan transaksi dan manajemen barangnya. Para pelaku bisnis dapat melakukan transaksi tanpa harus khawatir untuk melakukan kegiatan lainnya (misalnya bepergian, beristirahat atau sambil menjaga *showroom*). Pengelolaan barang pun terbantu dengan adanya *database* stok barang dan *database* penjualan, sehingga kontrol terhadap sirkulasi barang tetap terjaga.

Berdasarkan latar belakang yang telah diutarakan, Penulis mencoba membangun sebuah aplikasi *showroom online* yang berisi katalog produk-produk distro dengan memanfaatkan teknologi internet.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat suatu sistem *e-commerce* penjualan produk distro?
2. Bagaimana cara mempermudah dan menarik minat konsumen dalam melihat produk-produk yang ditawarkan tanpa harus datang ke *showroom*?

1.3 Tujuan

Tujuan dari sistem yang dibuat diantaranya adalah :

1. Membuat suatu sistem *e-commerce* yang dapat menjadi suatu media penjualan produk distro untuk memudahkan dalam proses pemesanan barang secara *online*, memudahkan konsumen dalam mengetahui informasi mengenai produk yang ditawarkan melalui media internet kapan dan dari mana saja selama ada akses internet sehingga dapat meminimalisasi biaya promosi, dan memudahkan dalam mengelola penjualan barang secara *online*.
2. Membuat suatu aplikasi sistem penjualan produk distro secara *online*.

1.4 Batasan Masalah

Agar tidak terjadi pembahasan masalah yang terlalu luas maka diperlukan batasan-batasan masalah yang lebih spesifik. Oleh karena itu batasan-batasan masalah yang diambil pada tugas akhir ini adalah :

1. Pembuatan sistem yang dibahas adalah pembuatan sistem *e-commerce* dalam memasarkan produk baju, jaket, celana, sepatu, dan tas yang dijual untuk wanita maupun pria.
2. Konsumen hanya dapat melakukan transaksi maksimal lima barang dalam satu hari.
3. Sistem ini tidak menangani pembayaran, proses pembayaran dilakukan per transaksi dengan cara meng-*upload* foto bukti transfer pembayaran.
4. Jika konsumen tidak melakukan konfirmasi selama 1 x 24 jam maka data pemesanan akan dihapus.
5. Laporan yang dihasilkan berupa tulisan dalam bentuk pdf.

1.5 Sistematika Pembahasan

Secara garis besar, laporan ini terdiri dari beberapa bab dan dibuat dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan masalah yang melatarbelakangi pembangunan aplikasi ini, kemudian merumuskan permasalahan yang ada, lalu mengemukakan tujuan dari pembangunan aplikasi ini, membahas batasan-batasan yang diterapkan dalam pembangunan aplikasi ini agar masalahnya terfokus dan yang terakhir berupa sistematika pembahasan laporan tugas akhir.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini membahas berbagai teori yang digunakan sebagai dasar dari pembangunan aplikasi ini, antara lain pengertian sistem informasi, pengertian *e-commerce*, PHP, dan MySQL. BAB ini juga membahas alat-alat pengembangan sistem, seperti *Flowchart*, DFD, Kamus Data, PSPEC, dan ERD. Selain itu, bab ini juga berisi sedikit teori tentang *blackbox testing*.

BAB III ANALISA DAN PEMODELAN

Bab ini menganalisis sistem yang sedang berjalan saat ini menggunakan *Flowchart* (alur dokumen), metode alirnya menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD), spesifikasi tabel *database* dengan kamus data, spesifikasi proses dengan *Process Specification* (PSPEC), pemodelan datanya menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan perancangan *user interface* dari aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi relasi basis data dan kumpulan *screenshot* dari aplikasi yang dibuat beserta penjelasan dan pseudocodenya.

BAB V PENGUJIAN

Bab ini berisi laporan dari pengujian tiap *class/fungsi/method* yang dibuat (*blackbox testing*).

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan serta saran tentang pengembangan sistem yang dibangun.