

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada pembahasan bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah serta tujuan penelitian yang meliputi dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat cepat, seiring dengan kebutuhan manusia yang juga terus bertambah. Teknologi memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Saat ini, teknologi memiliki berbagai macam manfaat mulai dari sebagai sarana informasi, pendukung keputusan, dan juga sebagai pengefektifan proses bisnis dalam perbankan maupun bisnis.

Website sebagai contoh penerapan teknologi informasi merupakan suatu aplikasi yang dapat memberikan kemudahan untuk memperoleh informasi. Saat ini *website* bukan hal asing lagi, karena telah banyak digunakan oleh perusahaan – perusahaan sebagai sarana untuk memperoleh informasi dan memberikan informasi yang berguna bagi semua pihak yang berkepentingan. Selain itu, *website* juga dapat digunakan sebagai sarana bisnis dalam melakukan transaksi atau memberikan pelayanan terhadap pelanggan. Salah satunya adalah *e-commerce*. *E-commerce* atau biasa disebut dengan perdagangan elektronik adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui internet atau jaringan komputer.

Utopis adalah sebuah *distribution store* (distro) dengan konsep usaha ritel yang menjual *original Indonesian local pride* seperti pakaian casual, jaket, celana, dan sweater. Utopis yang memiliki *store* di jalan dewi sartika no 20 Bandung ini masih menggunakan sistem manual, seperti tidak adanya penyimpanan pengolahan data yang terstruktur serta promosi barang yang masih menggunakan banner atau media Instagram. Tidak adanya

sarana penjualan secara *online* yang bisa mempermudah perusahaan dalam memperluas wilayah pemasaran. Pelanggan harus datang sendiri ke *store* dan pembayaran dilakukan secara tunai. Hal ini tentu menyulitkan para pelanggan dari luar kota dikarenakan harus mengeluarkan biaya lebih untuk mengunjungi *store* dari Utopis. Sehingga pelanggan membutuhkan layanan pembelian dan pembayaran secara online dan transfer melalui rekening untuk pembayaran.

Permasalahan lain yang umum dihadapi perusahaan adalah bagaimana memperkirakan penjualan barang di masa mendatang berdasarkan data yang direkam sebelumnya. Peramalan tersebut sangat berpengaruh pada keputusan perusahaan untuk menentukan jumlah produksi barang yang harus disediakan oleh perusahaan. Perencanaan produksi yang baik akan mempengaruhi tingkat produksi dan inventori guna mencapai tingkat efektifitas yang maksimal. Untuk melakukan analisa perencanaan produksi, pihak perusahaan dapat menerapkan sebuah metode yang dapat memperkirakan besar / bentuk pergerakan data penjualan barang diwaktu mendatang yang dinamakan peramalan dengan metode *Trend Moment*.

Berdasarkan penjelasan di atas, Distro Utopis memerlukan sarana atau pelayanan penjualan berbasis *website* yang bisa memenuhi kebutuhan dan bisa memudahkan Utopis dalam menjalankan kegiatan bisnis seperti penjualan, pembelian, promosi barang, pembayaran, dan transaksi jarak sehingga Utopis bisa memperluas wilayah pemasarannya serta perusahaan dapat melakukan perencanaan produksi berdasarkan peramalan data sebelumnya. Dari penelitian ini, penulis mengangkat judul “APLIKASI PENJUALAN BARANG BERBASIS WEB (E-COMMERCE) SERTA PENDUKUNG KEPUTUSAN PERAMALAN PENJUALAN BARANG DENGAN METODE TREND MOMENT”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada, yaitu:

1. Bagaimana membangun aplikasi berbasis web untuk menampilkan informasi detail barang yang lengkap dan jelas kepada pelanggan?
2. Bagaimana membangun aplikasi berbasis web untuk melakukan transaksi penjualan secara online berbasis *e-commerce* dengan metode *business to consumer*?
3. Bagaimana membangun aplikasi pendukung keputusan agar memberikan informasi dan prediksi penjualan barang berdasarkan data penjualan barang sebelumnya dengan metode peramalan penjualan barang *Trend Moment*?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, maka dapat dikemukakan suatu tujuan dari pembahasan yaitu

1. Membangun aplikasi dengan fitur detail barang untuk memberikan informasi yang jelas kepada pelanggan terhadap barang yang akan dibeli.
2. Membangun aplikasi *e-commerce* dengan model *Business to Consumer* (B2C) yang memberikan keuntungan pada konsumen untuk melakukan pembelian secara online serta melakukan pembayaran melalui transfer bank.
3. Membangun aplikasi pendukung keputusan dengan menggunakan metode peramalan/perkiraan (*forecasting*) penjualan barang *Trend Moment* yang memberikan keuntungan bagi perusahaan dalam menentukan perencanaan produksi bulan mendatang berdasarkan data – data penjualan sebelumnya.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada di atas, ruang lingkup untuk perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- *User* yang menggunakan aplikasi ini ada dua yaitu: admin dan pelanggan bisa merupakan *member* ataupun *non-member*.
- Aplikasi berbasis *web e-commerce* ini menggunakan model *Business to Consumer* (B2C).
- Aplikasi pendukung keputusan untuk peramalan/perkiraan penjualan barang di masa mendatang (*forecasting*) menggunakan metode *Trend Moment* berdasarkan rekam data penjualan sebelumnya.
- Aplikasi ini tidak membahas mengenai celah keamanan.
- Aplikasi berjalan di sistem lokal perangkat pembuat aplikasi atau tidak dilakukan hosting terhadap aplikasi berbasis *web* yang dibuat.
- Tidak membahas tentang retur barang apabila melakukan transaksi *online*.

Untuk pengembangan aplikasi atau program maka penulis akan memberikan ruang lingkup sebagai berikut :

- Hardware
 - Prosesor yang digunakan minimum Pentium IV atau setaranya
 - Memori RAM yang digunakan minimum 1024 MB
 - Graphic Card on Board
 - Hardisk minimum 80 GB
 - Sistem operasi yang digunakan adalah Windows
 - Terhubung dengan koneksi internet
- Software
 - PHP
 - MYSQL
 - Web *Browser* (Chrome, Firefox, Opera)
 - Netbeans 8.0
 - Web server apache

1.5 Sumber Data

Dalam upaya memperoleh data yang digunakan untuk penyusunan laporan ini, ada dua jenis sumber yang didapat yaitu :

1. Sumber Data Primer

a. Penelitian Lapangan

Metode ini berupa survey lapangan untuk mengamati dan memperhatikan keadaan yang sebenarnya terjadi pada proses bisnis di Distro Utopis.

b. Wawancara

Dalam metode ini, informasi dan data didapat dengan cara melakukan tanya jawab informal dengan pihak-pihak terkait.

2. Sumber Data Sekunder

Dalam Metode ini dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari berbagai macam buku dan literatur yang berguna untuk mencari dan mengumpulkan data penunjang penyusunan laporan ini. Kemudian diambil informasi yang sesuai dengan pembahasan tema dalam laporan ini.

1.6 Sistematika Penyajian

Penyusunan Tugas Akhir ini terbagi di dalam enam bab. Gambaran awal secara ringkas dari materi yang akan dibahas tiap bab adalah sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data dan sistematika penyajian.

BAB 2 : KAJIAN TEORI

Bab ini membahas mengenai kajian teori yang digunakan dalam tahap analisis, rancangan dan pengujian aplikasi penelitian.

BAB 3 : ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis sistem, dan rancangan sistem yang terdiri dari arsitektur aplikasi, ER diagram, *usecase* diagram dan perancangan antarmuka pengguna.

BAB 4 : HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas hasil pembuatan aplikasi *e-commerce* penjualan *original Indonesian local pride* pada Distro Utopis.

BAB 5 : PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas hasil uji coba aplikasi yang telah dibuat.

BAB 6 : SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas simpulan dan saran terhadap penelitian yang telah dibuat.

