

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan E-Commerce pada saat ini semakin pesat ditandai dengan semakin meningkatnya pengguna internet di Indonesia. E-Commerce adalah pembelian penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik. Seperti radio, televisi, jaringan komputer atau internet, juga dapat didefinisikan sebagai suatu cara berbelanja atau berdagang dengan *online* atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas internet dimana terdapat website yang menyediakan layanan *get and delivery*. (Seno, 2014).

Dalam memilih model bisnis, penting sekali untuk terus menganalisa trend terbaru dan bergerak mengikuti perkembangan pasar. Bisnis dengan model *e-commerce* merupakan pilihan yang baik bagi para perusahaan yang ingin melakukan ekspansi secara masif. Untuk itu *e-commerce* merupakan sistem yang perlu dibangun oleh perusahaan khususnya perusahaan yang bergerak di bidang pemasaran atau jasa. Karena dengan adanya *e-commerce* perusahaan bisa memasarkan produk atau jasa ke lebih banyak orang di internet. Sementara jika perusahaan masih menggunakan cara tradisional tentunya akan sangat bergantung pada lokasi yang dapat memberikan perbedaan besar dari sisi visibilitas dan penjualan. Namun dalam bisnis *e-commerce*, anda dapat mengatur sendiri etalase toko melalui nama domain dan menjual produk-produk secara global. Anda tidak perlu membuka banyak etalase untuk dapat dilihat oleh seluruh dunia.

Disini penulis melakukan riset di Distro Roomstock, dari yang penulis amati Distro Roomstock belum mempunyai sistem yang jelas, mulai dari tidak adanya sistem yang dapat melakukan pencatatan-pencatatan data yang berkaitan dengan perusahaan sampai pemasaran produknya yang masih sangat bergantung pada orang-orang untuk melihat etalase tokonya. Lokasi etalase tokonya sendiri kurang strategis, Distro Roomstock terletak di tempat yang tidak terlalu banyak dilewati anak-anak muda, Selain itu tidak jarang terjadi ketika pelanggan hendak membeli barang namun tidak ada ketersediaan ukuran yang sesuai dikarenakan tidak adanya sistem yang dapat melakukan pencatatan data stock barang. Dari masalah-masalah tersebut, menurut penulis Distro Roomstock perlu adanya perbaikan sistem dan mulai membangun sebuah aplikasi penjualan berbasis *web*.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang akan diangkat tersebut maka dalam skripsi ini penulis mengambil judul "**Penerapan *E-Commerce Fashion Pada Distro Roomstock***". Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah sistem *e-commerce* yang dapat membantu Distro Roomstock untuk memasarkan produknya ke pelanggan yang lebih luas di Internet, serta sistem ini nantinya akan membantu Distro Roomstock dalam melakukan pencatatan data-data menjadi lebih efektif dan efisien.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Dari beberapa ruang lingkup permasalahan yang ada, maka penulisan skripsi ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis, maka penulis menghadapi berapa masalah antara lain:

1. Sistem penjualan Distro Roomstock masih menggunakan sistem konvensional.
2. Pelanggan harus datang langsung ke etalase untuk mengetahui produk apa saja yang dijual Distro Roomstock.
3. Pencatatan data yang berkaitan dengan penjualan dan barang masih dilakukan manual

I.2.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas dapat di buat beberapa rumusan masalah, antara lain:

1. Bagaimana sistem penjualan pada Distro Roomstock agar tidak menggunakan sistem yang konvensional?
2. Bagaimana menghasilkan sistem penjualan berbasis web (E-commerce) pada Distro Roomstock?

I.2.3. Batasan Masalah

Untuk lebih memperjelas tahap penelitian yang sesuai dengan judul penelitian, penulis memberikan pembatasan masalah penelitian ini pada:

1. Aplikasi *E-commerce* ini hanya memasarkan produk Distro Roomstock dan metode pembayarannya hanya melalui Transfer Bank.

2. Aplikasi ini nantinya akan menampilkan detail produk seperti harga, ukuran produk, bahan produk, stock produk dan merk produk.
3. Perancangan sistem menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Database MySQL*.
4. Model perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modelling Language*)

I.3. Tujuan dan Manfaat

Bagian ini mengemukakan tujuan yang ingin dicapai melalui proses penelitian dan hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberi masukan.

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penerapan adalah:

1. Memberikan solusi sejauh mana teknologi informasi dapat dimanfaatkan pada Distro Roomstock yang mudah diakses oleh konsumen.
2. Membantu proses kerja pada Distro khususnya sistem yang akan dibuat untuk memudahkan dalam proses pemasaran produk secara online.

I.3.2. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

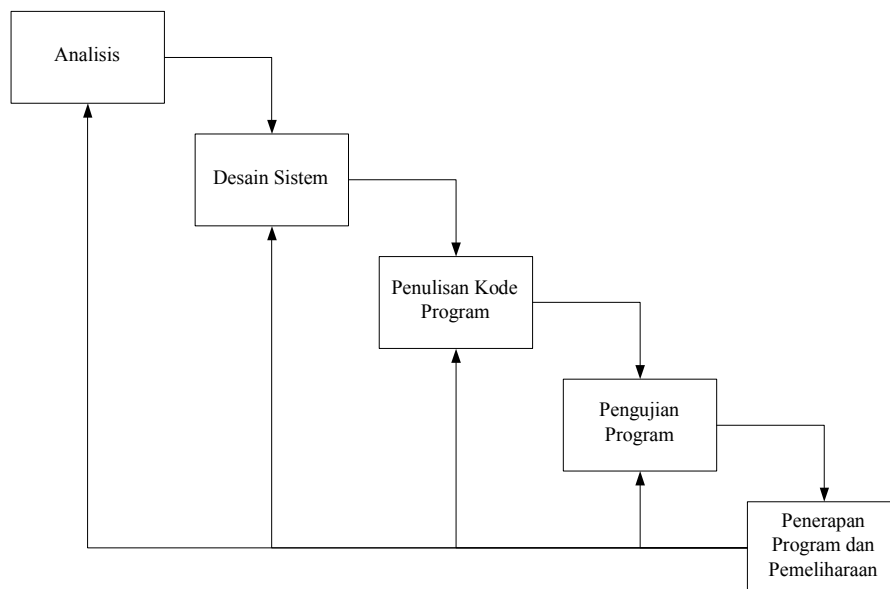
1. Sistem *front office* dapat mempermudah perusahaan dalam melakukan pencatatan penjualan, data barang dan melakukan konfirmasi pesanan yang masuk.

2. Aplikasi *E-Commerce* yang dapat membantu perusahaan dalam menjangkau konsumen yang lebih luas dan mempermudah perusahaan dan konsumen dalam melakukan transaksi jual-beli.

I.4. Metode Penelitian

Dalam mengumpulkan data dan keterangan-keterangan yang dibutuhkan untuk penyusunan skripsi ini maka penulis menggunakan metode *waterfall*.

Berikut ini gambaran dari *waterfall*:



Gambar I.1. *Waterfall*

1. Analisis

Pada tahap ini berlangsung proses pengumpulan kebutuhan data secara lengkap. Adapun pengumpulan data dengan metode-metode sebagai berikut:

a. Studi Lapangan

Merupakan teknik yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan mengadakan penelitian langsung terhadap objek penelitian dan pengumpulan data melalui

1) Wawancara

Wawancara adalah salah satu metode atau suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan pihak terkait yang dapat memberikan informasi khususnya pada penulis. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara kepada bagian pemilik Distro Roomstock, adapun pertanyaan yang penulis tanyakan yaitu:

1. Bagaimana sistem yang berjalan pada Distro Roomstock saat ini?
2. Apa kendala terberat yang pernah dialami Distro Roomstock?
3. Bagaimana Distro Roomstock mengenalkan produknya pada pelanggan?

2) Observasi/Pengamatan

Observasi/pengamatan adalah pengumpulan data dengan mengadakan penjualan langsung, mengkaji dan menganalisa terhadap prosedur-prosedur sistem penjualan pada Distro Roomstock.

b. Studi Kepustakaan

Penulis mengumpulkan data sebagian besar diperoleh dari buku-buku dan jurnal-jurnal yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi, guna

memperoleh data-data dan bahan-bahan yang diperlukan dengan judul skripsi yang penulis angkat.

2. Desain Sistem

Desain sistem ini dirancang dengan pemodelan *Unified Modelling Language (UML)* yang digunakan untuk membuat desain sistem.

3. Penulisan Kode Program

Penulisan kode program menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL*. Hal ini sangat memudahkan proses pasca perancangan kode program. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Pengujian Program

Berisi langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan sistem serta tahap-tahap pengujian yang dilakukan untuk masing-masing blok peralatan yang dirancang.

- a. Menganalisa apakah tahapan yang dilakukan, untuk memastikan sistem telah bekerja dengan baik.
- b. Melakukan pengujian aplikasi untuk meminimalisir dari kesalahan yang ada.

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Perangkat lunak yang merupakan suatu kegiatan untuk pemeliharaan perangkat lunak yang dibuat, pemeliharaan tersebut dilakukan agar kebutuhan program dapat terjaga seperti validasi data, update data dan integrasi data.