

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi internet saat ini menjadi salah satu wadah media informasi yang sangat bermanfaat dalam penyebaran informasi. Di zaman era digital seperti saat ini, teknologi internet berdampak sangat besar pada *e-commerce*, karena melalui teknologi internet akan mempermudah dalam proses transaksi jual-beli. Selain itu, teknologi internet telah menjadi bukti salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses dalam waktu nyata (*realtime*) tanpa dibatasi dengan ruang dan waktu selama ada koneksi internet untuk mengakses informasi tersebut. Perkembangan teknologi informasi sudah menjadi taraf kebutuhan, termasuk pengusaha yang menjual produk pakaian. Hal tersebut tentu menjadi prioritas utama pengusaha dalam mengambil inisiatif bagaimana cara meningkatkan pelayanannya agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan penjual dan pembeli.

Idola Fashion merupakan salah satu toko usaha pakaian yang ada di Provinsi Sumatera Utara, Indonesia yang lebih tepatnya berada di Jl. Marelan Raya Pasar IV. Toko Idola Fashion menjual produk pakaian dewasa cowok maupun cewek untuk kebutuhan sehari – hari dan gaya hidup. Permasalahan yang terjadi pada toko Idola Fashion belum adanya proses memasarkan produk pakaian secara *online* dengan berbasis *website*, sehingga akan membingungkan pembeli pada produk terbaru yang tersedia. Proses jual beli yang lebih efektif dan efisien jika memanfaatkan perkembangan teknologi informasi, sehingga para calon pembeli akan lebih mudah untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi produk yang akan dibeli dengan

mengakses website dari toko tersebut. *E-commerce* merupakan proses pembelian dan penjualan melalui internet atau setiap transaksi bisnis yang melibatkan perpindahan kepemilikan atas barang atau jasa melalui jaringan komputer. Meskipun populer, definisi tersebut tidak cukup komperhensif untuk dapat mendeskripsikan perkembangan dalam fenomena bisnis tersebut. Definisi yang lebih lengkap: *E-Commerce* merupakan penggunaan komunikasi elektronik dan teknologi pengolahan informasi digital dalam transaksi bisnis untuk menciptakan, mengubah dan mendefinisikan kembali hubungan baru diantara organisasi dan/atau antara organisasi dengan individu (Silvia Sofian, 53 ; 2017).

Toko Idola Fashion belum menyediakan layanan belanja secara *online* dan proses jual beli yang terjadi masih menggunakan sistem penjualan secara konvensional. Dimana pembeli harus secara langsung mendatangi toko untuk membeli produk dan melakukan pembayaran produk sehingga terhambat karena masalah waktu buka toko menyebabkan pembeli mencari produk di toko lain. Kurangnya minat pembeli yang merasa tidak efektif dan efisien apabila berbelanja di toko Idola Fashion karena terkendala jarak dan waktu. Idola Fashion juga belum mempunyai sarana promosi yang memadai, masih mengandalkan promosi lewat mulut ke mulut dan pemasangan spanduk di depan toko. Hal ini menjadikan Idola Fashion kurang dikenal dan memperkecil peluang untuk mendapatkan pembeli dari berbagai daerah yang sebenarnya sangat potensial. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dirancanglah sebuah aplikasi berbasis *web e-commerce* produk pakaian yang terkoneksi dengan internet secara *online*, sehingga dapat mempermudah baik pihak Idola Fashion maupun pembeli dalam mendapatkan informasi mengenai pemesanan produk, *stock* produk, dan *detail* produk.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka penulis memutuskan untuk mengambil judul “**Rancang Bangun Web E-commerce Produk Pakaian Dengan Metode *Rapid Application Development (RAD)* Pada Toko Idola Fashion**”.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Adapun beberapa tahap yang dilakukan dalam membuat ruang lingkup permasalahan adalah:

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun hal-hal yang menjadi identifikasi masalah dari sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut:

1. Pemesanan produk pakaian yang masih harus datang ketempat untuk melihat produk yang dijual.
2. Belum adanya sebuah aplikasi berbasis *web online* toko pakaian (*e-commerce*) yang dapat memudahkan penjual dan pembeli dalam transaksi maupun jual beli pada toko Idola Fashion.
3. Lambatnya perkembangan promosi usaha kepada masyarakat sehingga tidak bisa mencakup semua kalangan dan kurang efisien.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang *e-commerce* berbasis *web* menggunakan metode *RAD*?
2. Bagaimana mempermudah proses transaksi penjualan pada toko Idola Fashion?
3. Bagaimana cara memberikan informasi mengenai produk pakaian yang dijual pada toko Idola Fashion?

I.2.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah agar pembuat sistem ini tidak terlalu luas cakupannya adalah sebagai berikut:

1. Sistem *e-commerce* ini dirancang hanya untuk membahas *detail* produk yang dijual, penjualan produk, jumlah pembayaran dan *stock* produk yang tersedia.
2. Metode yang digunakan dalam pembuatan *Web E-commerce* produk pakaian adalah *Rapid Application Development (RAD)*.
3. *Website* yang dirancang berbasis *online* hanya menjual produk pakaian cowok dan cewek dewasa.
4. Sistem ini tidak menyediakan fitur *tracking* resi produk yang telah dikirim.
5. Bahasa Pemrograman yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Hypertext Preprocessor (PHP)*, *database* yang digunakan adalah *MySQL* dan model perancangan menggunakan *UML (Unified Modeling Language)*.

I.3. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperluas pasar penjualan pakaian pada toko Idola Fashion.
2. Untuk mempermudah pembeli dalam proses pemesanan dan pembayaran pada toko Idola Fashion.
3. Untuk menyajikan informasi barang yang tersedia secara tepat dan akurat.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat memudahkan pihak toko dalam proses pemasaran penjualan produk pakaian.
2. Dapat menghemat waktu, tenaga, dan biaya bagi pembeli, karena transaksi dapat dilakukan tanpa harus datang ke toko secara langsung.
3. Mempermudah pembeli mendapatkan informasi produk baru yang dijual.

I.4. Metodologi Penelitian

Ada beberapa prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

I.4.1. Pengumpulan Data

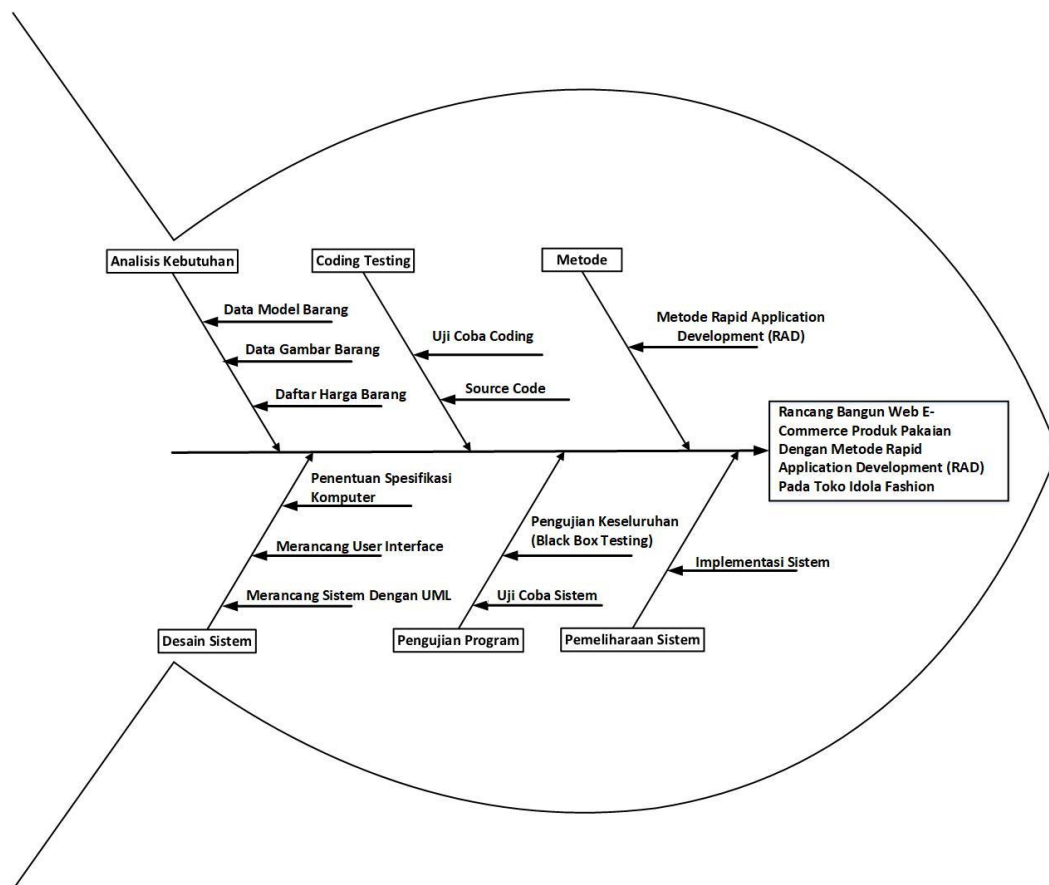
Sistem yang dirancang tentunya memerlukan pengumpulan data, dalam proses pengumpulan data terdapat beberapa cara, berikut diantaranya:

1. *Observation* (Pengamatan), yaitu pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung ke Toko Idola Fashion.
2. *Interview* (Wawancara), yaitu pengumpulan informasi atau data dengan cara melakukan tanya jawab dengan kepala toko pada toko Idola Fashion yaitu Bapak Fiqri Muhana Chan. Adapun pertanyaan wawancara yang diajukan penulis adalah sebagai berikut:
 1. Bagaimana sistem penjualan pada toko Idola Fashion yang sedang berjalan saat ini?
 2. Apakah ada kendala pada sistem manual yang sedang berjalan di toko Idola Fashion saat ini?

3. Bagaimana solusi yang diharapkan untuk mengatasi permasalahan yang ada?
3. *Library Research* (Penelitian Perpustakaan), yaitu melakukan studi pustaka untuk data-data yang berhubungan dengan penelitian.

I.4.2. Metode Perancangan Sistem

Merupakan cara pengumpulan data dengan mempelajari literatur, paket modul dan panduan, buku-buku pedoman, buku-buku perpustakaan dan segala kepustakaan lainnya yang dianggap perlu dan mendukung. Peneliti menggunakan *Fishbone* untuk menggambarkan alur kerja yang peneliti lakukan untuk menyelesaikan penelitian ini.



Gambar I.1. Diagram Fishbone

Dalam alur kerjanya kerangka *Fishbone* memiliki beberapa tahapan yaitu: analisis kebutuhan (*requirement*), desain sistem (*system design*), *coding* sistem, pengujian program, metode dan pemeliharaan sistem:

1. Target/Tujuan Penelitian

Target penelitian ini yaitu Rancang Bangun *Web E-Commerce* Produk Pakaian Dengan Metode *Rapid Application Development (RAD)* Pada Toko Idola Fashion.

2. Analisis Kebutuhan

Menganalisa kebutuhan sistem yang ternyata dibutuhkan dan data yang diperlukan dalam analisa ini adalah data model barang, data gambar barang dan daftar harga barang.

3. Desain Sistem

Sesuai penyelesaian yang akan dilakukan desain sistem yang harus ada pada perancangan aplikasi ini adalah :

- 1) Merancang sistem menggunakan UML

- 2) Merancang *user interface*

Spesifikasi Komputer, sebagai berikut:

- a. Sistem Operasi *Windows 7*

- b. *Processor Intel*

- c. RAM 2 GB

- d. *Hardisk* 120 GB

- 3) Perangkat Lunak (*Software*)

- a. *Sublime Text*

- b. *MySQL*

2. *Coding Testing*

Coding termasuk penerjemahan desain ke dalam bahasa yang dapat dikenali oleh sistem komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Sehingga penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan *testing* agar menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian dapat diperbaiki.

3. Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan pengujian aplikasi secara menyeluruh, dengan meliputi pengujian fungsional dan pengujian ketahanan sistem. Pengujian yang dilakukan yaitu pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur *internal* atau kerja. Pengetahuan khusus dari kode aplikasi/struktur *internal* dan pengetahuan pemrograman yang pada umumnya tidak diperlukan, pengujian tersebut untuk masing-masing blok peralatan yang telah dirancang.

4. Metode

Pada tahap ini metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)*.

5. Pemeliharaan Sistem

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pembeli pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan baru

(*peripheral* atau sistem operasi baru) atau karena pembeli membutuhkan perkembangan yang fungsional.

I.5. Kontribusi Penelitian

Adapun beberapa kontribusi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem *e-commerce* yang dibangun peneliti berharap dapat memberikan kontribusi sebagai sarana media pengelolaan toko dalam bidang mendukung kinerja pengelola toko.
2. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi sebagai pengetahuan serta wawasan bagi pembaca dalam bidang penjualan dan pemasaran melalui *e-commerce*.

I.6. Lokasi Penelitian

Dalam hal ini penulis melakukan penelitian di Toko Idola Fashion yang beralamat di Jl. Marelan Raya Pasar IV, Kec. Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara 20256.

I.7. Sistematika Penulisan

Langkah-langkah yang ditempuh dalam menyelesaikan penulisan ini adalah:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan mengenai latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian, lokasi penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan uraian penyelesaian secara teoritis serta konsep baru dalam penyelesaian masalah berkenaan dengan sistem dan fokus kajian. Adapun landasan teori yang diuraikan oleh penulis adalah: penjelasan mengenai sistem, informasi, metode *Rapid Application Development (RAD)*, materi tentang *e-commerce* produk pakaian, serta beberapa konsep metode yang menggambarkan cara kerja dari sistem yang akan dirancang.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang sedang berjalan, perancangan proses dalam bentuk *diagram* UML yang meliputi analisis dan perancangan sistem pengolahan data yang mencakup semua aktivitas yang terjadi pada sistem yang akan dibangun.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini penulis memaparkan visualisasi hasil dari sistem yang dirancang dan pembahasannya untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis memaparkan kesimpulan dan saran untuk perbaikan kualitas dari aplikasi yang telah dirancang.