

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin cepat juga dapat dimanfaatkan untuk mengolah data, alat transaksi, untuk menyajikan informasi yang baik dan akurat serta memperbaiki kesalahan – kesalahan yang terjadi dalam sistem manual. Operasi bisnis dengan memanfaatkan teknologi internet ini disebut dengan istilah *e-commerce*. Penggunaan *e-commerce* baik membantu bagi pihak produsen untuk meningkatkan kemajuan perusahaan, seperti dalam hal pemasaran, pemesanan, pencatatan data pelanggan dan pesanan, pembuatan laporan keuangan sampai proses transaksi.

Saveral merupakan distro yang berada di daerah Boyolali. Distro ini didirikan pada tahun 2017 oleh Febri Wahfiudin Alfian . Distro ini menyediakan berbagai produk seperti kaos, celana jeans, Kemeja, topi dan pomade. Perkembangan dalam bisnis distro saat ini mengalami perkembangan yang pesat khususnya di daerah Jawa dan sekitarnya. Perusahaan-perusahaan yang sejenis sudah memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dalam menjalankan bisnisnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik Distro Saveral ditemukan beberapa kendala diantaranya konsumen Distro Saveral harus datang langsung ke Distro Saveral sehingga akan menyulitkan para konsumen yang berada diluar kota atau daerah untuk membeli barang dari Distro Saveral. Selain itu dalam pembuatan laporan penjualan juga masih manual berjalan lambat dan belum terperinci.

Kendala lain yang dihadapi untuk menjual barang ke daerah selain Boyolali adalah pembukaan cabang-cabang baru masih tidak memungkinkan hal ini dikarenakan besarnya biaya untuk menyewa tempat atau membangun toko baru diluar daerah Boyolali. Pasar penjualan Distro Saveral sendiri saat ini hanya berada didaerah Boyolali. Untuk mempromosikan dan memasarkan barang distro hanya menggunakan jejaring social Instagram namun hal ini masih kurang efektif dikarenakan tidak dapat melakukan pembayaran secara online dan juga ketersediaan barangnya pun harus menunggu konfirmasi dari karyawan Distro.

Salah satu cara yang paling mendukung adalah dengan membangun sebuah website *e-commerce* yang akan membantu penjualan maupun penawaran produk . Dengan menggunakan website *e-commerce* maka perusahaan akan mampu untuk meningkatkan penjualan karena cakupan website *e-commerce* lebih luas tidak terbatas wilayah dan akan menghemat biaya juga dibandingkan dengan pembangunan cabang-cabang baru diluar daerah.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka perlu dibuat suatu system yang dapat menyelesaikan semua permasalahan yang ada saat ini. Pembangunan website *E-Commerce* di Distro Saveral adalah suatu solusi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan diatas guna mencapai efektifitas maupun efisiensi perusahaan, maka dalam pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul “RANCANG BANGUN WEBSITE E-COMMERCE PADA DISTRO SAVERAL BOYOLALI SEBAGAI BRAND LOKAL”.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian/perancangan website e-commerce pada distro Saveral ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang website *e-commerce* yang dapat memudahkan customer dalam melakukan pemesanan barang pada distro Saveral?
2. Bagaimana merancang website *e-commerce* yang dapat mempermudah karyawan distro Saveral dalam mengelola data penjualan pada distro Saveral ?

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis membatasi masalah agar pembahasan tidak terlalu melebar. Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangun menggunakan PHP dan juga menggunakan MySQL untuk pembuatan database.
2. Output yang dihasilkan adalah informasi produk, informasi kategori, informasi penjualan, informasi pemesanan produk dan informasi pembayaran.
3. Website *e-commerce* ini masih sebatas konfirmasi pembayaran dan transaksi pemesanan yang dilakukan melalui transfer ke nomer rekening yang telah ditentukan.

4. Data yang diolah dalam website e-commerce ini adalah data produk, data kategori, data pemesanan produk, data pembayaran produk, dan konfirmasi pembayaran.
5. Barang yang dijual di website e-commerce di Distro Saveral ini hanya produk dari Distro Saveral sendiri.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari pembangunan website *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah dalam pengelolaan dan pembuatan laporan penjualan.
2. Mempermudah pelanggan atau user dalam memperoleh informasi seputar produk pada distro several melalui website.
3. Membantu perusahaan dan konsumen dalam layanan transaksi penjualan jarak jauh sehingga membantu perusahaan dalam memperluas wilayah pemasaran.
4. Memudahkan perusahaan dalam pemasaran dan mempromosikan barang dagangannya.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Akademik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penulis lain apabila ingin melakukan penelitian yang sejenis.

2. Bagi Distro Saveral

Merancang suatu aplikasi yang dapat memudahkan Distro Saveral dalam mempromosikan dan menjual produk-produknya tersebut melalui website.

3. Bagi Penulis

Penulis dapat mengaplikasikan ilmu dan keterampilan yang diperoleh di perkuliahan, dan sekaligus untuk memenuhi salah satu syarat menempuh kelulusan Strata Satu (S1) jurusan Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis. Dalam pembuatan skripsi ini menggunakan metode penelitian Deskriptif yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi secara sistematis, faktual, dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan penelitian, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap perancangan/pembangunan aplikasi.

1.5.1 Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data merupakan suatu metode yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai suatu tujuan penelitian. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1.1 Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku dan literatur-literatur sebagai bahan referensi teori dan konsep dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

1.5.1.2 Metode Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab. Untuk mengetahui penggunaan website e-commerce di distro Saveral maka dilakukan wawancara kepada pemilik maupun karyawan distro Saveral.

1.5.1.3 Metode Analisis

Metode analisis adalah cara yang digunakan untuk menganalisa permasalahan yang dihadapi. Analisis yang dilakukan adalah analisis pieces, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem.

1.5.2 Metode Pengembangan

Berdasarkan analisa yang telah dilakukan, maka akan dilakukan perancangan pada aplikasi ini menggunakan proses SDLC (System Development Life Cycle) dengan model waterfall yaitu model yang bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun perangkat lunak dengan tahapan sebagai berikut :

1.5.2.1 Perencanaan (*Planning*)

Tahap awal yaitu perencanaan (*planning*) adalah menyangkut studi tentang kebutuhan pengguna (*user's specification*), studi-studi kelayakan (*feasibility study*)

baik secara teknik maupun secara teknologi serta penjadwalan suatu proyek sistem informasi atau perangkat lunak.

1.5.2.2 Analisis (*Analysis*)

Tahap kedua, adalah tahap analisis (*analysis*), yaitu tahap menganalisis hal-hal atau pokok dari permasalahan yang muncul. Analisis yang digunakan penulis disini adalah analisis pieces, analisis kebutuhan system dan analisis kelayakan sistem.

1. Analisis PIECES

Analisis PIECES adalah metode analisis yang di gunakan untuk menganalisis kelemahan dari suatu sistem. Analisis pieces dapat di lakukan dengan meneliti kinerja, informasi, ekonomi, kemandirian aplikasi, efisiensi, dan pelayanan.

a. Kinerja Sistem (*Performance*)

Kinerja adalah suatu kemampuan sistem dalam menyelesaikan tugas dengan cepat sehingga sasaran dapat segera tercapai. Kinerja diukur dengan jumlah produksi (*Throughput*) dan waktu yang digunakan untuk menyesuaikan perpindahan pekerjaan (*response time*).

b. Informasi (*Information*)

Information merupakan hal penting karena dengan informasi tersebut pihak manajemen (*Marketing*) dan user dapat melakukan langkah selanjutnya.

c. *Ekonomi (Economy)*

Pemanfaatan biaya yang digunakan dari pemanfaatan informasi. Peningkatan terhadap kebutuhan ekonomis mempengaruhi pengendalian biaya dan peningkatan manfaat.

d. *Pengendalian (Control)*

Analisis ini digunakan untuk membandingkan sistem yang dianalisa berdasarkan pada segi ketepatan waktu, kemudahan akses, dan ketelitian data yang diproses.

e. *Efisiensi (Efficiency)*

Efisiensi berpromosi dengan bagaimana sumber tersebut dapat digunakan secara optimal. Operasi pada suatu perusahaan dikatakan efisien atau tidak biasanya didasarkan pada tugas dan tanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan.

f. *Pelayanan (Service)*

Peningkatan pelayanan memperlihatkan kategori yang beragam. Proyek yang dipilih merupakan peningkatan pelayanan yang lebih baik bagi manajemen (*Marketing*), user dan bagian lain yang merupakan simbol kualitas dari suatu sistem informasi.

2. Analisis Kebutuhan Sistem

Adalah analisis yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam pembangunan atau pengembangan dari aplikasi yang dibuat. Analisis kebutuhan sistem yang dilakukan pada penelitian ini

terdiri dari analisis kebutuhan fungsional yang menjelaskan tentang proses-proses apa saja yang dapat dilakukan oleh sistem dan analisis

3. Analisis Kelayakan Sistem

Adalah analisis yang dilakukan untuk menentukan kelayakan dari aplikasi yang dibuat. Analisis kelayakan yang digunakan adalah analisis kelayakan dari segi teknologi, kelayakan hukum, kelayakan operasional.

1.5.2.3 Perancangan (*Design*)

Tahap ketiga, adalah tahap perancangan (*design*) dimana penulis mencari solusi dari permasalahan yang didapat dari tahap analisis dengan menerjemahkan data-data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user. Pada tahap ini pula, sesuai dengan tool yang penulis gunakan yaitu DFD (*Data Flow Diagram*).

DFD (*Data Flow Diagram*) adalah adalah sebuah teknik grafis yang menggambarkan desain informasi yang diaplikasikan pada saat data bergerak dari input menjadi output.

1.5.2.4 Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat, adalah tahap implementasi dimana penulis mengimplementasikan perencanaan sistem ke situasi nyata yaitu dengan pemilihan perangkat keras dan penyusunan perangkat lunak aplikasi (pengkodean/coding).

1.5.2.5 Pengujian (*Testing*)

Tahap kelima, adalah pengujian (*testing*), yang dapat digunakan untuk menentukan apakah sistem atau perangkat lunak yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum, jika belum, proses selanjutnya adalah bersifat iteratif, yaitu kembali ketahap-tahap sebelumnya. Dan tujuan dari pengujian itu sendiri adalah untuk menghilangkan atau meminimalisasi cacat program (*defect*) sehingga sistem yang dikembangkan benar-benar akan membantu para pengguna saat mereka melakukan aktivitas-aktivitasnya. Ada dua pengujian yang akan digunakan yaitu sebagai berikut :

1. **White Box Testing**

Dengan menggunakan metode *white box testing* dimana pengujian didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara prosedural untuk membagi pengujian kedalam beberapa kasus pengujian.

2. **Black Box Testing**

Black Box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak atau mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya (*interface*) dan fungsionalitasnya tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam tiap detail prosesnya.

1.5.2.6 Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tahap keenam, adalah tahap pemeliharaan (*maintenance*) atau perawatan dimana pada tahap ini mulai dimulainya proses pengoperasian sistem dan jika diperlukan melakukan perbaikan – perbaikan kecil.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah penjabaran urutan dari apa saja yang akan dituliskan dalam penyusunan skripsi. Adapun sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I adalah pendahuluan dari penelitian yang akan dilakukan, didalamnya dijelaskan tentang pengantar dari pokok permasalahan yang akan diteliti dan pada bagian ini dijelaskan gambaran dari topik penelitian yang akan dilakukan. Adapun penjelasan isi dari bab I adalah latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah dalam penelitian, maksud dan tujuan penelitian, manfaat dari penelitian yang dilakukan dan sistematikan penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II adalah landasan teori yang menjelaskan tentang konsep dasar atau dasar teori yang dijadikan sebagai referensi atau pedoman teori sehingga dapat mendukung pembuatan aplikasi. Adapun penjelasan isi dari bab 2 adalah tinjauan pustaka yang dapat berupa pembahasan dari referensi yang dijadikan rujukan, definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III adalah analisis dan perancangan yang menjelaskan tentang identifikasi masalah, peluang dan tujuan serta mengidentifikasi data dan informasi yang diperoleh untuk proses perancangan dari website e-commerce yang ingin dibangun sehingga gambaran dari obyek penelitian dapat diuraikan dengan jelas.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV adalah implementasi dan pembahasan yang menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian serta pembahasan dalam penelitian secara rinci. Pada bab ini juga menjelaskan hasil dari penelitian secara teoritis dan pengujian dari penelitian yang sudah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Bab V adalah penutup yang menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan sehingga penulis dapat menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah dengan bukti-bukti yang sudah dihasilkan. Selain itu pada bab ini juga disertakan saran untuk penelitian selanjutnya agar lebih mudah dalam proses pengembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi daftar dari sumber-sumber yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan laporan ini, baik sumber yang berasal dari buku maupun dari internet.