

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era kemajuan dalam bidang teknologi, dan telekomunikasi khususnya *internet*, membuat semua orang paham betul apa itu *internet* dan bagaimana menggunakannya. Peran teknologi menjadi sebuah kebutuhan yang tidak bisa melepaskan dari gaya hidup, bahkan pada perkembangannya manusia semakin tergantung dengan teknologi. Dalam bidang usaha, perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak yang cukup berarti dalam meningkatkan kegiatan usaha khususnya dalam hal pengelolaan data yang memberikan dukungan terhadap pengambilan keputusan bisnis dan dalam hal peningkatan pelayanan.

Penggunaan teknologi di harapkan dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang kompetitif. Perusahaan yang mampu bersaing dalam kompetisi tersebut adalah perusahaan yang mampu mengimplementasikan teknologi kedalam perusahaannya. Salah satu jenis implementasi teknologi dalam hal meningkatkan persaingan bisnis adalah dengan menggunakan *electronic commerce (E-commerce)* yaitu untuk memasarkan berbagai macam produk atau jasa, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Dengan ini *e-commerce* didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan antara dua belah pihak di

dalam suatu perusahaan/toko dengan adanya bertukaran barang, jasa, atau informasi melalui media internet (Indrajit, 2001).

Dalam mendapatkan kepercayaan dalam *e-commerce*, ada beberapa prinsip yang harus dipenuhi, antara lain keterbukaan (*business practice disclosure*) yaitu akan melakukan transaksi sesuai dengan yang dijanjikan. Integritas transaksi (*transaction integrity*) yaitu tagihan yang sesuai dengan transaksi. Dan juga perlindungan terhadap informasi (*information protection*) yaitu penjagaan informasi agar tidak jatuh ke pihak yang tidak berkaitan dengan bisnisnya (Ratnasingham dalam Handoko, 2011).

Peningkatan transaksi menggunakan *e-commerce* oleh perusahaan merupakan indikasi bahwa manajemen memiliki komitmen terhadap pemanfaatan cara baru atau lebih tepat digambarkan sebagai suatu komitmen untuk memanfaatkan *e-commerce* di dalam pengembangan perusahaan. Selama ini, sistem penjualan yang dilakukan perusahaan hanya bersifat manual dan secara tertulis, yang tidak jarang cenderung menyesatkan. Dengan adanya layanan jasa berupa *e-commerce* yang dapat secara cepat dapat dinikmati oleh pelanggan maupun perusahaan sendiri, maka segala layanan yang diinginkan oleh pelanggan dapat segera ditindak lanjuti dengan secepat mungkin, sehingga perusahaan tersebut akan mampu memberikan pelayanan yang terbaik dan tercepat bagi pelanggan (Almalia, 2007).

Gildanpaser adalah sebuah Toko distributor yang bergerak dibidang penjualan kaos polos dalam bentuk eceran maupun borongan yang biasanya dipergunakan untuk keperluan sehari hari. Gildanpaser sendiri ingin

mengembangkan usahanya dengan menambah produk impor lainnya seperti *Fruit of the loom*, *American Apanel*, *Triple A* dan lain-lain. Saat ini dalam pemesanan produk gildan hanya menggunakan *sms* dan *hbm* saja, dengan menggunakan sistem tersebut maka kinerja pemilik tidak sepenuhnya optimal. Hal itu yang membuat proses transaksi agak lambat dan banyaknya pesanan dalam sekali pesan membuat pemilik agak sedikit kewalahan. Maka dari itu dari permasalahan di atas maka perlu di buatkan sebuah sistem yang dapat menangani permasalahan di atas, yaitu dengan membangun sebuah toko *online* berbasis *web* untuk mempermudah dan mengenalkan barang yang dijual Gildanpaser kepada konsumen.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengambil skripsi ini dengan judul :

" PERANCANGAN DAN PEMBANGUNAN ECOMMERCE PADA TOKO GILDANPASER "

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka kita dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menerapkan sistem penjualan yang sedang berjalan pada Gildanpaser, sehingga dapat memudahkan dalam memasarkan produk.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibatasi pada pengerjaan skripsi ini yaitu meliputi sistem informasi pemesanan yang dibahas dan dijabarkan khususnya mengenai pembuatan :

1. Menyediakan 2 metode transaksi pembayaran, yakni : dengan cara transfer dan cara tunai.
2. Produk yang dipesan minimal 1Kg untuk pembelian secara *online*.
3. Biaya Ongkir dihitung berdasarkan jarak dimana produk yang dipesan akan di kirim.
4. Aplikasi hanya digunakan di perusahaan Gildanpaser
5. Aplikasi ini tidak berkerja sama dengan persusahaan pihak ketiga.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang dilakukan adalah untuk membangun *E-Commerce* pada toko gildan paser.

1.5 Manfaat Penelitian

Tuliskan manfaat penelitian yang akan di rasakan oleh objek penelitian, jika peneliti selesai mengerjakan proyek penelitian tersebut, dan hasilnya telah digunakan oleh obyek penelitian :

1.5.1 Bagi Penulis

Manfaat penelitian bagi penulis :

1. Dapat memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan kurikulum tingkat akhir Program Studi Teknik Informatika.
2. Bertambah wawasan dan pengalaman penulis dalam bidang programming dan teknologi informasi dalam hal-hal yang berkaitan dengan metedologi penulisan tugas akhir.

1.5.2 Bagi Perusahaan

Manfaat penelitian bagi perusahaan :

1. Merancang sebuah *web* yang dapat memudahkan bagi perusahaan dalam mempromosikan produk tersebut melalui internet.
2. Perusahaan lebih mudah mendapat konsumen.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Melakukan wawancara langsung dengan pemilik gildan paser untuk mendapatkan informasi yang rinci.

2. Observasi

Observasi dilakukan di toko Gildan Paser untuk melakukan pengujian ataupun untuk menambah bahan penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis berarti mengamati manfaat suatu elemen pada sistem apakah layak untuk di terapkan atau tidak. Metode analisis yang akan digunakan adalah analisis SWOT (*Strengts Weakness Opportunities Threats*) dikarenakan toko yang masih baru dibangun/dirintis.

1.6.3 Metode Perancangan

Perangan adalah tahap pengumpulan data sehingga bisa dimengerti dari tahap awal perancangan sampai tahap penyelesaian (*Finishing*). Tahap tahap yang digunakan yaitu :

1. Perancangan Fisik (*Physical Design*)

Physical Design menerangkan alur hubungan antarmuka (*Interface*) dari suatu program. *Physical design* yang dipakai menggunakan Flowchart.

2. Perancangan Logika (*Logical Design*)

Logical Design menerangkan alur hubungan antar elemen dari suatu program. *Logical Design* yang dipakai menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*).

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub-sub tertentu yang saling berkaitan. Jadi setiap bab saling melengkapi dan berhubungan satu sama lain, sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Untuk lebih jelasnya sistematika pembahasan tiap-tiap bab adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini, membahas mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan isi laporan tugas akhir dan *web* yang dibuat, diantaranya HTML, PHP, MYSQL, Java Script dan penjelasan lain yang dibutuhkan untuk

melengkapi pembuatan website ini, khususnya perangkat lunak dan *software* yang dibutuhkan.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini, membahas mengenai metode penelitian yang digunakan pada Perusahaan Gildanpaser.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, membahas mengenai tahapan analisa sistem, melakukan perancangan dan pembangunan sistem.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran yang diambil, untuk pembangunan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Dalam bab ini berisi tentang pustaka yang digunakan penulis sebagai pedoman dan bahan dalam pembuatan skripsi.

LAMPIRAN

Berisi surat balasan objek penelitian.