

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini *website* berkembang sangat pesat. Dunia perdagangan juga telah memanfaatkan *website* untuk tempat berdagang di atas *internet* dengan metode *e-commerce*. Metode ini dapat merubah yang dulunya berdagang begitu merepotkan menjadi betapa efisiennya berdagang, yang dulunya berdagang harus mempunyai toko sebagai tempat berdagang, tetapi sekarang dengan metode ini kita tidak perlu harus mempunyai toko untuk tempat berdagang. Selain itu dengan metode ini pemasarannya akan semakin luas. *Website e-commerce* telah banyak digunakan di toko-toko kecil sampai perusahaan yang besar.

E-commerce merupakan prosedur berdagang atau mekanisme jual-beli di internet dimana pembeli dan penjual dipertemukan di dunia maya. *E-commerce* juga dapat didefinisikan sebagai suatu cara berbelanja atau berdagang secara yang memanfaatkan fasilitas Internet. *E-commerce* akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan trading (perdagangan).

Akhir-akhir ini banyak sekali toko-toko dan perusahaan yang menggunakan *website e-commerce* untuk memperluas pemasaran dan meningkatkan omset mereka. Karena dengan metode ini disegala penjuru dunia dapat melakukan pembelian tanpa harus pergi ke toko atau perusahaan yang bersangkutan. Konsep *online shopping* menyediakan banyak kemudahan dan

kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional. Selain proses transaksi bisa menjadi lebih cepat, di *internet* telah disediakan hampir semua barang yang biasanya dijual secara lengkap.

Distro *Three Second* merupakan perusahaan yang bergerak dibidang pembuatan dan penjualan barang seperti sweater, *t-shirt*, jaket yang sudah mempunyai label sendiri dan mempunyai kualitas yang bagus untuk pria maupun wanita dengan model yang bervariasi. Pembuatan *website* penjualan barang dengan konsep *e-commerce* memang tidak begitu mudah, tetapi hasil yang di dapatkan sepadan dengan hasil yang diperoleh bahkan lebih. Apabila pembuatan *website* tersebut menggunakan software yang memang di peruntukan untuk membuat *website*, seperti Dreamweaver, Microsoft front pack, dan lain-lain. Maka akan sangat membantu mempermudah dalam pembuatan *website* tersebut. Karena dengan software-software tersebut akan menghasilkan kode-kode html tersendiri.

Di tengah semakin tingginya mobilitas masyarakat yang merupakan kandidat konsumen bisnis barang, *website* yang hanya diakses melalui PC (*personal computer*) yang terhubung dengan *internet* secara langsung masih memberikan sebuah keterbatasan yang membuat berkurangnya peluang untuk terjadinya sebuah transaksi pada bisnis tersebut. Maka dari itu diharapkan sebuah solusi alternatif yang memungkinkan melakukan transaksi ataupun mengakses informasi tanpa bergantung pada sumber informasi dan lokasi akses sehingga memberikan layanan yang lebih fleksibel bagi konsumen. Sebuah penerapan teknologi yang melengkapi model yang telah ada dan diharapkan memberikan

kemudahan yang mendorong terjadinya sebuah transaksi pada bisnis penjualan barang ini.

Dari uraian tersebut diatas, hal pokok yang harus diperhatikan dalam meningkatkan kinerja perusahaan dalam pelayanan terhadap masyarakat khususnya para konsumen, maka diterapkan dan dirancangnya aplikasi *e-commerce* penjualan barang ini akan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut. Dalam Al-Qur'an disebutkan:

وَلَا تُؤْتُوا السُّفَهَاءَ أَمْوَالَكُمُ الَّتِي جَعَلَ اللَّهُ لَكُمْ قِيَمًا وَارْزُقُوهُمْ فِيهَا
وَأَكْسُوهُمْ وَقُولُوا لَهُمْ قَوْلًا مَعْرُوفًا ﴿٥﴾

Artinya : “Dan janganlah kamu serahkan kepada mereka yang safih (belum mampu mengendalikan) harta-harta (mereka yang ada dalam kekuasaanmu) yang Allah jadikan kamu sebagai pengurus harta itu, dan berilah mereka belanja dan pakaian dari padanya, dan berkatalah kepada mereka dengan kata-kata yang pantas”. (QS- An Nisaa: 5)

Berdasarkan ayat diatas maka penelitian ini akan digunakan untuk tugas akhir dengan judul **“APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN BARANG (Studi Kasus Di Distro Three Second)”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat di identifikasikan masalah yang akan diselesaikan dalam skripsi ini sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat suatu sistem yang dapat mempromosikan barang di Distro Three Second melalui teknologi *internet*?

2. Bagaimana membuat konsumen Distro Three Second memperoleh informasi secara tepat tentang spesifikasi barang dan harga yang diketahui?
3. Bagaimana cara memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi pembelian yang diinginkan melalui teknologi *internet*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan terarah sesuai dengan tujuan penelitian, maka batasan masalah dari tugas akhir yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini adalah sistem promosi serta transaksi penjualan.
2. Transaksi hanya melakukan pembayaran langsung ke nomor rekening.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari Membangun *e-commerce* penjualan barang di Distro Three Second ini adalah sebagai berikut:

1. Mempromosikan serta memberikan layanan informasi transaksi penjualan barang dengan menggunakan media *internet*.
2. Memberikan kemudahan kepada konsumen dalam memperoleh informasi secara tepat tentang spesifikasi barang beserta harga yang diketahui.
3. Mempermudah proses transaksi jual-beli barang.

1.5 Metodologi Penelitian

1. Tahap Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Studi literature

Mempelajari referensi baik buku, *internet* dan menggunakan data-data yang berhubungan dengan proses pembuatan *e-commerce* penjualan di Distro Three Second.

b. Obsevasi

Mengamati secara langsung bagaimana promosi dilakukan pada penjualan barang di Distro Three Second yang dilakukan oleh produsen kepada konsumen.

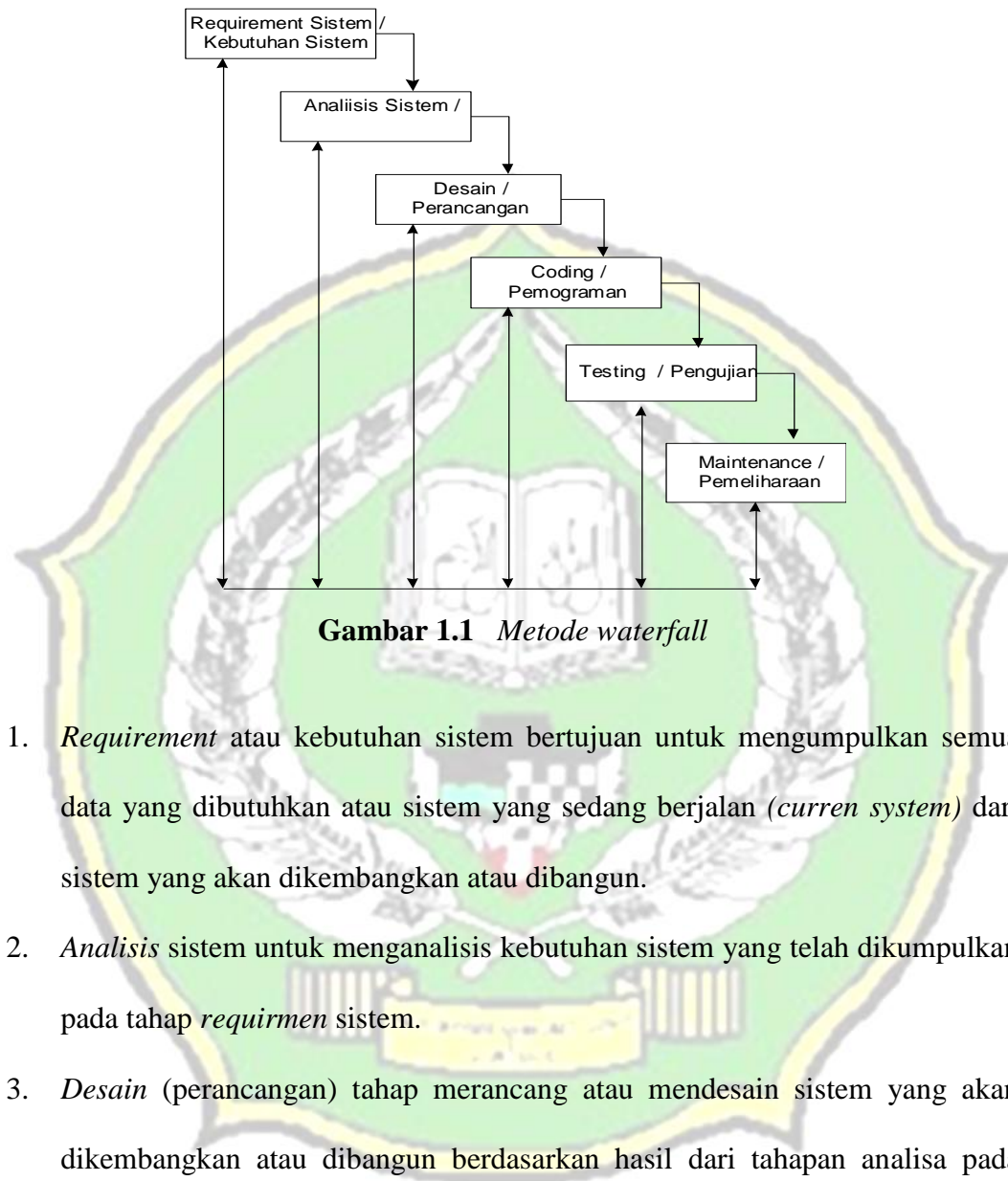
c. Interview

Melakukan Tanya jawab dengan instansi yang bersangkutan dan konsumen secara langsung dalam masalah promosi pada penjualan barang, serta solusi yang diinginkan sebagai pertimbangan.

2. Teknik Pengembangan Sistem

Teknik yang digunakan untuk membangun sistem dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* ini menggambarkan siklus hidup pengembangan perangkat lunak mengikuti pola air terjun. Metode ini setiap tahapan harus diselesaikan terlebih dahulu secara penuh sebelum melanjutkan ke tahapan berikutnya, dengan tujuan menghindari terjadinya pengulangan dalam

tahapan tersebut. Adapun tahapan-tahapan yang ada dalam Paradigma *waterfall* yang di uraikan oleh Albahra Bin Ladjamudin digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Metode *waterfall*

1. *Requirement* atau kebutuhan sistem bertujuan untuk mengumpulkan semua data yang dibutuhkan atau sistem yang sedang berjalan (*current system*) dari sistem yang akan dikembangkan atau dibangun.
2. *Analisis* sistem untuk menganalisis kebutuhan sistem yang telah dikumpulkan pada tahap *requirement* sistem.
3. *Desain* (perancangan) tahap merancang atau mendesain sistem yang akan dikembangkan atau dibangun berdasarkan hasil dari tahapan analisa pada sistem yang sedang berjalan.
4. *Coding* (pembuatan kode-kode program) tahap untuk pembuatan kode program yang sesuai dengan hasil tahap desain sistem.

5. *Testing* (pengujian) tahap untuk menguji atau mencoba kode program dari sistem yang telah dibuat.
6. *Maintenance* atau pemeliharaan, tahap perawatan sistem yang telah di buat.

1.6 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Maret	April	Mei	Juni
1.	Pengajuan Judul				
2.	Pengajuan Proposal				
3.	Pengumpulan Data				
4.	Pencarian Sistem				
5.	Analisis				
6.	Desain Sistem				
7.	Coding				
8.	Implementasi				
9.	Penyusunan Laporan				

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk menghasilkan laporan yang sistematis dan mudah dipahami maka sistematika penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, jadwal penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang dasar teori-teori yang digunakan untuk membangun *website e-commerce* dalam menyelesaikan dan menjelaskan permasalahan yang akan dikaji.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang uraian data atau keterangan dalam perancangan *website e-commerce* berbasis PHP dan MySQL dan pembuatan script-script PHP mulai dari pembuatan bagian awal, bagian tengah sampai dengan hasil jadi *website e-commerce*.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang penerapan dari analisis dan desain sistem yang telah dilakukan menjadi suatu program aplikasi yang siap untuk digunakan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan pembahasan serta saran-saran.