

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

E-Commerce bukan sesuatu hal yang asing bagi kalangan dunia bisnis berbasis komputerisasi dan *web*. Banyak ilmu yang mempelajari seluk beluk perdagangan disana. Mulai dari penjualan barang hingga penjualan jasa dan di dalam suatu pembelajaran dalam *system* suatu pemudahan dalam transaksi. Seiring dengan ilmu dan teknologi yang semakin berkembang, *E-Commerce* merupakan salah satu hal yang sangat penting peranannya, karena dengan *E-Commerce* tersebut berisi tentang perkembangan transaksi, pengolahan barang, pengenalan *system* penjualan dan pembelian barang atau jasa. *E-Commerce* peranannya sangat vital dikalangan dunia bisnis berbasis komputer dan *web*. Hal ini disebabkan karena *E-Commerce* dapat membantu dalam pemecahan masalah terhadap proses kerja, proses transaksi antara penjual dan pembeli dapat menghemat waktu, menghubungkan jarak yang terbilang jauh. Seperti perkembangan komputer, dalam transaksi terjadi perkembangan juga karena adanya *E-Commerce*.

Didalam bertransaksi atau berbisnis yang sudah alami, banyak pokok masalah yang akan saya jadikan bahasan dan sangat cocok menggunakan *E-Commerce* dalam pemecahan masalah. Seperti contoh pelayanan pada pejualan barang Distro yang melayani grosir maupun perorangan dalam waktu yang

terbatas tapi dalam ruang lingkup yang luas, yang dapat melayani pemesanan dari luar kota ataupun pembayaran yang bisa dilakukan secara *online*.

Manfaat dari pembelajaran berbentuk *E-Commerce* adalah agar penjual dapat mengefektikan waktu, tempat, sarana, dan tanpa harus bertatap muka langsung dengan pembeli, ataupun sebaliknya. Bila dari konsumen atau pelanggan dilihat dari segi waktu, dapat memesan barang pada saat kapanpun mereka inginkan, dari penjual sendiri dapat melihat jumlah pemesanan barang pada saat itu juga tanpa harus selalu menunggu pembeli datang ke distro. Dari tempat dilihat dari pembeli atau konsumen yang berada cukup jauh dari distro tidak harus datang langsung, dapat memesan dan barang akan diantar melalui jasa pengiriman dengan ketentuan yang ditetapkan.

Paradigma jual beli dalam Al-Quran tidak lepas dari tujuan Allah SWT menciptakan manusia itu sendiri, yaitu tentang *menghalalkan jual beli dan mengharamkan Riba*. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam surat Al-Quran surat Al-Baqarah ayat 275:

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَاَ فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ ﴿٢٧٥﴾

Artinya: “Padahal Allah Telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. orang-orang yang Telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), Maka baginya apa yang Telah diambilnya dahulu[176] (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. orang yang kembali (mengambil riba), Maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya.”

Dalam hadis di atas dijelaskan: orang yang mengambil riba tidak tenteram jiwanya seperti orang kemasukan syaitan dan penghuni neraka dan kekal didalamnya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk membuat suatu situs bisnis secara *online* dengan judul “*Pengembangan Distro dengan E-Commerce (Studi kasus Distro Pocket TwentyTwo Tasikmalaya)*”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Distro Pocket TwentyTwo Tasikmalaya, dikemukakan hal-hal yang menjadi permasalahan antara lain:

- a) Transaksi penjualan barang masih bersifat manual.
- b) Pembeli harus datang ke tempat tersebut untuk membeli suatu barang.
- c) Tidak adanya informasi Peta menuju distro tersebut.
- d) Tidak adanya promosi dalam dunia Internet dalam sistem penjualan.
- e) Pembeli kurang mengetahui adanya keluaran barang yang terbaru.

1.3. Batasan Masalah

Masalah yang ada dalam sistem informasi penjualan barang distro Pocket TwentyTwo Tasikmalaya ini dibatasi pada ruang lingkup seperti:

- a) Sistem Informasi yang dibangun tidak menggunakan Topologi jaringan.
- b) Pembayaran transaksi dapat dilakukan dengan cara *online* maupun *offline*.
- c) Pembeli dapat memilih dan memesan barang tanpa datang ke distro tersebut.

- d) Menunjukkan Peta lokasi dari Distro Pocket dengan Google Map
- e) Mengetahui jumlah pengunjung yang datang pada *website* distro tersebut.
- f) Pengerjaan dilakukan sampai *Testing*.
- g) *Website* yang digunakan yang sudah ada, dan dikembangkan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari tugas akhir ini adalah:

- a) Mengembangkan sistem informasi penjualan sebagai salah satu usaha cara meningkatkan penghasilan distro tersebut.
- b) Mempermudah bagi masyarakat atau dunia luar untuk bisa mengetahui barang yang baru dan memesan tanpa datang ke tempat tersebut.
- c) Perangkat lunak yang digunakan mampu menyimpan data pendapatan pemasukan dan pengeluaran, tanpa konsumen mengetahui data pendapatan distro tersebut.

1.5 Metodologi Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Metode Penelitian, yaitu:

- a) Observasi

Yaitu merupakan suatu teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari sistem, dengan cara mengamati langsung objek penelitian yaitu di distro Pocket TwntyTwo Tasikmalaya.

b) Wawancara

Yaitu satu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung mengenai data yang diperlukan dari masalah yang akan diangkat, kepada pihak pemilik Distro Pocket TwentyTwo Tasikmalaya.

c) Studi Literatur

Yaitu teknik pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

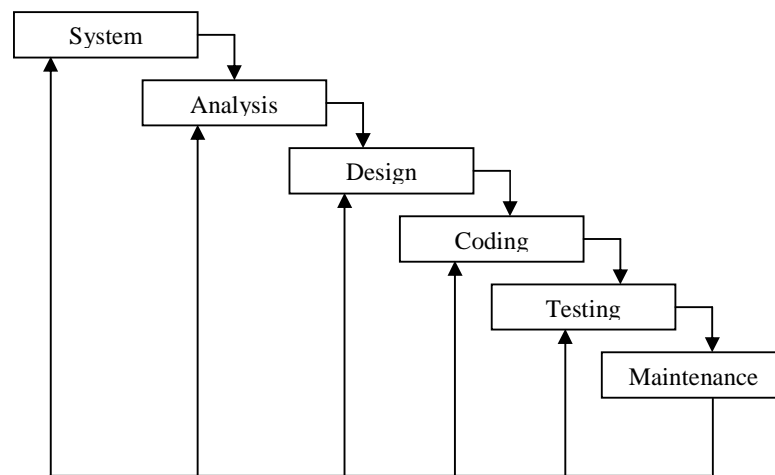
2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan yaitu paradigma *Waterfall (Classic Life Cycle)*, untuk lebih jelasnya tahapan dari paradigma *Waterfall* ini adalah :

- a) **System Engineering (Rekayasa Sistem)**, merupakan kegiatan untuk menentukan informasi apa yang dibutuhkan oleh sistem atau menentukan kebutuhan-kebutuhan dari sistem yang akan dibuat.
- b) **Analisis System (Analisis Sistem)**, dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sistem, menganalisis data-data yang ada dalam sistem yang berhubungan dengan penelitian ini. Informasi yang dikumpulkan terutama mengenai kelebihan dan kekurangan sistem.
- c) **Design (Perancangan)**, merupakan perancangan sistem baru berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya dengan cara merancang perangkat lunak diantaranya Diagram Konteks, *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Data Dictionary*

(Kamus Data), Struktur File, Struktur Menu, Merancang *input* dan Rancangan *Output*.

- d) **Coding (Pengkodean)**, yaitu suatu kegiatan untuk membuat program atau mengimplementasikan hasil rancangan program aplikasi yang didalamnya memuat pengkonversian data kedalam sistem yang baru dan pengkonversian sistem secara berkala termasuk dalam hal pemeliharaan sistem itu sendiri.
- e) **Testing (Pengujian)**, yaitu kegiatan untuk melakukan pengetasan program yang sudah dibuat, apakah sudah sesuai atau belum diuji dengan cara manual jika testing sudah sesuai maka program boleh digunakan.
- f) **Maintenance (Perawatan)**, yaitu merupakan suatu kegiatan untuk memelihara program aplikasi yang telah dibuat, agar kebutuhan program dapat terjaga seperti validasi data, updating data, dan menjaga program dari serangan virus, dan orang yang tidak berhak yang dapat merusak program.



Gambar 1.1 Metode Water Fall (Ian Sommerville: 2004)

1.6 Sistematika Penulisan

Pada dasarnya, penyusunan sistematika penulisan bertujuan untuk memudahkan para pembaca dalam mengikuti apa yang dipaparkan dalam laporan penelitian ini. Sistematika penulisan penelitian ini disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini, berisikan gambaran umum penelitian yang dilakukan meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, waktu dan tempat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang merupakan panduan dalam penyusunan landasan teori.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan isi laporan tugas akhir dan aplikasi *web* yang dibuat, diantaranya Pengertian *E-Commerce*, Sistem Informasi, Sistem Komputer, Pengertian *Internet*, Alat Pengembangan Perangkat Lunak, *My Structured Query Language* (MySQL), *CSS (Cascading Style Sheet)* bahasa *web scripting* PHP, database MySQL server dan Macromedia

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menganalisa objek penelitian seperti struktur organisasi, membahas tentang batasan sistem, analisis prosedur yang menjelaskan Sejarah Distro, uraian prosedur, Analisis Dokumen, Bagan Alir Dokumen, yang menjelaskan dokumen masukan dan dokumen keluaran. Kelemahan sistem yang berjalan, usulan sistem,

analisis kebutuhan sistem, rancangan prosedural, Bagan Alir Dokumen baru, Rancangan dokumen masukan maupun keluaran yang baru serta rancangan kodifikasi. Rancangan terperinci yang mencakup diagram konteks dan *Data Flow Diagram* (DFD), analisis *database* yang mencakup *entity relationship diagram*, perancangan struktur program, perancangan struktur *file*, perancangan struktur menu, perancangan antarmuka yang mencakup masukan dan keluaran.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini berisikan uraian tentang pengertian implementasi sistem, komponen dalam implementasi sistem, cara kerja sistem yang dirancang, cara pembelian *online*, sistem yang dibutuhkan, kerja sistem dan tampilan halaman

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan yang telah dikerjakan dari bab I sampai dengan Bab V serta saran-saran yang mengacu pada rancangan yang telah diusulkan, untuk dikembangkan.