

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perdagangan elektronik adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet, dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, dan sistem manajemen inventori otomatis. Ataupun bisa didefinisikan menjadi satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik. (Onno W Purbo, 1999).

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا هَلْ اَدُّوْا عَلٰى تِجْرَةٍ تَنْجِيْكُمْ مِّنْ عَذَابِ اَلِيْمٍ ﴿١٠﴾ تُوْمِنُوْنَ
 بِاللّٰهِ وَرَسُوْلِهِۦ وَتُجَاهِدُوْنَ فِيْ سَبِيْلِ اللّٰهِ بِاَمْوَالِكُمْ وَاَنْفُسِكُمْ ذٰلِكُمْ خَيْرٌ لَّكُمْ اِنْ
 كُنْتُمْ تَعْمَلُوْنَ ﴿١١﴾

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, sukakah kamu aku tunjukkan suatu perniagaan yang dapat menyelamatkanmu dari azab yang pedih?”

“(yaitu) kamu beriman kepada Allah dan RasulNya dan berjihad di jalan Allah dengan harta dan jiwamu. Itulah yang lebih baik bagimu, jika kamu mengetahui.” (QS Ash-Shaf. 10 – 11)

Ayat diatas menjelaskan keutamaan perniagaan yang diniatkan untuk mensyukuri nikmat Allah SWT. Untuk mewujudkan perniagaan hakiki tersebut,

Allah SWT memberi tuntunan untuk kita ketika memutuskan memilih berniaga di dunia ini.

Persada Shoes adalah salah satu toko yang menjual beberapa macam sepatu untuk keperluan olahraga yang lebih diprioritaskan untuk sepatu sepakbola dan futsal yang bertempat di daerah Sawah Kurung Bandung.

Pada proses penjualan sepatu yang telah berlangsung sampai saat ini masih bersifat secara tradisional, dengan kata lain bahwa dalam perkembangannya, proses penjualan masih dilakukan secara manual dan belum terdapat sistem yang baik juga terkomputerisasi, sehingga cukup menyita waktu dan biaya yang lebih dalam proses penjualan dan promosi produk.

Untuk itu diperlukan suatu sistem yang efisien dan efektif yang mampu mengelola dan mempromosikan produk sepatu tersebut dengan bantuan teknologi *internet*. Bermula dari ditemukannya masalah tersebut, maka akan dilakukan analisis dan membuat sistem perangkat lunak penjualan sepatu yang terkomputerisasi berbasis *mobile* dan pada akhirnya dapat digunakan untuk membantu menyelesaikan permasalahan serta membantu konsumen dalam melakukan pembelian produk sehingga tidak terikat oleh tempat dan waktu.

Website memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi secara *online* dan *Wireless Application Protocol (WAP)* memungkinkan *mobile device* (telepon seluler) dapat mengakses informasi secara *online*. Sehingga diharapkan proses pembelian dan promosi produk dapat diakses oleh pelanggan yang memiliki telepon seluler dengan fitur pendukung WAP dimana saja dan kapan saja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ada sebelumnya, maka rumusan masalah yang muncul adalah bagaimana merancang sebuah sistem yang berisi informasi penjualan produk sepatu yang dapat diakses secara *mobile* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah untuk :

- a. Untuk merancang sistem perangkat lunak yang dapat melakukan pengelolaan proses penjualan sepatu melalui perangkat *mobile*.
- b. Memberikan kemudahan bagi konsumen dalam membeli produk sehingga tidak terikat oleh tempat dan menghemat waktu.

1.4 Batasan Masalah

Agar dalam pembuatan sistem ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka permasalahan yang ada dibatasi sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini berisi sebatas informasi dan proses transaksi penjualan sepatu yang dapat diakses melalui perangkat *mobile*.
- b. Perangkat *mobile* yang digunakan adalah handphone atau PDA pada sisi kosumen.
- c. Memproses data – data yang terlibat seperti data produk sepatu, data admin, data penjualan untuk mempermudah proses pengembangan m-bussiness.
- d. Arsitektur yang digunakan adalah WAP.

- e. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan *database* MySQL.

1.5 Metodologi Penelitian

Informasi yang disajikan dalam tugas skripsi ini, merupakan hasil dari proses pencarian data yang dilakukan baik selama riset lapangan, studi literatur maupun diluar dari kegiatan itu. Kecuali informasi yang bersifat opini, yang bersumber dari ilmu yang didapat selama perkuliahan. Secara detail telah dilakukan beberapa tahap metode penelitian, diantaranya :

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Untuk dapat menyelesaikan tugas skripsi ini, maka dilakukan penelitian dengan beberapa cara sebagai berikut :

1. Observasi

Metode ini akan menjadi sebuah hal yang sangat penting bagi seorang desainer sistem. Pada metode ini dilakukan penelitian dengan terjun secara langsung ke toko sepatu persada.

2. Wawancara

Melalui wawancara langsung dengan bapak Faishal Yanuari selaku pemilik dari toko sepatu Persada untuk mendapatkan data yang relevan yang selanjutnya menjadi data yang akurat.

3. Studi Literatur

Sebelumnya telah diambil beberapa jurnal penjualan *mobile* untuk mendukung proses pembuatan tugas akhir ini diantaranya ditulis oleh Tri

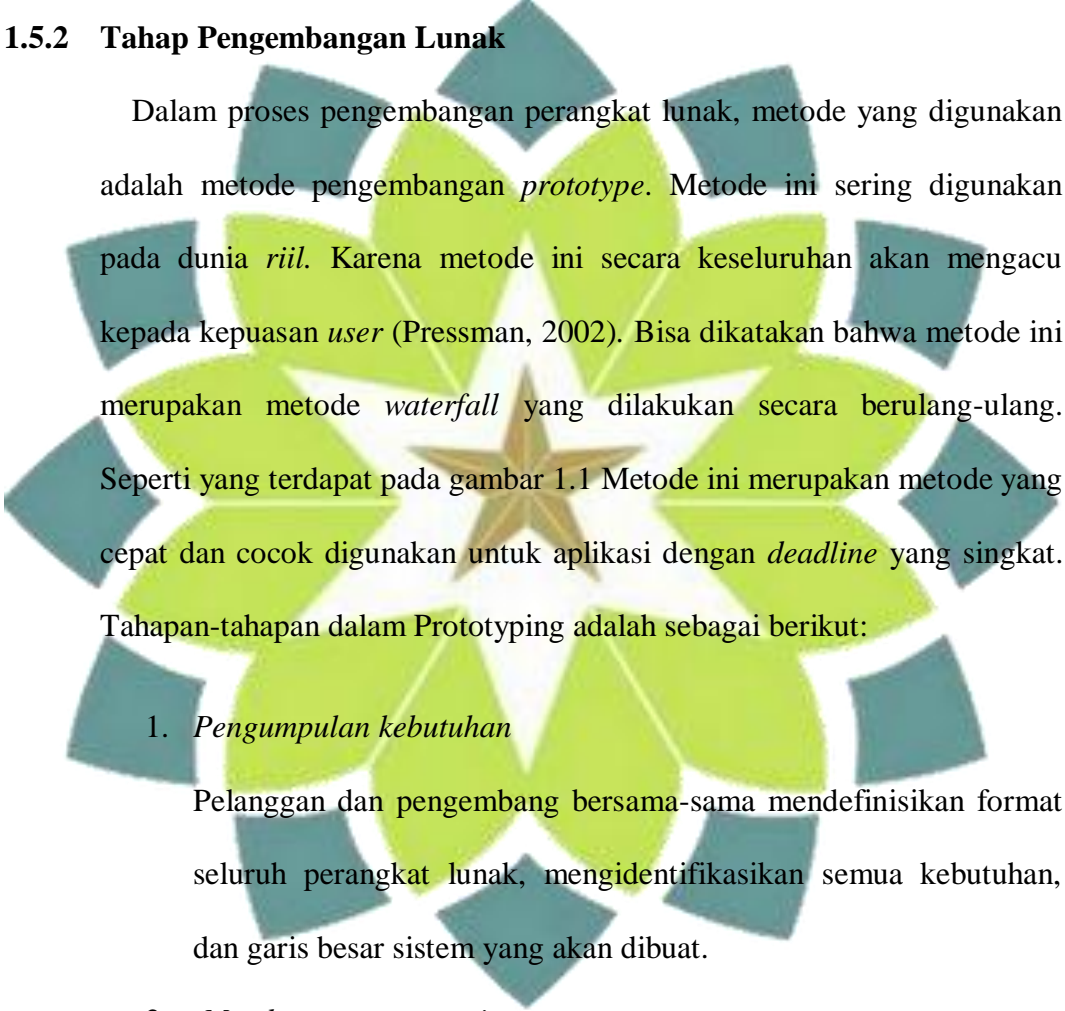
Widyastutiningsih (2008) tentang penjualan toko buku memberikan sebuah informasi bahwa aplikasi berbasis wap dibuat untuk mengatasi keterbatasan perangkat *mobile* dalam mengakses web dan membantu pembelian secara portable. Pembeli sering merasa malas dan kerepotan apabila harus membeli buku dengan cara konvensional dapat terbantu dan manfaatnya untuk mengatasi, memperlancar, dan mempermudah kegiatan bisnis.. Di situ disebutkan hasil dari aplikasi ini pelanggan dapat mencari informasi buku dan dapat melakukan pemesanan, pembelian buku, dan mengirim konfirmasi pembayaran pada perangkat *mobile* sehingga akan membantu pihak Toko Buku untuk memperluas jangkauan bisnisnya dan memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi pembelian.

Jurnal yang kedua ditulis oleh Setia Budi dkk (2008) memaparkan bahwa aplikasi pemesanan tiket bioskop dengan menggunakan telepon genggam dirancang agar fitur – fiturnya dapat diakses oleh semua orang sehingga memudahkan penonton tidak perlu mengantre di loket untuk memesan tiket. Dengan *mobile* website masyarakat akan dengan mudah memperoleh informasi yang diperlukan jika ingin menonton ke bioskop. Data dan layanan yang terdapat dalam jurnal ini yaitu data transaksi, data film, data studio, data jadwal pemutaran film, proses penambahan, proses penghapusan, proses perubahan data – data yang berhubungan transaksi pemesanan tiket bioskop.

4. Pengolahan Data

Metode Pengolahan Data yang dilakukan yaitu dengan menggunakan salah satu bahasa pemrograman computer yaitu dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP (Hypertext Preprocessor)*, lalu bahasa *WML (Wireless Markup Language)* dan *database MySQL*.

1.5.2 Tahap Pengembangan Lunak



Dalam proses pengembangan perangkat lunak, metode yang digunakan adalah metode pengembangan *prototype*. Metode ini sering digunakan pada dunia *riil*. Karena metode ini secara keseluruhan akan mengacu kepada kepuasan *user* (Pressman, 2002). Bisa dikatakan bahwa metode ini merupakan metode *waterfall* yang dilakukan secara berulang-ulang. Seperti yang terdapat pada gambar 1.1 Metode ini merupakan metode yang cepat dan cocok digunakan untuk aplikasi dengan *deadline* yang singkat. Tahapan-tahapan dalam Prototyping adalah sebagai berikut:

1. *Pengumpulan kebutuhan*

Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. *Membangun prototyping*

Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).

3. *Evaluasi protootyping*

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak *prototyping* direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2, dan 3.

4. *Mengkodekan Sistem*

Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. *Menguji Sistem*

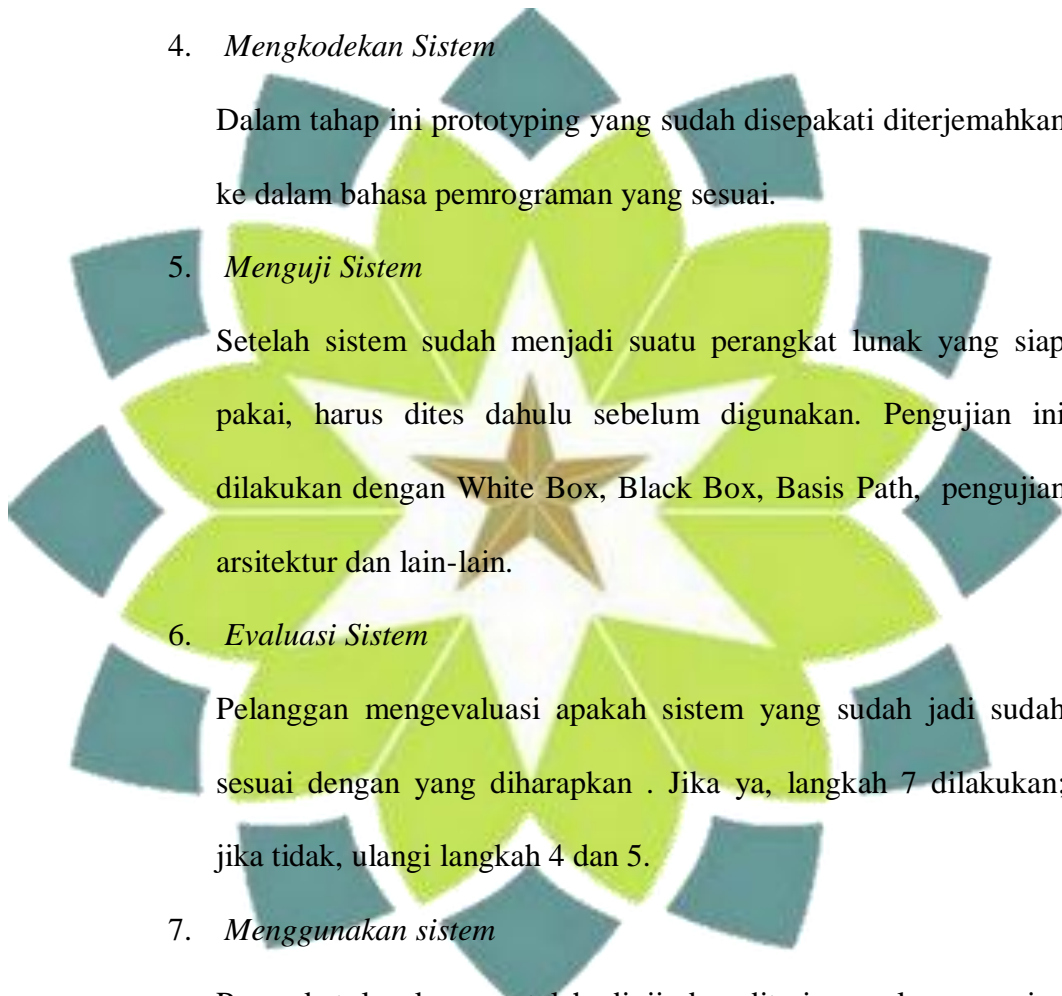
Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan White Box, Black Box, Basis Path, pengujian arsitektur dan lain-lain.

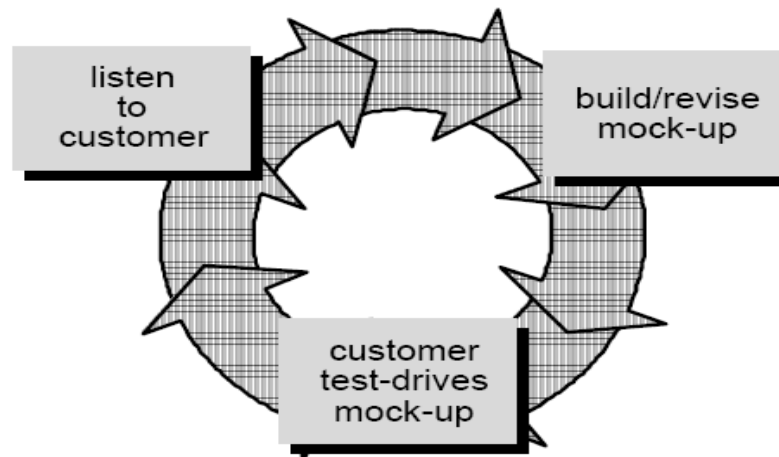
6. *Evaluasi Sistem*

Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.

7. *Menggunakan sistem*

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.





Gambar 1.1 Model Prototype

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini terdiri dari enam bab dengan perincian sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah yang dihadapi, tujuan penelitian, batasan masalah yang dihadapi, metodologi penelitian, teknik pengumpulan data serta sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan dalam tugas akhir ini serta untuk menjelaskan dan menyelesaikan permasalahan yang akan dikaji.

3. BAB III TINJAUAN PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan mengenai perusahaan/organisasi/institusi yang menjadi *study* kasus dalam penelitian sebagai bahan dari tugas akhir ini.

4. BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini juga membahas tentang rancangan aplikasi yang akan dibangun.

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Membahas proses implementasi dan pengujian perangkat lunak secara detail. Proses Implementasi meliputi Persiapan software dan hardware, instalasi aplikasi, dan tampilan akhir aplikasi. Sedangkan pengujian meliputi identifikasi software, rencana pengujian, kasus uji dan hasil uji, evaluasi pengujian.

6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Membahas tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari penulisan tugas akhir ini.

