

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

E-Commerce merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang dalam dunia internet. Penggunaan sistem ini sebenarnya dapat menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen (agen), produsen maupun penjual (*retail*). 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 (Turban, 2002).

Di sisi lain, pada saat ini bisnis penjualan air minum di Indonesia khususnya Bandung pun telah berkembang cukup baik. Sudah ada penerapan model bisnis *e-commerce* pada bisnis tersebut, namun layanan transaksi dan informasi dalam bentuk *website* umumnya bersifat manual dan kurangnya pemasaran. Di tengah semakin tingginya mobilitas masyarakat yang merupakan kandidat konsumen air minum kemasan, *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.

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 penjualan air minum kemasan.

Hubungan antara *e-commerce* dan *social networking* ialah proses penyusunan komunikasi terpadu yang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai barang atau jasa dalam kaitannya dengan memuaskan kebutuhan dan keinginan manusia melalui jaringan *internet*. Proses dalam pemenuhan kebutuhan dan keinginan manusia inilah yang menjadi konsep pemasaran. Mulai dari pemenuhan produk (*product*), penetapan harga (*price*), pengiriman barang (*place*), dan mempromosikan barang (*promotion*).

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan distributor atau agen bisa lebih mudah dalam melakukan pekerjaannya. Karena para pelaku pembelian dari aplikasi ini cukup menyediakan (*device*) dan sebuah aplikasi *client* yang dapat mengolah transaksi lewat *social networking*.

Ada pun untuk membangun aplikasi *E-Commerce* yang dengan judul **“PEMBANGUNAN APLIKASI *E-COMMERCE* PENJUALAN BARANG BERKONSEP *SOCIAL NETWORKING* DI PERUSAHAAN (*Studi Kasus CV.Barokah Abadi Bandung*)”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang serta permasalahan yang telah dikemukakan di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi oleh

perusahaan adalah bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* berkonsep *social networking* yang bisa bertransaksi dan interaksi satu dengan yang lainnya.

Permasalahan tersebut, bisa menggunakan *social networking*, dengan memungkinkan perangkat-perangkat sistem operasi dan aplikasi berbeda satu dengan yang lain dapat saling bertukar data dan informasi dengan mudah.

1.3. Batasan Masalah

Masalah yang ada dalam sistem ini dibatasi pada ruang lingkup seperti:

- a. Aktivasi anggota menggunakan akun *user* pribadi
- b. Menyediakan konfirmasi pembayaran oleh *user*
- c. *Input* data produk yang tersedia
- d. Pemesanan secara langsung hanya sebatas distribusi produk
- e. Pembatasan daerah pesanan untuk sementara hanya sekitar Bandung Raya meliputi, Kab./ Kota dan Bandung Barat serta Kota Cimahi
- f. Metode berorientasi objek pada analisis dan perancangan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*.
- g. Tahapan sistem aplikasi ini melalui *input* data *user*, proses data *user*, dan informasi.
- h. *Tools* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini yaitu PHP sebagai bahasa pemrogramannya dan MYSQL sebagai *datasenya*.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan aplikasi ini diantaranya adalah:

- a. Memberikan suatu usulan rancangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan.
- b. Membantu proses transaksi data *platform* dan sistem yang berbeda.
- c. Membuat layanan penjualan berbasis web untuk aplikasi pendaftaran dan pengolahan data.

1.5. Metodologi Penelitian

Guna mendapatkan data yang diperlukan untuk membantu dalam penyusunan tugas akhir ini, maka digunakan 2 teknik yaitu teknik pengumpulan data dan teknik pengembangan sistem sebagai berikut:

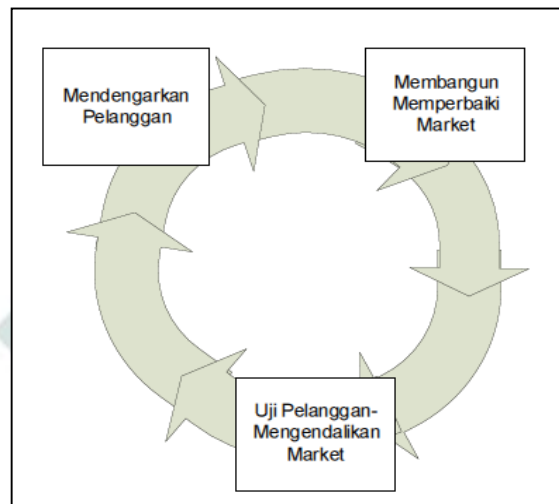
1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

- a. Tinjauan Pustaka, yaitu mempelajari referensi tentang bahasa pemrograman *PHP*, *web*, dan pembuatan database dari buku-buku, modul kuliah, maupun *internet*.
- b. Observasi, yaitu metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data secara langsung ditempat penelitian.

1.5.2. Teknik Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan adalah *prototype*. Metode ini dimulai dengan mendengarkan kebutuhan pelanggan, membangun dan memperbaiki market, dan menguji serta mengendalikan market yang telah dibuat.



Gambar 1.1. *Model Prototyping* (Pressman, 2001)

Secara ideal *prototype* berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak. *Prototype* bisa menjadi paradigma yang efektif bagi rekayasa perangkat lunak. Kuncinya adalah mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu pelanggan dan pengembang keduanya harus setuju bahwa *prototype* dibangun untuk berfungsi sebagai mekanisme pendefinisian kebutuhan. *Prototype* kemudian disingkirkan dan perangkat lunak actual direkayasa dengan tertuju kepada kualitas dan kemampuan pemeliharaan.

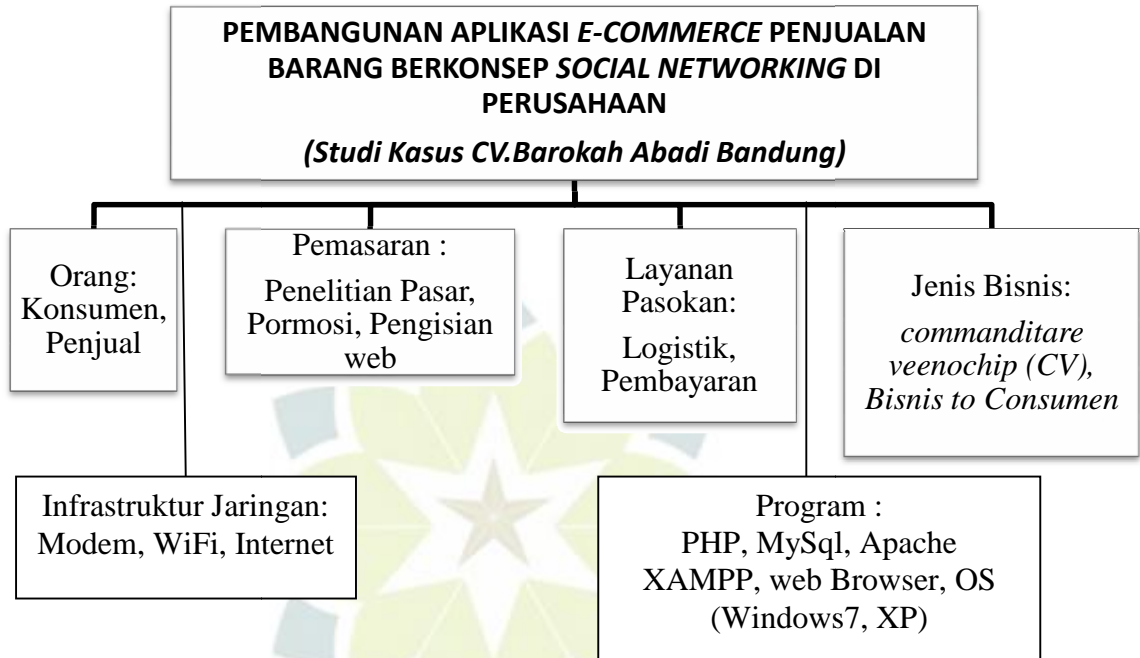
Dengan menggunakan *object oriented analis design* yang merupakan salah satu cara yang sistematis untuk melakukan analisis berdasarkan pendekatan objek. *Object Oriented Analysis* (OOA) digunakan untuk :

- a. Mempelajari objek agar dapat digunakan atau disesuaikan kembali untuk kepentingan pengembang yang baru.
- b. Mendefinisikan objek baru atau telah diubah, yang sudah menjadi suatu aplikasi bisnis yang berdaya guna tinggi.

Standar bahasa grafis untuk memodelkan perangkat lunak berorientasi objek menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). UML digunakan untuk menentukan, gambaran, memodifikasi, membangun dan mendokumentasikan artefak dari perangkat lunak berorientasi subjek sistem yang intensif dalam pengembangan. UML menawarkan sebuah cara standar untuk memvisualisasikan suatu cetak biru arsitektur sistem. [Gibbs, RD. 2006]

1.6. Kerangka Pemikiran

Penulis memberikan gambaran mengenai aplikasi ini. Kerangka pemikiran merupakan suatu bentuk proses dari keseluruhan dari proses penelitian dimana kerangka pemikiran harus menerangkan; mengapa penelitian dilakukan; bagaimana proses penelitian dilakukan; apa yang akan diperoleh dari penelitian tersebut; dan untuk apa hasil penelitian diperoleh. Berikut adalah gambaran kerangka pemikiran:



Gambar : 1.2. Kerangka Pemikiran

Pada dasarnya pembangunan aplikasi ini mencakup beberapa aspek, diantaranya :

- a. Orang : Sebagai faktor utama dalam menjalankan sistem ini.
- b. Infrastruktur Jaringan : Sebagai penunjang untuk akses dalam aplikasi.
- c. Pemasaran : Sebagai sistem yang dimiliki dalam penjualan
- d. Layanan Pasokan : Sebagai penyuplai pasokan perusahaan
- e. Program (*Tools*) : Penunjang untuk membangun sistem aplikasi dan penyimpanan data.
- f. Jenis Bisnis : Merupakan bisnis yang dimiliki perusahaan.

1.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang dibuat dalam penyusunan tugas akhir ini, diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas mengenai pengertian-pengertian dan literatur lain yang terkait dalam proses pengerjaan tugas akhir ini dan aplikasi yang dibuat diantaranya : Pengertian *E-Commerce*, *Internet*, *Website*, Metode Pengembangan Sistem, *Unified Modelling Language (UML)*, *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Data Base My Structured Query Language (MySQL) Server*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Membahas mengenai profil, visi dan misi, struktur organisasi, sistem pengolahan air minum, sasaran dan tujuan perusahaan. Membahas mengenai identifikasi permasalahan, analisis permasalahan, dan perancangan sistem. Kelemahan sistem yang berjalan, usulan sistem, analisis kebutuhan sistem, rancangan prosedural, Rancangan dokumen

masukan maupun keluaran yang baru serta rancangan kodefikasi. Rancangan terperinci yang mencakup teknik-teknik analisa desain menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) pada perancangan program berbasis *object*, analisis *database*, perancangan struktur program, perancangan struktur *file*, perancangan struktur menu, perancangan antar muka yang mencakup masukan dan keluaran.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Membahas mengenai pengimplementasian program. Disini juga dapat dilihat *print screen* dari alur program itu sendiri memberikan gambaran yang jelas bagi pembaca.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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