

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat, salah satunya adalah teknologi komputer. Komputer merupakan alat bantu yang sekarang ini banyak digunakan oleh manusia, baik untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi atau pun pekerjaannya. Selain itu komputer juga dapat menjadi alat komunikasi, dengan cara menggunakan fasilitas *internet*. Dengan menggunakan *internet* kita dapat melakukan komunikasi dengan orang-orang yang ada diseluruh dunia. Manfaatnya yaitu dapat memperluas wawasan atau pun menambah teman. Selain itu mereka dapat mencari informasi-informasi yang aktual atau pun melakukan pembelian secara *online*. Salah satu fasilitas *internet* untuk melakukan pembelian *on-line* dikenal dengan istilah *e-Commerce*.

Di dalam dunia bisnis dewasa ini peranan *internet* telah dirasakan semakin penting dan berarti, karena dengan melalui *internet* pula para pelaku bisnis dapat melakukan transaksi bisnisnya secara *online* dimanapun berada. Tanpa adanya *internet*, para pelaku bisnis yang terpisah oleh jarak dan waktu dapat dipastikan akan mengalami masalah dan kesulitan dalam hal waktu dan biaya didalam melakukan transaksi bisnisnya. Oleh karena manfaatnya inilah maka pengguna aplikasi bisnis berbasis *internet* diyakini akan terus

berkembang, baik dari segi jangkauan yang semakin mendunia maupun pemakaiannya.

Electronic Commerce atau *e-Commerce*, merupakan bagian penting dari perkembangan teknologi dalam dunia *internet*. Pemakaian sistem *e-Commerce* sangat menguntungkan banyak pihak, baik konsumen, maupun produsen dan penjual. *e-Commerce* juga merupakan suatu cara berbelanja atau berdagang secara *on-line* atau *direct selling* yang saling memanfaatkan fasilitas *internet* dimana terdapat *website* yang menyediakan layanan “*get and deliver*”. *e-Commerce* akan merubah semua kegiatan *marketing* dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan *trading* (perdagangan).

Bagi pihak konsumen, menggunakan *e-Commerce* dapat menghemat waktu dan biaya. Tidak perlu berlama-lama untuk antri untuk mendapatkan suatu barang maupun jasa yang diinginkan. Selain itu, kita dapat memperoleh harga terkini dan bisa jadi harga barang atau jasa yang ditawarkan melalui *e-Commerce* bisa lebih murah dibandingkan dengan harga lewat perantara baik agen maupun toko, karena jalur distribusi barang dan jasa dari produsen ke konsumen lebih pendek dan singkat dibandingkan dengan tempat penyedia barang dan jasa.

Penggunaan *e-commerce* merupakan merupakan salah satu kebutuhan bagi sebuah usaha atau perusahaan agar dapat bersaing secara global. Pikel merupakan toko cabang dari PT. Mitra Abadi yang menjual jenis produk komputer / *notebook* yang khusus menjual merek *Axioo* di *Bandung Elektronik Center* (BEC) dan *accessories* nya yang ada di Bandung . Selama ini penjualan hanya dilakukan secara tradisional yaitu transaksi *direct selling* atau membeli

ditoko Pikel secara langsung. Oleh karena itu penulis berpikir Menggunakan *website e-commerce* sebagai salah satu media penjualan dan promosi, maka akan memperluas daerah pemasaran produk dan memudahkan pembeli untuk memilih dan memesan produk tersebut sehingga dapat meningkatkan *omzet* penjualan toko tersebut. Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis tertarik dan bermaksud untuk menyusun Tugas Akhir ini dengan tema: “ **Pembuatan Website E-Commerce Pikel Trading Online (Studi Kasus: Toko Komputer Pikel PT. Mitra Abadi Bandung Elektronik Center, Bandung)**”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diambil perumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana membuat *Web e-Commerce* penjualan komputer dan *accessories* nya yang dinamis, interaktif dan *userfriednly*?
2. Bagaimana membuat database yang akan yang akan digunakan dalam *website e-commerce Pikel Trading Online*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dalam tugas akhir ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka perlu adanya pembatasan masalah, yaitu:

1. Sistem pembayaran barang dilakukan dengan transfer antar rekening secara manual yang kemudian di validasi oleh admin setelah pembeli mengkonfirmasi pembayaran.

2. Membuat aplikasi pengelolaan data untuk membantu *operator* mempermudah input data dan penyimpanan data.
3. Hanya menampilkan katalog produk, artikel /berita, cara beli, info dan info data user.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat *Web e-Commerce* penjualan komputer dan *accessories* nya yang dinamis , interaktif dan *userfriendly*.
2. Membuat database yang akan yang akan digunakan dalam *website e-commerce Pikel Trading Online*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan *Website E-commerce Pikel Trading Online* bagi pihak toko Pikel, antara lain dapat membantu mempromosikan produk, sebagai salah satu media penjualan produk dan meningkatkan *image* toko. Hal ini secara tidak langsung dapat meningkatkan *omzet* penjualan toko komputer Pikel dan pemesanan produk pada *website* ini menghemat waktu dan biaya dibandingkan dengan pemesanan secara langsung datang ke toko Pikel.

1.6 Metodologi

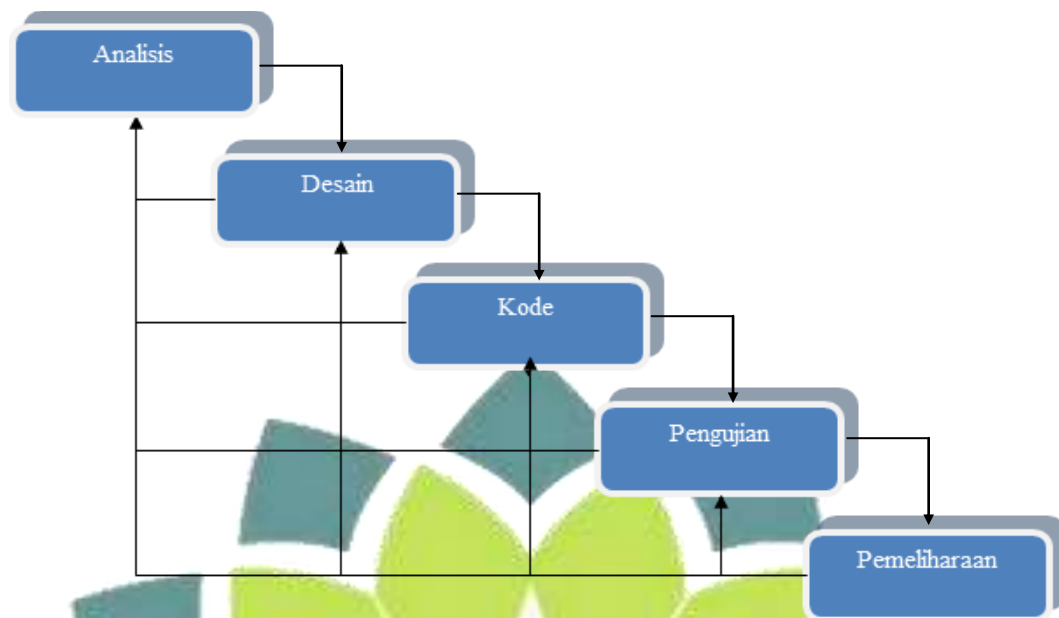
a. Metodologi Pengumpulan Data

Dalam rangka memperoleh data yang akurat sebagai bahan penyusunan laporan Tugas Akhir ini, adapun beberapa cara pengumpulan data yang dimaksudkan untuk memperoleh keterangan dan penjelasan yang lebih jauh mengenai masalah yang ada. Adapun metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini antara lain:

1. Wawancara yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait.
2. Tinjauan pustaka dalam penulisan laporan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa sumber referensi, baik buku, jurnal, maupun dokumen-dokumen lain yang relevan dengan topik penelitian.
3. Pengamatan langsung yaitu mengadakan pengamatan terhadap aktivitas (*business process*) yang terjadi terhadap sistem yang sedang berjalan.

b. Metodologi Pengembangan Sistem

Pada prinsipnya, metodologi pengembangan sistem yang digunakan adalah *waterfall*, Model siklus hidup (*life cycle model*) adalah model utama dan dasar dari banyak model. Salah satu model yang cukup dikenal dalam dunia rekayasa perangkat lunak adalah *The Waterfall Model*. Ada 5 tahapan utama dalam *The Waterfall Model* seperti terlihat pada Gambar. Disebut *waterfall* (berarti air terjun) karena memang diagram tahapan prosesnya mirip dengan air terjun yang bertingkat.



Gambar 1.1 Metodologi Pengembangan Sistem Model *Waterfall*

Sumber : Pressman, R.S 2006 : 37

1. Analisis

Analisis kebutuhan perangkat lunak, merupakan proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khususnya pada perangkat lunak. Untuk memahami sifat program yang dibangun, analisis harus memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja dan *interface* yang diperlukan.

2. Desain

Desain merupakan merupakan proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda, antara lain struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface* dan detail prosedural.

3. Kode

Kode merupakan proses penterjemahan desain ke dalam bentuk mesin yang dapat dibaca.

4. Tes atau Pengujian

Sekali kode dibuat, pengujian program dimulai. Pengujian merupakan sebuah proses yang memfokuskan pada logika internal perangkat lunak, dengan memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan untuk menemukan kesalahan sehingga dapat memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

5. Pemeliharaan

Perangkat lunak akan mengalami perubahan setelah disampaikan kepada pelanggan. Perubahan akan terjadi karena kesalahan-kesalahan yang ditentukan karena perangkat lunak harus disesuaikan untuk mengakomodasi perubahan-perubahan dalam lingkungan eksternalnya.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Dalam menyajikan laporan tugas akhir ini, digunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, Perumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan tentang teori dasar Sistem informasi, *internet*, *www*, *internet* protokol, teori basis data, SQL, struktur PHP, MySQL, mekanisme kerja *e-Commerce* dan Proses pembayaran pada *e-Commerce* dan beberapa teori dasar yang diperlukan untuk perancangan sistem penjualan komputer secara *on-line*.

BAB III TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini menerangkan mengenai sejarah singkat perusahaan, visi dan misi, tugas pokok, struktur organisasi perusahaan.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang objek penelitian, teknik pengumpulan data, bahan dan alat penelitian, identifikasi dan analisa masalah, perancangan sistem dan kerangka pemecahan masalah.

BAB V IMPELEMNTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini diberikan gambaran singkat mengenai tahapan implementasi sistem dan pengujian terhadap perangkat lunak (*software*) yang telah dibuat.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari seluruh proses yang terjadi selama melakukan penyusunan laporan tugas akhir ini dan saran atas perbaikan dan pengembangan sistem yang diberikan sebagai bahan pertimbangan di waktu yang akan datang.

