

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Era globalisasi memang menuntut suatu instansi atau organisasi untuk mengikuti perkembangan zaman, Setiap waktu dikembangkan inovasi baru dalam bidang teknologi informasi untuk mendukung setiap aktivitas kehidupan manusia, vitalisasi teknologi informasi yang berkembang pesat saat ini terasa bukan lagi sekedar lagi alat bantu semata namun sudah menjadi prioritas utama dalam kehidupan, salah satunya di dunia penjualan. Langkah dasar teknologi yang berkembang pesat memberikan sarana pendukung penjualan yang lebih fleksibel bagi perusahaan dan *friendly* dengan konsumen . Salah satu sarana yang paling *trend* pada zaman ini adalah *e-commerce*.

perusahaan berbagai bidang melakukan penjualan di luar indonesia bahkan daerah yang sudah mengaplikasikan sistem *e-commerce*. Begitu pula dengan sistem perusahaan penjualan di pangkalpinang khususnya, semuanya bertahap memulai *e-commerce* dan menyebarkan informasi secara integritas sebagai alat bantu promosi dan transaksi melalui media *website* khusus penjualan *online*. Dalam merancang aplikasi *e-commerce* harus memperhatikan proses bisnis apa saja yang perlu dibangun dalam aplikasi.

Dalam mengaplikasikan *e-commerce* menggunakan dukungan teknologi *website* sebagai media teknologi informasi, menjadikan proses bisnis dapat dilakukan secara lebih mudah, efisien dan interaktif antara *customer* dan perusahaan. Hal inilah yang ingin dicapai oleh Omega Computer Pangkalpinang, sebagai salah satu perusahaan yang bergerak dibidang penjualan laptop dan aksesorisnya.

## 1.2 Perumusan Masalah

Dari rangkaian latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan beberapa rumusan masalah yaitu:

- a. Bagaimana merancang suatu *website e-commerce* yang memiliki *interface* menarik sebagai media informasi dan pemesanan pada perusahaan Omega Computer Pangkalpinang untuk meningkat konsistensi dan peluang pasar ?
- b. Bagaimana mengubah sistem manual sekarang menjadi media *website e-commerce* guna menghasilkan informasi yang *up to date* serta *real time*?
- c. Bagaimana merancang dan membuat suatu *website* berbasis *e-commerce* yang dapat membantu *customer* mendapatkan informasi yang lengkap, akurat, cepat tentang suatu produk yang diinginkan ?

## 1.3 Batasan Masalah

Sistem yang akan dianalisis dan dirancang adalah sistem penjualan berbasis *website (e-commerce)* yang membantu toko atau perusahaan agar mencapai kinerja dan *performance* yang maksimal dari sistem yang akan dikembangkan dari pada sistem manual yang ada sekarang.

Penelitian ini memiliki ruang lingkup:

- a. Pelanggan (*customer*) merupakan satu-kesatuan dengan sistem  
*Customer* harus melakukan *register* sebelum melakukan transaksi saat memasuki *website* guna memenuhi unsur *autentification* dengan cara memasukan data pribadi yang valid mengenai *customer* dan penulis tidak membahas semua aspek yang berkaitan dengan *customer* dikarenakan kompleksnya sistem yang dirancang.
- b. Sistem manajemen Transaksi  
Sistem manajemen data *e-commerce* yang disimpan pada *database* melalui operasi *register, order, shipping* yang ditampilkan melalui *website*.
- c. Informasi pemesanan berbasis *website*.  
Pelanggan dapat melihat produk dan memesan sesuai kriteria yang diinginkan. Hal ini memperlancar transaksi *Customer* untuk mengetahui

informasi produk dan harga suatu produk sehingga memudahkan jangkauan pemesanan produk yang diinginkan oleh *customer*.

d. Informasi *carrier* yang terintegrasi

Digunakan perusahaan dan *customer* untuk mendapatkan data dan jenis *carrier* (jasa pengiriman) yang dibutuhkan untuk memperlancar transaksi bisnis dimana penulis tidak membahas dokumen yang berasal dari *carrier* karena *carrier* (jasa pengiriman) merupakan suatu proses yang berada di luar sistem yang dirancang.

e. Sistem pembayaran berbasis *website*.

Merancang sistem yang ada untuk memfasilitasi proses konfirmasi pembayaran yang dilakukan secara *transfer* bank oleh pihak perusahaan dan *customer*

f. Keamanan aplikasi *e-commerce*.

Penulis tidak membahas keamanan jaringan dalam aplikasi *e-commerce* yang dikembangkan dan hanya membahas keamanan dalam aplikasi *e-commerce* yang dirancang.

g. Penulis hanya membahas *field* ataupun atribut yang ada di *ER Diagram* dikarenakan sistem yang dirancang cukup kompleks.

h. Penulis tidak membahas *administrator* secara lebih terperinci karena fokus pada *customer oriented*.

#### 1.4 Metode Penelitian

Menentukan metode penelitian ini memiliki arti dalam suatu kegiatan penelitian. Sejalan dengan itu bahwa dalam suatu penelitian harus menggunakan metode yang valid dan terukur. Dengan metode penelitian ini akan memandu seorang peneliti mengenai urutan-urutan bagaimana penelitian ini dilakukan.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut diatas, jelaslah bahwa metode merupakan suatu cara untuk memahami alur-alur yang ditempuh dalam penelitian dan didasarkan pada tujuan yang hendak dicapai pada suatu penelitian. Berikut ini metode yang digunakan :

### 1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam proses penelitian ini. Berikut ini adalah metode pengumpulan data yang dipakai dalam proses mengumpulkan data :

a. Studi Perpustakaan

Yaitu teknik mengumpulkan data dengan mempelajari, menelaah, dan menganalisis Aplikasi dan model yang digunakan dalam pembuatan *system e-commerce* dan analisisnya dengan membaca buku, artikel, melihat di *internet*, dan sumber referensi lainnya yang mendukung dalam penyusunan laporan skripsi ini.

b. Wawancara

Wawancara atau kegiatan tanya jawab kepada pihak yang berwenang guna mendukung dalam analisis dan merancang *e-commerce* pada perusahaan atau organisasi tempat riset.

c. Metode Pengamatan

Pengamatan adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara bertahap kejadian-kejadian yang diselidiki oleh peneliti.

### 1.4.2 Metode Analisis Sistem

Pendekatan *Object Oriented* dilengkapi dengan alat-alat teknik pengembangan sistem sehingga hasil akhirnya akan di dapat sistem *website* yang *object oriented* yang dapat didefinisikan dengan baik dan jelas. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah :

a. Menganalisa sistem yang ada, yaitu memahami proses bisnis sistem yang sedang berjalan guna mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada.

b. Analisa dokumen, yaitu menspesifikasikan masukan yang digunakan, *database* yang ada, proses yang dilakukan dan keluaran yang dihasilkan, guna memahami kebutuhan akan dokumen-dokumen baru.

Penulis menggunakan beberapa diagram *Unified Modeling Language* (UML) sebagai alat Bantu dalam menganalisa sistem untuk mendiskripsikan proses bisnis sistem yang sedang berjalan serta mendeskripsi konsep sistem baru yang akan dikembangkan dimana sistem baru tersebut tentunya dapat memberikan solusi-solusi dari pemasalahan yang ada serta memenuhi kebutuhan sistem. Beberapa diagram tersebut adalah :

1) *Activity Diagram*

*Activity Diagram* digunakan untuk memodelkan alur kerja atau *workflow* sebuah proses bisnis dan urutan aktifitas didalam suatu proses.

2) *Use Case Diagram*

*Use Case Diagram* digunakan untuk menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada diluar sistem atau *actor*. *Use Case Diagram* juga merupakan deskripsi fungsi sistem yang akan dikembangkan.

3) *Use Case Description*

*Use Case Description* digunakan untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai *Use Case Diagram*.

### **1.4.3 Metode Perancangan**

Penulis menggunakan *waterfall model* dalam pengembangan *website* ini karena metode ini yang cocok untuk digunakan dalam memecahkan kasus yang ada di Omega Computer Pangkalpinang dimana memungkinkan pemecahan misi pengembangan yang rumit menjadi beberapa langka logis yaitu Rekayasa sistem, Analisis sistem, *Design*, *Coding*, *Testing*, dan *Maintanance*.

Tahap Perancangan Sistem adalah merancang sistem secara rinci berdasarkan hasil analisa sistem yang ada, sehingga menghasilkan model sistem baru yang ada, sehingga menghasilkan model baru yang diusulkan, dengan disertai rancangan *database* dan spesifikasi program.

Alat Bantu yang digunakan penulis dalam merancang sistem adalah :

- a. *Entity Relationship Diagram (ERD)*  
*Entity Relationship Diagram* digunakan untuk menggambarkan hubungan antara data yang saling berhubungan.
- b. *Logical Record Structure (LRS)*  
*Logical record structure* berasal dari setiap *entity* yang diubah ke dalam bentuk sebuah kotak dengan nama *entity* berada diluar kotak dan atribut berada didalam kotak.
- c. Relasi  
Relasi digunakan untuk mendefinisikan dan mengilustrasikan model konseptual secara terperinci dengan adanya *primary key* dan *foreign key*.
- d. Spesifikasi Basis Data  
Spesifikasi Basis Data digunakan untuk menjelaskan tipe data yang ada pada model konseptual secara detail.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Berusaha Mengembangkan sistem informasi berbasis *e-commerce* sebagai salah satu usaha cara meningkatkan penghasilan pada Omega Computer Pangkalpinang tersebut..
- b. Untuk mendukung kemudahan bagi para *customer* dalam mencari rekomendasi dan referensi laptop serta aksesorisnya.
- c. Memberikan solusi dari permasalahan penjualan manual yang terjadi di Omega Computer Pangkalpinang.
- d. Memudahkan pihak perusahaan untuk melihat perkembangan *trend* bisnis dari waktu ke waktu.
- e. Memperluas jaringan bisnis dan mempercepat dalam pelayanan jarak jauh.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Diharapkan dapat digunakan sebagai media awal dalam menjangkau kepuasan pelanggan yang menjadikan sistem bisnis perusahaan secara terintegrasi dan *real time*. Program aplikasi yang dibangun mampu dijadikan media untuk penelitian lebih lanjut di bidang yang berkaitan.

### **1.6.1 Manfaat penelitian Bagi *customer***

- a. Mampu memberikan media pada *customer* untuk melakukan *searching* produk agar memberi rekomendasi pada *customer* lain.
- b. Mampu mempermudah *customer* dalam mengakses informasi laptop dan aksesoris laptop
- c. Menyediakan fasilitas *order* dan pembayaran secara *online* melalui antar bank
- d. *Customer* mampu mendapatkan harga *up to date* dari produk yang dicari.

### **1.6.2 Manfaat penelitian Bagi perusahaan**

- a. Memiliki data transaksi sebagai data banding untuk mengetahui data pertransaksi dengan hasil sebelumnya.
- b. Mampu mempermudah dalam mengetahui data pertransaksi yang lengkap dan komunikasi dengan *customer*.
- c. Mempermudah dalam pendataan dan pencarian produk.
- d. Mampu mengetahui *stock* barang secara *real time*
- e. Mampu melihat laporan penjualan secara *real rime* dan *up to date*.
- f. Memperluas jaringan Bisnis

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan adalah gambaran secara umum tentang isi dari keseluruhan pembahasan dalam skripsi yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang terdapat dalam penulisan makalah skripsi ini. Dalam penyusunan laporan akhir ini terdapat sistematika

penulisan yang digunakan Penulis untuk menggambarkan gambaran singkat mengenai isi dari tiap-tiap bab.

Secara sistematis laporan akhir terdiri atas 5 (lima) bab yang dijelaskan sebagai berikut :

### **BAB 1 : PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, metode penelitian, manfaat penelitian, tujuan penelitian, serta sistematika pembahasan.

### **BAB 2 : LANDASAN TEORI**

Berisi tentang teori dasar yang mendasari analisis dan penerapan aplikasi *e-commerce* pada perusahaan dimana terdapat kutipan dari buku-buku, sumber *internet*, maupun sumber referensi lainnya yang mendukung penyusunan skripsi ini. Berisi juga teori-teori dan landasan khusus yang berhubungan dengan aplikasi *e-commerce* seperti *World Wide Web*, HTML, PHP, JQuery, CMS serta model sistemnya.

### **BAB 3 : PENGELOLAAN PROYEK**

Bab ini berisi antara lain: PEP (*Project Execution Plan*) yang berisi *objective* proyek, identifikasi *stakeholders*, identifikasi *deliverables*, penjadwalan proyek (yang berisi : *work breakdown structure*, *milestone*, jadwal proyek), RAB (Rencana Anggaran Biaya), Struktur Tim Proyek berupa tabel RAM (*Responsible Assignment Matrix*) dan skema/diagram struktur, analisa resiko (*project risk*) dan *meeting plan*.

### **BAB 4 : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

BAB ini berisi antara lain : struktur organisasi, jabaran tugas dan wewenang, analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan

## **BAB 5 : SIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang kesimpulan serta saran yang diharapkan penulis agar laporan menjadi lebih sempurna di masa yang akan datang .