

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Toko Distro Anti Virus Boyolali beralamat di Jl. Anggrek, Pulisen, Kecamatan Boyolali, Kabupaten Boyolali, Provinsi Jawa Tengah. Distro Anti Virus merupakan sebuah toko yang bergerak di bidang perdagangan pakaian siap pakai. Selama ini kegiatan pemasaran dan promosi produk pakaian dari distro ini masih dilakukan secara konvensional. Pada sistem yang sedang berjalan di Distro Anti Virus, kegiatan pemasaran dan promosi pakaiannya masih menggunakan *banner* dan brosur. Hal ini tidak menjadi masalah apabila tidak terjadi perubahan data mengenai produk yang ditawarkan, tetapi apabila terjadi perubahan data, maka distro harus mempromosikannya kembali. Hal ini akan menyebabkan pengeluaran lebih untuk kegiatan tersebut. Seiring dengan berkembangnya perusahaan, pemesan tidak hanya berasal dari dalam kota saja, perusahaan ingin memudahkan bila ada calon pembeli yang berasal dari luar kota melalui via transfer rekening.

Adapun proses bisnis online yang terjadi melalui internet terdapat dua hal. Pertama adalah melihat produk-produk, stok barang dan jasa-jasa yang diiklankan oleh perusahaan terkait melalui *website*-nya secara *online*. Kedua adalah mencari data atau informasi tertentu yang dibutuhkan sehubungan dengan proses transaksi jual beli yang akan dilakukan. Jika tertarik dengan produk atau jasa yang ditawarkan, konsumen dapat melakukan transaksi perdagangan dengan cara melakukan pemesanan secara elektronik (*online orders*), yaitu dengan menggunakan perangkat komputer atau bahkan sekarang dapat dilakukan dengan menggunakan *smartphone*. Setelah pembeli merasa tertarik dengan produk yang akan dibeli dan melihat melalui *e-commerce* atau bahkan media sosial, selanjutnya pembeli diharuskan membayar terlebih dahulu baru kemudian barang akan diproses pengirim barang.

Proses promosi dan pemasaran yang masih konvensional menjadi masalah tersendiri bagi calon konsumen yang akan membeli produk dari Distro Anti Virus,

sehingga bila calon konsumen tidak dapat menemukan letak Distro Anti Virus, maka akan mengurungkan niatnya untuk membeli produk dari Distro Anti Virus tersebut. Secara tidak langsung hal ini menjadi kerugian tersendiri bagi Distro Anti Virus karena kehilangan calon pembelinya. Pelanggan harus datang ke tempat penjualan untuk mengetahui ada tidaknya produk baru. Tentu cara seperti ini menjadi kurang efisien karena dibutuhkan waktu yang lama dan tambahan biaya untuk seorang calon konsumen mengetahui informasi suatu produk. Sebagai alternatif pemasaran produk, distro Anti Virus sangat membutuhkan *E-Commerce* dengan tujuan dapat mempromosikan stok produk lama maupun baru dan proses jual beli pakaiannya bisa lebih mudah. Maka berdasarkan penjelasan penulis diatas dalam penyusunan laporan ini mengambil judul “**Pembangunan Aplikasi *E-Commerce* Pada Toko Distro Anti Virus Boyolali**”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas maka perumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah “Bagaimana Pembangunan Aplikasi *E-Commerce* Pada Toko Distro Anti Virus Boyolali?”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Pada penelitian Tugas Akhir ini supaya tidak menyimpang dari topik permasalahan yang ada, maka penelitian dibatasi:

1. Sistem *e-commerce* ini menyediakan informasi tentang spesifikasi produk yang ditawarkan oleh distro Anti Virus.
2. Sistem ini hanya melayani penjualan barang kepada pembeli.
3. Sarana pembayaran sistem *e-commerce* ini melalui pembayaran transfer antar rekening.
4. Sistem pemesanan dan penjualan barang berbasis *online*.

### **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

1. Tujuan dari penelitian ini adalah:

Membangun Aplikasi *E-Commerce* Pada Toko Distro Anti Virus Di Boyolali.

2. Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah:

- a. Toko distro lebih mudah mempromosikan barang lama maupun baru dan dapat melihat laporan penjualan barang setiap harinya.
- b. Toko distro lebih mudah mendapat konsumen, dan tidak lagi menyebarkan brosur atau sependuk karena *E-commerce* bisa di akses melalui internet.

## 1.5 Metodologi Penelitian

### 1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data atau fakta yang efektif untuk mempelajari suatu sistem. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem dan pemanfaatan sistem. Dalam hal ini dilakukan wawancara pada Bapak Iwan selaku admin distro, dari wawancara tersebut dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan apa saja yang berada di Distro tersebut dan upaya apa kedepannya untuk memperbaiki agar lebih baik lagi.

### 2. Literatur

Metode literatur merupakan metode yang dilakukan untuk menunjang metode observasi dan wawancara yang sudah dilakukan. Pengumpulan informasi yang dibutuhkan dalam mencari referensi yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi *e-commerce*.

### 3. Dokumentasi

Metode Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh file-file yang diperlukan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir seperti gambar, dan arsip data sesuai kebutuhan untuk mempercepat penyusunan Laporan Tugas Akhir.

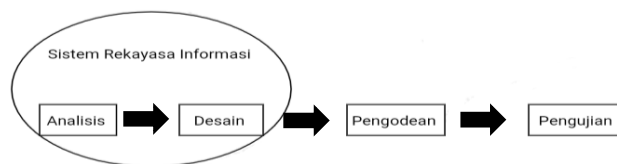
### 4. Metode Pengembangan Sistem *E-Commerce*

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) merupakan konsolidasi dari praktek-praktek terbaik yang telah ditetapkan selama bertahun-tahun dalam penggunaan bahasa pemodelan. UML memungkinkan kita untuk menyajikan

aspek yang sangat beragam dari sistem perangkat lunak dalam kerangka tunggal dengan menggunakan konsep *object-oriented* (Seidl, et. al, 2015).

#### 5. Pengembangan Sitem Model *Waterfall*

Model air terjun (*waterfall*) juga sering disebut model sekuensial linier atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean dan pengujian. Metode Pengembangan *Waterfall* pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

### 1.6 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini terdiri dari 5 bab, antara lain:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Landasan teori memuat penelitian terdahulu, tinjauan pustaka, dan kerangka pemikiran. Tinjauan pustaka menjelaskan mengenai definisi literatur yang digunakan.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Menjelaskan mengenai analisis sistem, analisis sistem yang berjalan, analisis sistem yang baru dan perancangan sistem.

#### **BAB IV IMPELEMESTASI DAN ANALISIS HASIL**

Memuat penjelasan mengenai implementasi sistem, pengujian sistem dan analisis hasil pengujian.

#### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Menjelaskan mengenai kesimpulan akhir penelitian dan saran yang direkomendasikan berdasarkan pengalaman di lapangan untuk perbaikan proses pengujian selanjutnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**