

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Jejara merupakan salah satu kota yang berada di provinsi Jawa Tengah. Kabupaten ini berbatasan dengan Laut Jawa di barat dan utara, Kabupaten Pati dan Kabupaten Kudus di timur, serta Kabupaten Demak di selatan. Wilayah Kabupaten Jejara juga meliputi Kepulauan Karimunjawa, yang berada di Laut Jawa. Jejara merupakan daerah industri dan kerajinan, menurut data dari badan statistik Jawa Tengah pada tahun 2022 terdapat sebanyak 6.879 industri dan kerajinan yang ada di Jejara mulai dari industri besar sampai kecil. Salah satu industri yang ada di Jejara yaitu industri konveksi. Di Jejara khususnya di daerah kecamatan Welahan menurut badan statistik Jejara terdapat 503 industri konveksi. Bahkan ada desa yang menjadi sentra industri konveksi yaitu desa Sendang dan juga Bandungrejo. Tipe penjualan yang sering digunakan para pengrajin konveksi yaitu online dan offline, Dengan offline biasanya para pengusaha akan menjual dengan para pedagang di pasar-pasar besar di pulau Jawa dan kemudian juga ada penjualan online. Dengan banyaknya *E-Commerce* yang ramai seperti Shopee atau Tokopedia membuat para pengrajin konveksi mulai menggunakan penjualan online alhasil penjualan mereka meningkat karena cakupan pasar mereka yang lebih luas. Dengan banyaknya jumlah pengrajin atau pengusaha konveksi di daerah tersebut terdapat beberapa usaha penjual toko *Textile*. Usaha ini pada umumnya menjual kain *Textile* kepada para pengrajin atau pengusaha konveksi yang ada di daerah tersebut.

Alur proses bisnis pada penjualan toko *Textile* yang ada di Jejara adalah pelanggan mendatangi salah satu toko *Textile* kemudian pelanggan memilih barang yang tersedia disana. Setelah selesai memilih kain *Textile* yang akan dibeli pelanggan menanyakan harga kain tersebut kepada pemilik atau petugas yang ada di toko tersebut. kemudian pelanggan melakukan pembayaran di toko tersebut. Kain yang sudah dibeli tersebut bisa dibawa pulang sendiri jika kain yang dibeli sedikit. Dan jika pelanggan membeli kain dengan jumlah yang banyak maka pelanggan bisa meminta toko tersebut untuk mengantar kain ke alamat pelanggan melalui petugas pengiriman barang yang ada di toko tersebut.

Permasalahan yang sering dialami oleh pelanggan yaitu pelanggan tidak bisa mengetahui jumlah stok yang ada di toko tersebut apakah stok barang disana ada atau sedang habis. Kemudian pelanggan terbatas dalam memilih atau mengetahui variasi jenis kain yang sedang ngetrend. Untuk permasalahan pada toko tekstil disini adalah toko tidak bisa memperluas lagi jangkauan pelanggan yang berada di luar wilayah Jepara sehingga toko *Textile* tersebut tidak bisa berkembang dan yang terakhir adalah metode pembayaran masih dilakukan dengan uang tunai hal ini kadang menjadi masalah apabila pelanggan ingin menggunakan pembayaran lewat transfer. Jika toko tersebut sudah ada pembayaran non tunai maka pelanggan tidak perlu khawatir jika ingin melakukan transfer.

Dengan akar permasalahan yang dialami oleh pelanggan diatas dan juga banyaknya persaingan bisnis di beberapa toko *Textile* tersebut, maka dari data-data dan fakta yang ada penulis ingin membuat sistem portal yang terkomputerisasi. Dengan adanya sistem portal tersebut nantinya pelanggan bisa mengetahui apa saja jenis kain yang dijual di salah satu toko tersebut dan juga bisa mengetahui jumlah stok yang ada di dalam toko tersebut. Pelanggan juga bisa mengetahui jenis kain apa yang sedang trendi agar para pengrajin konveksi bisa mengikuti perkembangan dari fashion agar dapat menghasilkan keuntungan yang lebih dan untuk toko *Textile* nantinya mereka bisa menjangkau pasar yang lebih luas lagi. Toko ini juga memiliki sistem pembayaran online meelalui fitur deposit yang ada di sistem tersebut yang bisa dilakukan tanpa harus datang ke salah satu toko tersebut. Nantinya sistem ini juga mempunyai opsi pembayaran lewat kredit agar nantinya membantu para pengrajin konveksi dalam memudahkan melakukan transaksi pembelian produk *textile*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang dan membuat sebuah platfrom Aplikasi portal *E-commerce* kain *Textile* di kabupaten Jepara berbasis web.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya Batasan masalah agar lebih terarah dan pembahasan tidak melebar, Adapun Batasan-batasan yang ada, yaitu :

1. Terdapat beberapa user pada sistem meliputi pelanggan, admin, kurir dan toko.
2. Proses pengelolaan pada sistem meliputi pengelolaan data pelanggan, pengelolaan data barang yang tersedia, data stok barang, data transaksi penjualan, data pengiriman dan pengelolaan pembayaran.
3. Tersedia fitur deposit bagi pelanggan yang ingin melakukan transaksi didalam sistem portal *E-commerce* kain *Textile* dengan cara upload bukti transfer bank.
4. Proses pembayaran terdapat 2 cara yaitu transfer dan juga kredit. Proses pembayaran transfer nantinya akan dilakukan menggunakan deposit.
5. Pilihan transaksi kredit dapat dilakukan ketika total pembelian 5 juta atau lebih, uang muka 30% dari total pembelian serta angsuran dapat di bayar 3 kali pembayaran dan untuk bunga yaitu Rp.500 dari tiap yard kain *Textile*. Denda untuk setiap keterlambatan yaitu 0,2% perhari.
6. Terdapat fitur *Reminder* jika sudah dalam waktunya membayar kredit melalui notifikasi *WhatsApp*.
7. Pengiriman di wilayah Jepara akan menggunakan Kurir toko dan untuk pengiriman luar wilayah Jepara menggunakan layanan jasa pengiriman.
8. Terdapat opsi refund apabila barang yang diterima tidak sesuai atau mengalami cacat barang yang bisa dilakukan selama 7 hari masa penerimaan barang.
9. Output dari sistem ini adalah menyediakan laporan penjualan pada toko.
10. Sistem portal yang dibangun berbasis web sehingga memudahkan pelanggan untuk membeli kain di beberapa toko *Textile*.

1.4. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan sistem portal *E-commerce* Toko *Textile* Untuk pelanggan dalam membeli kain *Textile* untuk kebutuhan usaha mereka. Dan juga dapat membandingkan harga toko satu dengan toko yang lain sehingga dapat menemukan harga yang termurah dan untuk toko dengan adanya sistem ini nantinya dapat menjangkau pasar yang lebih luas.

1.5. Manfaat

a. Bagi Individu

1. Menerapkan ilmu dan keterampilan selama mengikuti masa perkuliahan.
2. Mendapat ilmu dan pengalaman baru dari penelitian tugas akhir ini.
3. Mampu mengembangkan ilmu yang diperoleh dari hasil perkuliahan untuk masa depan.

b. Bagi Akademis

1. Mengetahui seberapa jauh mahasiswa dalam memahami ilmu secara teori maupun praktik
2. Mengetahui seberapa jauh mahasiswa dapat berkembang dan menerapkan ilmu yang selama ini didapatkan dari perkuliahan dari segi teori maupun praktek.
3. Sebagai sarana mahasiswa dalam mengembangkan ilmu yang didapatkan dari perkuliahan.

c. Bagi Instansi

membantu kinerja para industri untuk mengelola beberapa aspek dalam penjualan kain *Textile*. Serta mempermudah para pengusaha konveksi dalam membeli kain *Textile*.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Agar mendapatkan data yang benar-benar akurat, reliable dan juga valid dalam penelitian maka penulis memiliki dan melakukan pengumpulan data dengan cara berikut :

a. Sumber data primer

Menurut (Sugiyono 2018) Data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data dikumpulkan sendiri oleh

peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Data primer yang dikumpulkan antara lain:

1. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber, penulis menanyakan langsung kepada pemilik usaha kain *Textile*.

2. Observasi

Metode pengumpulan data dimana penulis mencatat informasi sebagaimana yang mereka analisa selama penelitian, cara pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi kegiatan kerja.

- b. Sumber data sekunder

Menurut (Sugiyono 2018) data sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah sesuai dengan Undang-Undang Ketenagakerjaan, buku, jurnal, artikel yang berkaitan dengan topik penelitian mengenai sistem pengendalian internal atas sistem dan prosedur penggajian dalam usaha mendukung efisiensi biaya tenaga kerja. Meliputi:

1. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah kegiatan untuk mencari informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang sedang diteliti. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku-buku, karya ilmiah, tesis, disertasi, ensiklopedia, internet, dan sumber-sumber lain.

2. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, diklat dan sumber informasi lainnya yang berhubungan dengan permasalahan yang ada, data terkait objek penelitian.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang dipergunakan metode model *Waterfall*. Menurut (Sukamto, R.A., and Shalahuddin 2018) tahapan metode model *Waterfall* antara lain sebagai berikut:

- a. Analisa kebutuhan perangkat lunak
Penulis melakukan wawancara kepada para toko yang terlibat dalam pembuatan sistem portal tersebut. Penulis mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian pembuatan sistem.
- b. Desain sistem
Penulis melakukan perancangan sistem yang akan dibuat seperti menggunakan perancangan UML (*Unified Modelling Language*). Selanjutnya penulis merancang desain tampilan sistem yang nantinya akan dibuat.
- c. Pembuatan kode program
Setelah penulis membuat desain sistem. Kemudian penulis membuat kode program sesuai dengan alur yang sudah dirancang di laporan nanti.
- d. Pengujian
Pengujian dilakukan oleh penguji dan juga *User* untuk memastikan apakah sistem sudah sesuai dengan alur yang tertulis di laporan atau belum.
- e. Pemeliharaan
Setelah sistem sudah selesai kemudian sistem akan dihosting dan nantinya bisa digunakan oleh para pelanggan yang ingin menggunakan aplikasi portal tersebut dan nantinya sistem ini dilakukan pemeliharaan secara berkala.

1.6.3. Perancangan Sistem

Menurut (Sukamto et al. 2018) dalam bukunya Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek, United Modeling Language (UML) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

Berikut ini jenis-jenis diagram Unified Modeling Language (UML) antara lain yang akan penulis gunakan :

1. *Use Case* Diagram

Use Case diagram adalah suatu urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan aktor. *Use case* dijalankan melalui cara menggambarkan tipe interaksi antara user suatu program (sistem) dengan

sistemnya sendiri. *Use case* melalui sebuah cerita yang mana sebuah sistem itu dipakai.

2. *Class Diagram*

Class diagram adalah visual dari struktur sistem program pada jenis-jenis yang di bentuk. *Class diagram* merupakan alur jalannya database pada sebuah sistem. *Class diagram* merupakan penjelasan proses database dalam suatu program.

3. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram adalah suatu diagram yang menjelaskan interaksi objek dan menunjukkan (memberi tanda atau petunjuk) komunikasi diantara objek-objek tersebut.

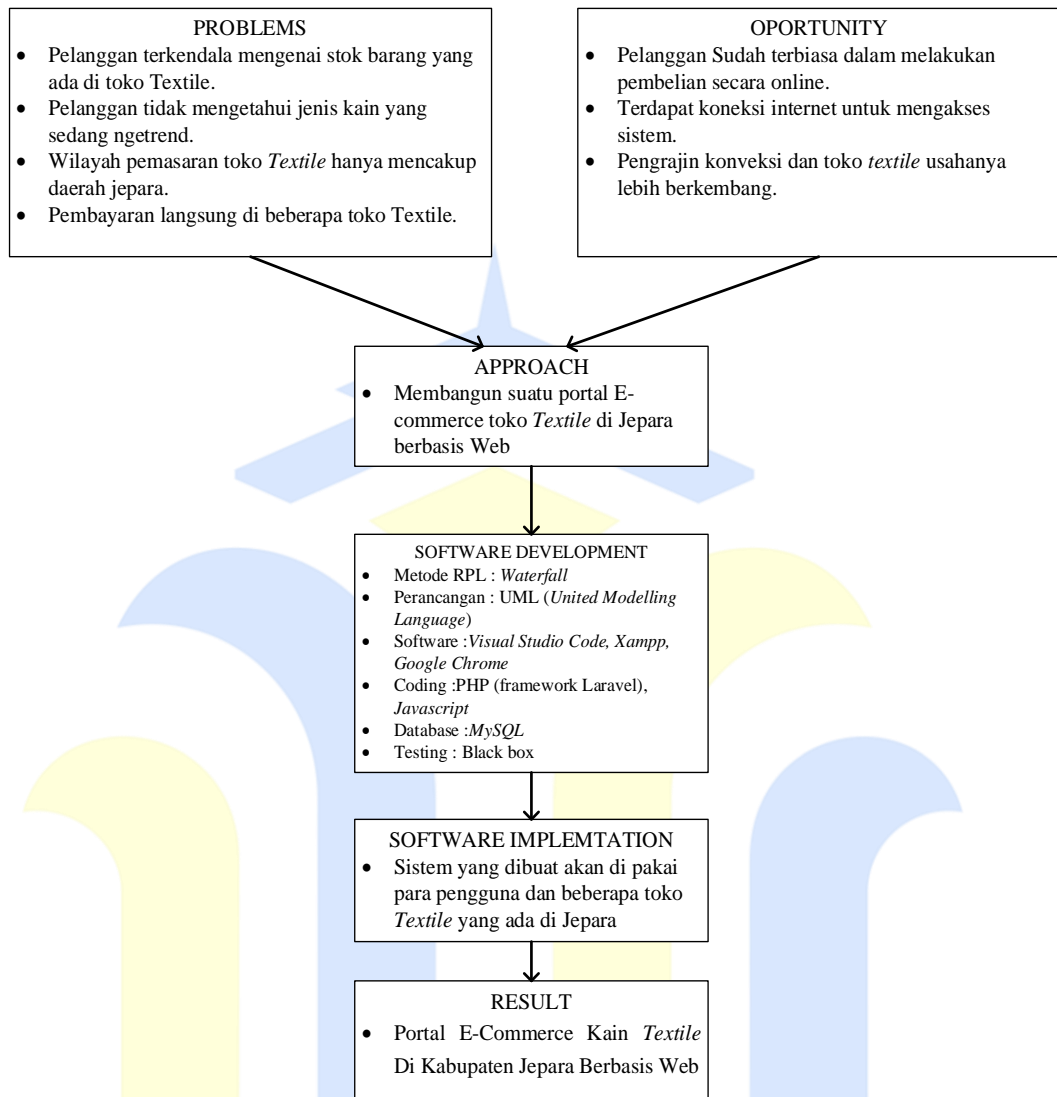
4. *Activity Diagram*

Activity diagram ialah sesuatu yang menjelaskan tentang alir kegiatan dalam program yang sedang dirancang, bagaimana proses alir berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana sistem akan berakhir.

5. *Statechart Diagram*

Statechart diagram digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah sistem atau objek. Jika *sequence diagram* digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek maka *statechart diagram* digunakan untuk menggambarkan interaksi di dalam sebuah objek.

1.7. Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

1.8. Sistematika Penulisan

1. Bab I Pendahuluan

- Menjelaskan tentang uraian dalam menentukan judul laporan, latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat laporan, metodologi penelitian, metode pengembangan sistem dan sistematika penulisan.

2. Bab II Tinjauan Putaka

- Berisi uraian dan penjelasan tinjauan umum dilakukan penelitian yang menggambarkan visi misi, struktur organisasi serta gambaran umum

yang bersangkutan dengan pokok pembahasan penulis dan Landasan teori.

3. Bab III Metode Penelitian

- a. Berisi uraian dan penjelasan objek penelitian dengan menggambarkan visi misi, struktur organisasi serta gambaran umum.
- b. Berisi analisa dan perancangan berisi perancangan system yang menggunakan metode *Unified Modelling Language* (UML).

4. Bab IV Pembahasan

- a. Menjelaskan tingkat kebutuhan spesifikasi hardware dan software yang digunakan untuk jalannya aplikasi.

5. Bab V Penutup

- a. Berisi tentang kesimpulan laporan akhir dan saran dari yang diberikan penulis.