BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Butik Batak adalah sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan pakaian jadi seperti kaos, kemeja, jaket yang dikemas dengan sablon ciri khas budaya Batak. Produk yang dijual di toko Butik Batak ini merupakan hasil produksi sendiri.

Penjualan produk di toko Butik Batak masih berdasarkan yang datang langsung ke toko. Kosumennya merupakan pelanggan tetap yang berada di sekitar kota Bandung, yang setia dengan produk yang ditawarkan oleh toko Butik Batak. Untuk menjangkau konsumen yang lebih luas dan mengenalkan toko Butik Batak kepada masyarakat beberapa hal telah dilakukan oleh toko Butik Batak, seperti dalam hal promosi dengan menggunakan selebaran brosur. Hal tersebut dirasa kurang memberikan informasi yang tepat mengenalkan produk yang ditawarkan ke konsumen. Proses pembukuan untuk pembuatan laporan penjualan dilakukan secara manual sehingga pengolahan data laporan penjualan masih dirasakan lambat.

E-commerce didenifisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer seperti internet. Oleh karena itu, toko Butik Batak mencari solusi lain yang dapat memecahkan masalah yang ada yaitu dengan melihat perkembangan teknologi internet sebagai media pemasaran dan promosi

guna menjangkau konsumen yang lebih luas yang tidak dibatasi oleh waktu dan tempat. Dengan adanya *e-commerce* konsumen dapat membeli produk tanpa harus dating langsung ke toko. Diharapkan konsumen toko Butik Batak yang berasal dari luar kota Bandung maupun di kota Bandung sendiri dapat melakukan pembelian secara *online*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka rumusan masalah dalam pembuatan skripsi ini adalah bagaimana menangani masalah - masalah yang ada pada toko Butik Batak ,yaitu :

1. Bagaimana mengatasi kendala konsumen luar kota Bandung untuk mendapatkan informasi tentang produk?
2. Bagaimana cara membeli dan pemesanan produk yang lebih mudah bagi konsumen?
3. Bagaimana cara membuat laporan transaksi penjualan yang lebih mudah?
4. Bagaimana mengatasi jarak dan waktu bagi calon pembeli untuk melakukan pemesanan yang berada diluar kota Bandung?

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalah yang telah dirumuskan, maksud dari penulisan skripsi ini adalah membangun sebuah website *ecommerce* untuk di aplikasikan di toko Butik Batak.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Memudahkan konsumen dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh Butik Batak tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung
2. Mempermudah proses pemesanan dan pembelian bagi konsumen.
3. Mempermudah dalam pengelolaan data dan pembuatan laporan.
4. Memberikan kemudahan kepada calon pembeli yang berada jauh diluar kota di kawasan Indonesia untuk transaksi produk yang ditawarkan dengan adanya penjualan dan pembayaran secara *online* tanpa harus datang langsung ke toko.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Pada penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. *Administrative Tools*

   Proses yang ditangani pada website yang akan dibangun adalah :

   a. Pengaturan produk

      1. Data produk
      2 Data kategori, yaitu pengelompokan jenis barang menjadi beberapa kategori sehingga memudahkan dalam proses pencarian.
      3 Detail produk, yaitu keterangan tentang produk , dari mulai jenis, ukuran dan keterangan lain dari produk yang akan dijual.
      4 Manajemen harga apabila ada perubahan harga.

5 Gambar produk, bentuk fisik dari produk yang dijual

6 Rating produk, produk yang paling banyak terjual atau dicari.

7 Produk promosi, menampilkan produk terbaru dihalaman depan website

8 Pengelolaan diskon, apabila ada produk yang diberi harga diskon.

9 Pengelolaan stok, pelanggan yang pertama kali memesan yang dianggap sebagai calon pembeli.

b. Manajemen pesanan.

1 *Update* status pesanan (B = Belum dibayar, S= Sudah dibayar, K= Sudah dikirm, T = Sudah diterima).

2 Konfirmasi pembayaran, konfirmasi pembayaran dari pembeli sebelum barang pesanan dikirim.

3 Pembatalan pesanan, memungkinkan barang yang sudah dipesan yang belum dibayar dibatalkan oleh pembeli.

c. Manajemen Pembayaran

Terdapat dua macam cara pembayaran yaitu secara transfer tunai dan secara paypal.

1 Pembayaran dengan cara transfer tunai, yaitu pembayaran dilakukan dengan cara pemindahan uang secara langsung atau transfer antar bank, seperti setoran tunai, tranfer via ATM.

2. Pembayaran dengan Paypal, yaitu salah satu alat pembayaran di dunia maya, dengan menggunakan akun paypal mempermudah transaksi jual beli secara otomatis di internet.

d. Manajemen *Shipping.*

1 Pengiriman barang dilakukan melalui perusahaan penyedia jasa kurir seperti JNE paket reguler yang memiliki fasilitas penelusuran pengeriman (*tracking*).

2 Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman dan harga ongkos kirim

e. Pembuatan laporan

Laporan yang dibuat dalam website *e-commerce* ini yaitu laporan penjualan. Laporan penjualan tersebut dapat disusun harian, bulanan, dan tahunan. Selain itu juga tersedia fasilitas unutuk pencetakan label pengiriman.

f. Integrasi dengan situs *Social Network* seperti Facebook sebagai sarana promosi produk.

g. Pengelolaan *retur* barang, apabila barang yang diterima pelanggan tidak sesuai dengan produk yang dipesan oleh pelanggan seperti : kesalahan ukuran dan kesalahan disain kaos yang dipesan , dapat dikembalikan dengan syarat tertentu.

2. *Shoping Features*

a. Pencarian produk berdasarkan nama produk.

b. Menampilkan produk diskon, produk terbaru (*Newest Product*),produk paling banyak terjual dan produk paling banyak dilihat (*Most View Product)* yang akan ditampilkan pada halaman depan website.
c. Fasilitas pendaftaran *member*, *login member* dan lupa *password.*
d. Terdapat history pemesanan bagi pemesan yang sudah pernah memesan produk di toko Butik Batak.
e. Pengiriman informasi pemesanan melalui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
f. Perbesaran dari gambar produk (*zooming*).
g. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.

3. *Security*
   a. Website *E-Commerce* mempunyai IP-Dedicated.
   b. Menggunakan fasilitas *Secure Socket Layer* (SSL) mendukung *protocol* https yang terdapat pada *web hosting*.
   c. Menggunakan fasilitas login untuk mengakses situs untuk *admin,* operator ,dan *member*.
   d. Penanganan dari serangan SQL *Injection,* karakter tertentu saja yang diijinkan untuk dijadikan masukan ke website.
4. *Communication*

   Komunikasi yang dapat dilakukan antara staf atau admin dengan pelanggan adalah :

   a. Menggunakan *email* yang didaftarkan oleh pengguna.

b. Menggunakan *Instant Messaging* seperti Yahoo Messenger.

c. Memanfaatkan situs jejaring sosial untuk promosi produk, yang diintegrasikan dalam halaman administrator.

d. Menggunakan telepon untuk *customer support*.

5. Sistem ini melayani penjualan produk dengan harga peroduk , tidak menfasilitasi penjualan produk dalam harga jumlah banyak produk dibeli (*reseller).*
6. Menggunakan bahasa pemograman PHP dan javascript untuk pembangunan website *e-commerce* pada Toko Butik Batak Bandung dan menggunakan database MySQL untuk pengelolahan datanya.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam membuat skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap pengumpulan data

   Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

   a. Studi Literatur

      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

   b. Observasi

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. *Interview*

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. *System Engineering*

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. *Analysis*

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. *Design*

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. *Coding*

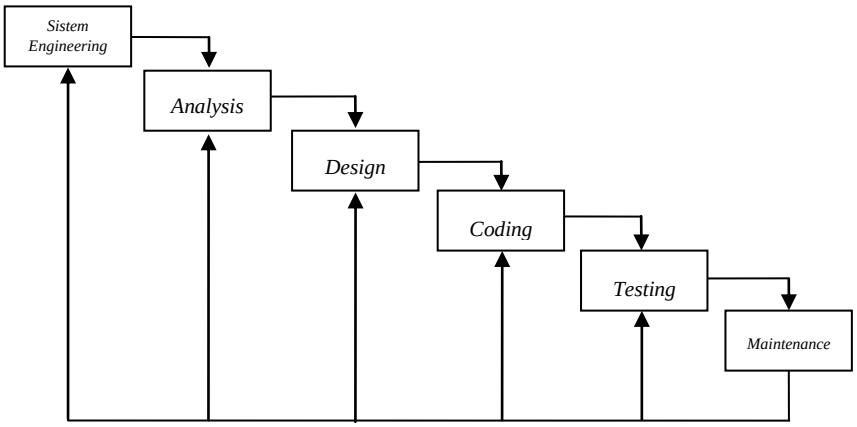
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *Testing*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. *Maintenance*

Merupakan tahap pemeliharaan sistem agar bisa berjalan secara baik dan bisa dikembangkan lagi.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall* [1]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan di buat adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, asumsi, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses

analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya.

BAB III ANALISIS MASALAH

Menganalisis masalah dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antar variabel yang diteliti serta model matematis untuk analisisnya.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar sejak dari tahap persiapan sampai penarikan kesimpulan, metode dan kaidah yang diterapkan dalam penelitian. Termasuk menentukan variabel penelitian, identifikasi data yang diperlukan dan cara pengumpulannya, penentuan sampel penelitian dan teknik pengambilannya, serta metode/teknik analisis yang akan dipergunakan dan perangkat lunak yang akan dibangun jika ada.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.