BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan bisnis secara *online* akan terus berkembang karena kegiatan bisnis semacam ini mempunyai keunggulan yang tidak dapat diketemukan dalam dunia perdagangan konvensional, yaitu konsumen atau calon pembeli produk atau jasa yang ditawarkan melalui Internet dapat menjangkau keseluruhan penjuru dunia tanpa dibatasi oleh batasan-batasan geografis suatu negara (Taryana Suryana, 2007). Media internet dirasakan sangat bermanfaat dalam dunia perdagangan, karena saat ini hampir semua kegiatan bisnis yang berkaitan dengan penawaran produk ataupun jasa dapat dilakukan melalui media internet dengan mudah dan cepat.

Primadona merupakan toko sepatu yang cukup terkenal di wilayah Cibaduyut Bandung sehingga menjadikan Primadona sebagai tempat yang favorit untuk belanja sepatu di daerah cibaduyut. Primadona tidak hanya menjual sepatu tapi menjual sandal. Harga yang ditawarkan pun relatif terjangkau oleh semua kalangan. Tak heran banyaknya pengunjung yang datang ke Primadona . Tetapi sistem yang berjalan di Primadona masih menggunakan sistem yang konvensional, yaitu dengan cara pembeli datang langsung ke toko untuk membeli sepatu dan langsung membayarnya di kasir.

Masalah yang muncul adalah terkadang pembeli tidak ada waktu untuk datang langsung ke toko. Selain karena faktor kesibukan pembeli sehingga tidak

memungkinkan datang langsung ke toko, faktor lainnya adalah yang menyebabkan pembeli tidak punya waktu luang untuk datang ke toko adalah tempat tinggal yang jauh sehingga membuat para pembeli malas untuk datang langsung ke toko apalagi terkadang stok produk yang di inginkan oleh pembeli sedang kosong. Selain itu Primadona kadang kesulitan untuk mendapatkan pembeli dari luar kota bandung karena sistem promosi yang diterapkan masih dilakukan dengan cakupan lokal dengan cara menyebarkan katalog-katalog atau brosur. Penyebaran katalog atau brosur dirasakan kurang efektif dan efisien karena selain biaya pembuatan katalog dan brosur yang mahal, pembeli tidak dapat mengetahui detail produk-produk yang ditawarkan. Selain dalam hal promosi, penjualan dan pemasaran, Primadona dalam pembukuan dan pembuatan rekapitulasi laporan penjualan dan laporan produk kurang tertata dengan baik.

Untuk memecahkan permasalahan yang terjadi, maka Primadona mengharapkan adanya aplikasi baru yang dapat menangani masalah yang ada, terutama masalah penjual, pemasaran dan pengeloloaan produk guna mencari sesuatu yang fleksibel, serba mudah dan memuaskan serta mengerjar efisiensi disegala aspek. Salah satunya dengan membangun aplikasi secara online atau lebih sering disebut dengan *e-commerce* (*electronic commerce*). Dengan dibangunnya *e-commerce* ini, Primadona dapat dengan mudah mengelola persedian produk, pemesanan produk, transaksi produk dan promosi produk.

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah diatas, maka dalam penelitian ini maka di ambil judul tugas akhir yaitu “ Membangun Aplikasi *E-Commerce* Pada Primadona”.

1.2 Identifikasi Masalah

Selanjutnya dari uraian latar belakang diatas, maka terdapat beberapa masalah utama yang perlu diidentifikasi. Masalah-malasah tersebut antara lain adalah :

1. Penjualan produk masih menggunakan sistem konvensional sehinggan dirasa kurang efektif.
2. Promosi produk yang dilakukan dengan cara penyebaran katalog dan brosur dirasakan kurang efektif dan efisien.
3. Laporan rekapitulasi penjualan dan laporan produk yang kurang tertata dengan baik.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang diatas, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi *E-commerce* untuk mempromosikan dan menjual produk di Primadona.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari kegiatan penelitian ini adalah :

1. Mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi tanpa harus datang langsung ke toko.
2. Memperluas jangkauan promosi produk-produk yang ada di Primadona secara efektif dan efisien.
3. Mempermudah dalam pembuatan laporan penjualan dan laporan produk.

1.4 Batasan Masalah

Permasalahan yang dikaji sangat luas maka diperlukan suatu pembatasan masalah agar penyajian lebih terarah dan mencapai sasaran yang ditentukan. Batasan masalah tersebut meliputi hal-hal sebagai berikut :

A. Produk yang ditawarkan dalam aplikasi ini yaitu sepatu kanvas lukis, sepatu kulit kualitas export, sepatu sport dan sandal anak hero.

B. Batasan pada *Administrative* Tools, meliputi :

   1. Pengaturan Produk meliputi batasan sebagai berikut :
      a. Terdapat fasilitas tambah produk, *update* produk, dan hapus produk.
      b. Produk terbagi berdasarkan kategori dan subkategori.
      c. Gambar produk, setiap produk memiliki gambar produk.
      d. Menampilkan detail produk berupa harga produk, warna produk, ukuran, deskripsi produk dan gambar tiap produk.
      e. Menejemen terhadap harga produk apabila terjadi perubahan harga.
      f. Pengaturan diskon, bila ada produk yang mendapat diskon maka harga akan dikurangi sesuai diskon.
      g. Pengelolaan stok produk ketika pemesanan, pelanggan yang pertama kali memesan yang dianggap sebagai calon pembeli.
   2. Manajemen pesanan
      a. Menampilkan detail pesanan berupa nama penerima, alamat peneima, status pesanan, status pembayaran, status pengiriman, tgl pesana, tgl pembayaran dan detail produk.

b. Terdapat fasilitas update status pesanan (dipesan, dibatalkan, dibeli, dikirim, diterima) dan update status pembayaran (sudah dibayar, belum dibayar, lunas).

c. Pembatalan pesanan dilakukan apabila dalam waktu enam jam setelah proses pemesanan belum melakukan pembayaran.

3. Metode pembayaran dapat dilakukan dengan dua cara yaitu :

   a. Pembayaran *offline* dapat dilakukan dengan transfer atm dan transfer tunai.

   b. Pembayaran *online* dapat menggunakan fasilitas *payment gateway internasional* (*PayPal*).

4. Pengiriman produk dilakukan dengan pihak jasa pengiriman yang sebelumnya telah bekerja sama dengan primadona.

5. Pengolahan retur produk, apabila produk yang diterima pelanggan mengalami rusak atau tidak sesuai dengan pesanan bisa dikembalikan dengan syarat bukan karena kesalahan dari pihak kurir, melainkan kesalahan dari pihak primadona.

6. Terdapat fasilitas pembuatan laporan yang terdiri dari laporan produk, laporan penjualan..

7. Terdapat fasilitas *backup* dan *restore database*.

8. Intergrasi dengan situs Social Network seperti Facebook/Twitter sebagai sarana promosi produk.

C. Batasan pada *Shoping Features*, meliputi :

1. Terdapat fasilitas pencarian berdasarkan jenis produk.

2. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar sits anda terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.
3. Menampilkan produk terbaru (*Newest Product*), produk terlaris dan produk diskon.
4. Terdapat fasilitas pendaftaran member, login member dan lupa password.
5. Terdapat fasilitas history pemesanan bagi pelanggan yang sudah pernah melakukan pemesanan di primadona.
6. Pelanggan yang sudah melakukan pemesanan atau pemabayaran, akan mendapatkan informasi melalui email setiap ada perubahan status pesanan.
7. Batasan waktu dari proses pemesanan ke proses pembayaran adalah 6 jam. Jika melewati batas waktu pembayaran maka pemesanan akan dibatalkan secara otomatis.
8. Jika status pesanan 3 kali dibatalkan, maka status member otomatis akan di blacklist dan tidak dapat melakukan login kembali.
9. Tidak dapat melakukan pemesanan jika pemesanan yang sebelumnya belum dibayar.

D. Batasan pada keamanan, meliputi :
   1. Aplikasi ini menggunakan *IP Dedicated* dan *Secure Socket Layer* (SSL) yang mendukung protocol *https*.
   2. Menggunakan fasilitas login untuk mengakses situs *e-commerce.*

E. Untuk berkomunikasi dapat dilakukan dengan menggunakann email yang didaftarkan oleh pelanggan dan bisa juga menghubungi melalui telepon atau fax.

F. Pemodelan analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur. Alat yang digunakan adalah *flowmap* untuk menggambarkan proses dalam prosedur yang terlibat, dan diagram ERD (*Entity Relationship Diagram*) untuk menggambarkan struktur objek data dan untuk menggambarkan proses yang digunakan adalah DFD (*Data Flow Diagram*).

G. Dalam tahap perancangan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, JavaScript, CSS untuk tampilan dan *MySQL* untu *databases*. Sedangkan tools yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah Adobe Dreamweaver CS 5, Wamp Server Version 2.0 sebagai internal server yang digunakan untuk uji coba *localhost*.

H. Dalam tahan pengujian aplikasi ini *tools* yang digunakan adalah Mozila Firefox, Google Chrome dan Internet Explorer.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam rangka mendapatkan data atau informasi pendukung dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, metode yang digunakan adalah :

1.5.1 Metodologi Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini menggunakan jenis sumber data, sebagai berikut:

1. Sumber data *primer*, adalah sumber data yang memberikan data langsung di lapangan melalui observasi ataupun wawancara ke pengguna.

2. Sumber data *sekunder*, adalah sumber data yang berasal dari sumber lain ataupun merupakan kutipan dari pendapat dari para ahli di bidang *programmer*.

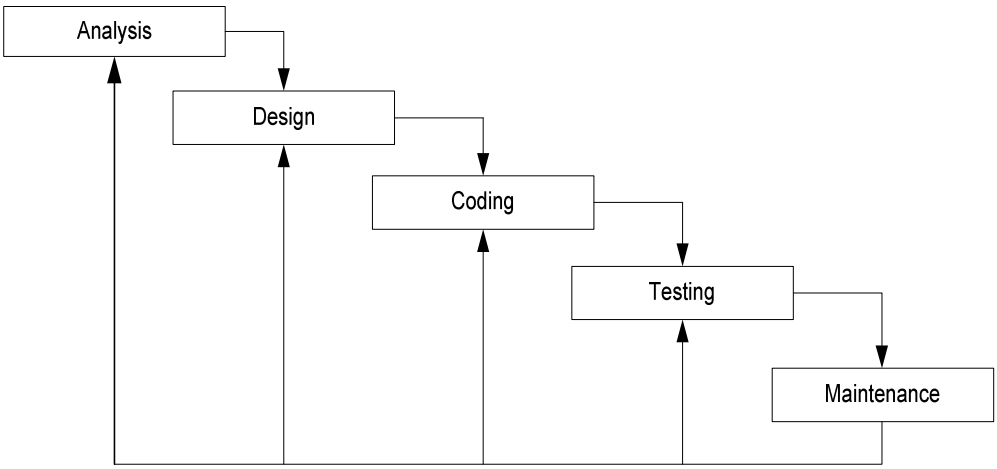
Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam menyusun tugas akhir ini adalah:

1. Studi pustaka atau studi literatur, Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.
2. *Observasi*, mengadakan pengamatan langsung terhadap kegiatan operasional harian.
3. *Interview*, Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

1.5.2 Metodologi Perancangan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan aplikasi ini digunakan model proses *The Classic Life Cycle* (Paradigma *Waterfall).* Pada model proses ini terdapat lima tahap untuk mengembangkan suatu perangkat lunak. Kelima tahapan itu tersusun dari atas kebawah, diantaranya : *Analysis*, *Design*, *Coding*, *Testing*, *Maintenance* (Sommerville, 2003).

Tahap-tahap pengembangan perangkat lunak model proses *waterfall* dapat dilihat pada gambar :



Gambar 1.1 Metode The Classic Life Cycle/Waterfall

a. *Analysis* adalah tahap menganalisa hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan atau pengembangan *software.*

b. *Design* adalah tahap penerjemah dari keperluan-keperluan yang dianalisis ke dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pemakai. Yaitu dengan cara menampilkan ke dalam Diagram Konteks, *Data Flow Diagram* (Diagram Aliran Data), *Entity Relationship Diagram*, Struktur Tabel, dan Struktur Menu.

c. *Coding* adalah tahap penerjemah data/pemecahan masalah *software* yang telah dirancang ke dalam bahasa pemograman yang telah ditentukan.

d. *Testing* adalah tahap pengujian terhadap program yang telah dibuat. Pengujian ini dimulai dengan membuat suatu uji kasus untuk setiap fungsi pada perangkat lunak, kemudian dilanjutkan dengan pengujian terhadap modul-modul dan terakhir pada tampilan antar muka untuk memastikan tidak ada kesalahan dan semua berjalan dengan baik dan *input* yang diberikan hasilnya sesuai dengan yang diinginkan

e. *Maintenance* adalah perangkat lunak yang telah dibuat dapat mengalami perubahan sesuai permintaan pemakai. Pemeliharaan dapat dilakukan jika ada permintaan tambahan fungsi sesuai dengan keinginan pemakai ataupun adanya pertumbuhan dan perkembangan baik perangkat lunak maupun perangkat keras.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematik penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang Latar Belakang, Maksud dan Tujuan, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas tinjauan lembaga pendidikan antara lain, sejarah singkat sekolah dan struktur organisasi juga berbagai konsep dasar, dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menganalisis kebutuhan fungsional dan non fungsional dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antar variabel serta perancangan yang akan dibangun berdasarkan urutan analisis sistem yang diteliti antara lain perancangan sistem, perancangan pengkodean, perancangan database dan perancangan antar muka.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar sejak dari tahap analisis sampai tahap perancangan dengan mengimplementasikan ke dalam perangkat keras dan perangkat lunak untuk diuji kelayakan sistem yang diakhiri dengan penarikan kesimpulan sesuai dengan metode dan kaidah yang diterapkan dalam penelitian.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.