BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan perkembangan bidang teknologi, perusahaan-perusahaan makin dipacu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai senjata untuk tetap bertahan dan lebih unggul bersaing dalam persaingan yang kian hari ketat dan keras. Akhir-akhir ini internet digunakan sebagai alat untuk persaingan antara perusahaan yang satu dengan yang lainnya. Ini pun akan membawa dampak yang sangat besar bagi setiap perusahaan. Dampak pada aspek persaingan adalah terbentuknya tingkat kompetisi yang semakin tajam. Globalisasi ekonomi juga membuat perubahan menjadi konstan, pesat, radikal, dan serentak. Sehingga perusahaan harus memiliki kemampuan yang cepat untuk beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi sehingga perusahaan akan mampu bersaing dengan para kompetitornya.

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Satu aspek yang boleh dibilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *electronic commerce* (*e-commerce*) dalam lingkungan bisnis. *E-commerce* mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual belinya sampai periklanannya. Dengan lahirnya *E-commerce* ini memudahkan *costumer* untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya.

Amneshop adalah sebuah butik yang menjual sepatu, sandal, pakaian dan aksesoris untuk wanita. Banyaknya butik – butik lain juga yang menjual produk yang sejenis dengan Amne shop, menuntut Amne shop untuk mencari strategi pemasaran yang lebih baik. Dengan meluasnya perdagangan global, tidak cukup bagi perusahaan hanya dengan mengandalkan iklan dan selebaran brosur maupun pemasangan reklame. Dengan menggunakan metode pemasaran yang seperti itu tentu memerlukan biaya yang tidak sedikit, dan juga metode pemasaran seperti ini dinilai kurang efektif dan tidak tepat sasaran.

Konsumen pun sering kesulitan untuk mengetahui produk – produk terbaru yang ditawarkan oleh Amne Shop dikarenakan kurangnya penyajian informasi tentang data produk yang ada di Amne Shop, ini dikarenakan penyajian informasi produk masih secara konvesional. Penyajian informasi produk yang masih menggunakan katalog – katalog kertas dinilai kurang efektif dikarenakan konsumen tidak secara langsung mendapatkan informasi terkini tentang produk yang mereka inginkan. Informasi produk disini adalah model barang yang diinginkan konsumen, warna, ukuran dan sebagainya. Pernyataan ini berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa konsumen Amne Shop. Kendala inilah yang berpengaruh terhadap daya tarik penjualan.

Dunia maya (internet) adalah strategi yang paling jitu dalam bidang pemasaran baik bagi perusahaan atau badan usaha ataupun perorangan yang ingin memasarkan produknya secara global, tidak hanya terpaut di satu wilayah tertentu. Memasarkan produk melalui internet lebih menguntungkan dibandingkan menggunakan metode biasa seperti telepon, fax ataupun langsung datang ke lokasi

penjualan yang hanya terpaut di satu wilayah tertentu saja. Inilah salah satu alasan mengapa semakin banyaknya perusahaan menggunakan strategi pemasaran ini.

Melihat kenyataan di atas Amne Shop yang terletak di daerah Bandung mengharapkan suatu solusi yang dapat mendukung dan memajukan penjualan produk Amne Shop secara global, selain memberikan informasi yang lengkap juga memudahkan dalam proses penjualan dan pemasaran.

Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan adanya ” PENERAPAN APLIKASI E-COMMERCE PADA AMNE SHOP”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu :

1. Media pemasaran produk masih dengan cara biasa yaitu dengan penyebaran selebaran brosur.
2. Kurangnya media bagi para *costumer* untuk melihat produk – produk yang ditawarkan baik itu terbaru atau bukan.
3. Transaksi penjualan hanya terbatas di lokasi tertentu saja.
4. Bagaimana membangun sistem untuk Amne Shop untuk lebih unggul bersaing diantara ketatnya persaingan antar produk sepatu yang ada sekarang.

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi *e-commerce* untuk pemesanan produk-produk yang ada di Amne Shop.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memperluas jaringan pemasaran produk – produk yang ditawarkan.
2. Memudahkan konsumen dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh Amne Shop tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.
3. Memudahkan konsumen dalam proses pemesanan produk sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun ia berada tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung. Dan proses transaksi tidak terpaut pada daerah tertentu saja.
4. Membangun sistem untuk membantu Amne Shop untuk lebih unggul bersaing diantara ketatnya persaingan antar produk-produk sepatu sekarang dan seterusnya.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembangunan aplikasi e-commerce ini adalah sebagai berikut :

1. Pengolahan Data disini meliputi data produk dan detail produk, data member, data kategori, data admin, data pemesanan, data pembayaran, data retur, data laporan.
2. Manajemen Pesanan suatu produk meliputi tentang pencarian pesanan, update status produk yang tidak hanya dengan status “dipesan” saja tetapi ada “dikonfirmasi”, “dibayar”, “dikirim”, dan “diterima oleh pemesan” yang dipesan, konfirmasi pembayaran, pembatalan pesanan.
3. Manajemen Shipping, meliputi metode pengiriman yang bekerja sama dengan layanan pengiriman yang sudah memiliki fasilitas penelusuran

pengiriman(*Tracking)*. Menyediakan juga pengelolaan lokasi pengiriman dan harga kirimnya.

4. Metode Pembayaran dan Keamanan

   Metode pembayaran yang dapat di gunakan yaitu secara offline dan online.Adapun secara offline adalah melalui transfer bank, dan pembayaran secara online melalui fasilitas Paypall. Keamanan website menggunakan SSL Certificate, memiliki IP – Dedicated, mendukung protokol https, menggunakan username dan login untuk mengakses situs ini.

5. Pembuatan Laporan

   Adapun laporan yang di olah adalah Laporan Penjualan, Laporan Produk, Laporan Retur Barang. Laporan ini dapat disusun harian, bulanan, tahunan, atau periodik berdasarkan waktu tertentu. Menyediakan juga fasilitas pencetakan label pengiriman.

6. Memiliki fasilitas backup dan Restore database yang mana sangat penting untuk keamanan data – data yang ada dalam situs ini demi kelangsungan usaha ini ke depannya.

7. Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan konsumen dapat melakukan komplain ke pihak Distro Mars. Komplain akan ditampung menggunakan beberapa cara yaitu :

   a. Menggunakan email yang didaftarkan oleh pengguna.
   b. Menggunakan instant messaging seperti Yahoo Messanger.

c. Manfaatkan Situs Jejaring Sosial untuk promosi. Integrasikan dalam halaman administrator.

d. Menggunakan telepon.

8. Menyediakan fasilitas pengelolaan retur barang

9. Fasilitas pada aplikasi ini

a. Integrasi dengan situs Social Network seperti Facebook sebagai sarana promosi.

b. Menampilkan Produk Terbaru, Produk Terlaris secara global.

c. Fasilitas pendaftaran member dan login member.

d. History pemesanan.

e. Zoom gambar produk dan Multi gambar untuk sebuah produk.

f. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.

10. User

a. Administrator memiliki tugas sebagai berikut :

1. Mengelola data barang seperti menambah data barang, mengedit data barang dan menghapus data barang.

2. Mengelola data member, data pembelian, data pemesanan barang, data transaksi penjualan dan data pengiriman barang.

b. Member dapat melihat informasi mengenai barang yang terdapat di situs dan dapat melakukan pemesanan barang.

c. Pengunjung hanya dapat melihat informasi barang yang terdapat di situs tersebut dan tidak dapat melakukan pemesanan barang.

11. Perangkat lunak yang digunakan :

    Untuk pembangunan aplikasi ini, dibutuhkan perangkat lunak dengan spesifikasi sebagai berikut :

    a. Sistem operasi *Window XP.*
    b. *Macromedia Dreamweaver CS 5* sebagai *tools* pembangun aplikasi ini.
    c. *Wamp Server 2.0* sebagai *web server* saat pembangunan aplikasi.
    d. *Browser* seperti *Mozilla Firefox,Opera* dan *Google Chrome.*

12. Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur, dimana tools yang digunakan adalah *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD),sedangkan untuk menggambarkan diagram proses mengggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode deskriptif yaitu suatu metode untuk membuat gambaran atau pencandraan (deskriptif) mengenai fakta –fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian di masa sekarang secara sistematis ,faktual dan akurat.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan penyusunan laporan dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Studi literatur (*library research*) adalah teknik pengumpulan data dengan mencari data, mempelajari banyak data dari berbagai sumber buku, modul, artikel baik perpustakaan maupun media internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

2. Wawancara (*interview*)

   Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

3. Observasi

   Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan data oleh pengumpul data terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penyusunan. Dalam melakukan observasi penulis melakukan beberapa pengamatan terhadap sistem kerja, proses pengolahan data yang sedang berjalan.

1.5.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah menggunakkan model *waterfall* seperti yang tercantum pada gambar 1.1, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. Sistem

Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware dan database.

b. Analisis

Mencari, mendefinisikan dan memahami kebutuhan *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, seperti fungsi yang dibutuhkan, performansi (kemampuan) dan antarmuka yang dibutuhkan. Tahapan ini harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pengguna sistem.

c. Perancangan

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk "blueprint" software sebelum *coding* dimulai. Perancangan harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari software.

d. Pengkodean

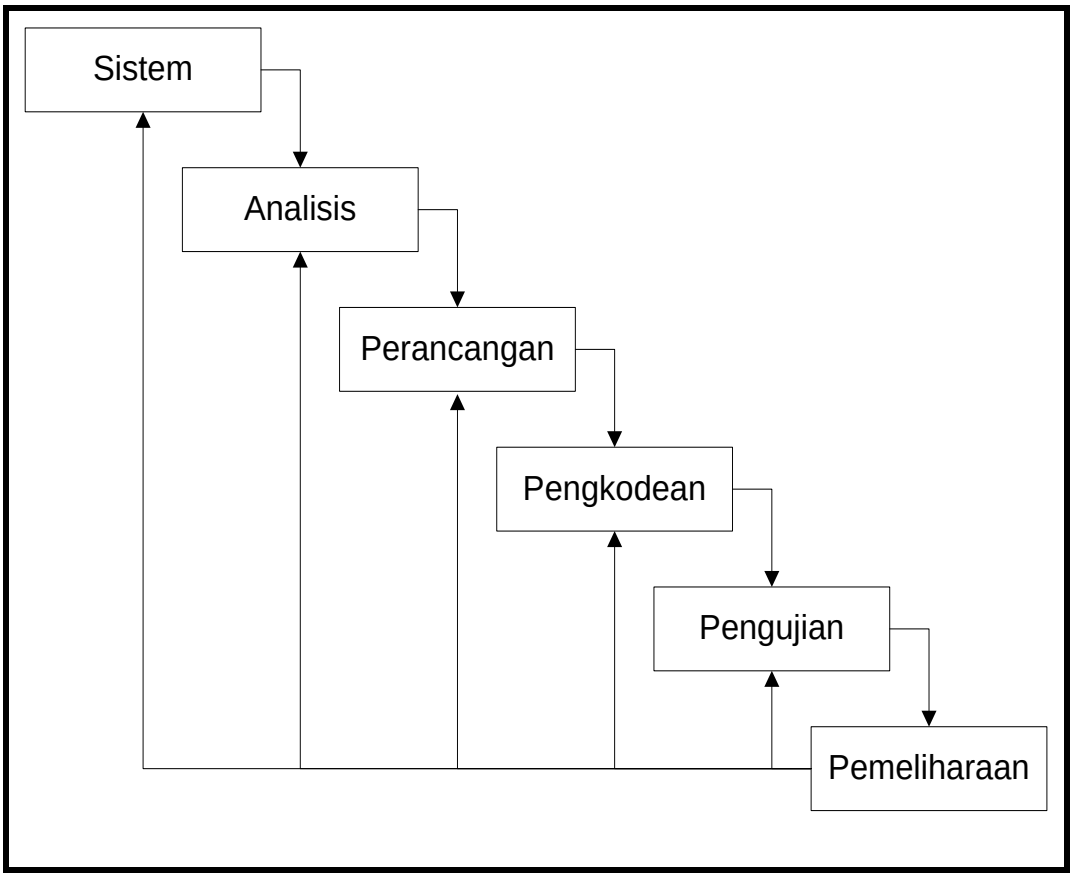
Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*.

e. Pengujian

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. Pemeliharaan

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *error* kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari *eksternal* perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.



Gambar 1. 1 Model *Waterfall*

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan laporan penelitian tugas akhir ini disusun menjadi beberapa bab, dimana setiap bab menjelaskan isi yang dikandungnya. Sistematika penulisan tugas akhir ini 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 TINJAUAN PUSTAKA

Membahas berbagai konsep dasar dan teori – teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan diantaranya adalah pengertian e-commerce, sejarah perkembangan e-commerce, kelebihan e-commerce, kekurangan e-commerce, manfaat e-commerce, jenis e-commerce, security e-commerce, pengenalan internet, internet e-commerce, world wide web (www), web server, HTML, HTTP, flowmap, ERD, diagram konteks, DFD, dan kamus data.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis sebelum dibangunnya perangkat lunak. Perancangan sistem ini mencangkup pemodelan sistem yang dibuat, seperti *Entity Relationship Diagram (ERD), Diagram Konteks* dan *Data Flow Diagram (DFD).* Tahap Perancangan berisi tahapan-tahapan dalam perancangan antar muka, Perancangan

Input dan Perancangan Output, disertai keterangan komponen yang mendukung terciptanya suatu aplikasi yang dinamis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas implementasi dari tahapan analisis dan perancangan sistem kedalam perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman), serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi e-commerce di Distro Mars. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal – hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.