BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin berkembang terutama internet, contohnya adalah yang popular saat ini yaitu dunia *e-commerce*, karena dengan adanya *e-commerce* perusahaan dapat lebih mengeratkan hubungan bisnis dengan rekan bisnis mereka, ataupun dengan para *customer* secara lebih cepat dan mudah, karena komponen-komponen yang terlibat seperti pemasaran barang produksi, *customer service*, pengolahan data produksi ataupun cara pembayaran. Toko Sepatu Oracle Shoes yang terletak di Jalan Pasukan Sindang Cigasong Majalengka adalah badan usaha yang bergerak dalam bidang retail penjualan Sepatu dan Sandal. Toko Oracle Shoes merupakan suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan sepatu dan sandal. Dalam melakukan penjualan dan pemasaran produk, toko Oracle Shoes masih bersifat menunggu konsumen untuk datang ke toko, sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem pemasaran dan penjualan yang masih bersifat menunggu konsumen untuk datang ke toko kurang efektif. Pembeli harus datang langsung ke toko untuk dapat membeli sepatu maupun sandal yang diinginkan. Untuk pembeli yang lokasinya dekat dengan toko tersebut tidak akan menjadi masalah dengan hal tersebut, namun untuk pembeli yang lokasinya jauh dari lokasi tersebut dengan datang langsung ke toko dirasakan tidak efisien karena dapat menyita waktu.

Berdasarkan hasil penelitian di toko Oracle Shoes, ditemukan beberapa masalah yaitu diantaranya mengenai ruang lingkup penjualan yang masih terbatas di sekitar kota Majalengka dan belum dapat menjangkau pangsa pasar yang berada di luar kota Majalengka yang memiliki potensi penjualan yang besar. Selain itu, dengan semakin ketatnya persaingan dalam bidang *fashion*, maka pihak toko Oracle Shoes harus dapat merespon kendala-kendala yang terjadi agar tercipta efiktifitas maupun efisiensi sehingga mampu bertahan dan dapat bersaing dengan toko sepatu lainnya yang memiliki pasar yang sama.

Masalah yang dihadapi bukan hanya ruang lingkup yang terbatas dan persaingan yang semakin ketat, namun dalam hal promosi yang masih menggunakan pamflet. Dengan menggunakan media promosi yang masih tergantung pada pamflet, dirasakan masih kurang efektif dalam menjaring konsumen baru dan kurang memberikan informasi yang tepat mengenai produk yang ditawarkan kepada para konsumen. Maka dari itu, diperlukan media promosi yang tepat dan salah satunya dapat menggunakan media internet untuk melakukan promosi secara *online.*

Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik pemilik toko Oracle Shoes, maka akan dibangun **"Aplikasi *E-Commerce* Pada Toko Sepatu Oracle Shoes"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan permasalahan yang terjadi yaitu sebagai berikut :

1. Tidak efisiennya penjualan dan pemasaran karena masih bersifat menunggu pembeli dan pembeli harus datang langsung ke tempat toko Oracle Shoes berada.

2. Ruang lingkup penjualan yang masih terbatas di sekitar kota Majalengka.
3. Media promosi yang hanya menggunakan pamflet dirasa kurang efektif untuk menjaring konsumen baru.

Melihat permasalahan tersebut, maka timbul suatu masalah bagaimana membangun Aplikasi *E-Commerce* Pada Toko Sepatu Oracle Shoes.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* pada toko sepatu Oracle Shoes.

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Mempermudah pemasaran dan penjualan serta mempermudah pembeli untuk melakukan pemesanan barang tanpa harus datang langsung ke toko Oracle Shoes.
2. Memperluas pangsa pasar sehingga tidak tergantung dari wilayah Majalengka saja.
3. Untuk mempromosikan dan mengenalkan produk toko Oracle Shoesmelalui media internet yang tidak dibatasi waktu.
4. Memberikan informasi yang tepat mengenai produk yang ditawarkan oleh toko Oracle Shoes kepada calon pembeli.

1.4 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan permasalahan yang dapat dirumuskan agar penulisan laporan kerja ini lebih terarah dan mengacu kepada tujuan utama.

Batasan permasalahan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Prosedure atau proses bisnisnya yaitu sebagai berikut :

a. Pendataan data barang oleh pegawai.

b. Pembeli memilih barang yang ingin dibelinya.

c. Pembeli melakukan pengecekan barang yang akan dibeli dan jika sesuai maka pembeli melakukan pembayaran di kasir.

d. Kasir memasukan data transaksi ke dalam komputer, dan membuat bukti transaksi berupa struk pembayaran dan pembeli membayar sesuai dengan total harga yang tertera dalam *invoice*.

2. Pengolah administrasi

a. Pengaturan Produk

i. Data Produk.

ii. Data Kategori atau Sub Kategori.

iii. Detail Produk

iv. Manajemen Harga

v. Gambar produk.

vi. Rating Produk.

vii. Produk Promosi

viii. Pengelolaan Discount.

ix. Pengelolaan Stok.

b. Manajemen Pesanan

i. Pencarian Pesanan

ii. Update Status Pesanan (Dipesan → Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim → Diterima oleh Pemesan)

iii. Konfirmasi Pembayaran

iv. Pembatalan Pesanan

c. Manajemen Pembayaran

Cara dalam pembayaran pada aplikasi ini terdapat beberapa cara yaitu :

i. Pembayaran Offline

Menyediakan berbagai Account Bank untuk pembayaran offline (Transfer, Tunai).

ii. Pembayaran Online

Menyediakan fasilitas pembayaran online menggunakan fasilitas Payment Gateway baik yang internasional *(Paypal*). Pembayaran yang dilakukan secara online biasanya akan langsung mengupdate data pemesanan secara otomatis, sehingga biasanya tidak diperlukan konfirmasi, karena konfirmasi akan dilakukan antara payment gateway dengan situs e-commerce anda. Dalam Paypal hal tersebut dikenal dengan *IPN (Instant Payment Notification).*

3. Manajemen Shipping

iii. Sediakan sebanyak mungkin cara pengiriman produk yang telah dipesan.Banyak layanan pengiriman yang dapat digunakan seperti TIKI, JNE.

iv. Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi → Kota/Kab) dan harga kirimnya.

4. Pembuatan Laporan (Reporting) / Statistik

Ada beberapa laporan yang biasanya dibuat yaitu Laporan Penjualan, Laporan Pemesanan, Laporan Produk dan lain-lain. Laporan-laporan tersebut

dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu. Perlu juga dibuat fasilitas untuk pencetakan label pengiriman.

5. Fasilitas pada aplikasi ini terdapat :

a. Integrasi dengan situs Social Network (Facebook, Twitter, dll) sebagai sarana promosi.

b. Pengelolaan Retur barang.

c. Pencarian Produk (berdasarkan nama, fitur, harga, kategori dll).

d. Menampilkan produk diskon, Produk Terbaru, Produk Terlaku secara global ataupun berdasarkan kategori, Produk Paling Banyak Dilihat.

e. Fasilitas pendaftaran member dan login member.

f. History pemesanan.

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

h. Zoom gambar produk. Multi gambar untuk sebuah produk.

i. Mendukung Search Engine Optimization (SEO) agar situs anda terdaftar di search engine pada halaman-halaman depan.

6. Sistem keamanan aplikasi yang dibuat ini memakai :

a. IP-Dedicated

b. Mengunakan Secure Socket Layer (SSL) supayamendukungprotokol https: agar keamanan data lebih terjaga.

c. Mengunakan username dan login untuk mengakses situs.

7. Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan konsumen dapat melakukan komplain ke pihak Toko Oracle Shoes. komplain dari konsumen akan ditampung menggunakan beberapa cara yaitu :

a. Menggunakan email yang didaftarkan oleh pengguna.
b. Menggunakan Instant Messaging (Yahoo Messanger, MSN Messanger,dll)
c. Manfaatkan Situs Jejaring Sosial untuk promosi. Integrasikan dalam halaman administrator.
d. Menggunakan telepon, fax untuk custumer suppor

8. 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 .

9. Software

a. Sistem operasi menggunakan Microsoft Windows XP.
b. Software yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini adalah :

1. MySQL versi 5.1.36 digunakan sebagai *Database Management System.*
2. PHP versi 5.3.0 sebagai bahasa pemrograman *server side.*

3. Apache versi 2.2.11 digunakan sebagai *web server*.

c. Pada sisi client, digunakan *web browser* untuk dapat mengakses situs tersebut, *web browser* dapat menggunakan program Microsoft Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera Browser, Safari, Google Chrome.

10. Analisis yang digunakan adalah model analisis terstruktur. Alat yang digunakan yaitu flowmap dan ERD sedangkan untuk menggambarkan proses digunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk membangun aplikasi berbasis *e-commerce* di Toko Oracle Shoes menggunakan metode analisis deskriptif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan.

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 :

a. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data dengan mencari data, mempelajari banyak data dari berbagai sumber buku, modul, artikel baik perpustakaan maupun internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

b. 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.

c. 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 menggunakan model *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. *Software Requirements Analysis*

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

b. *Design*

Pada dasarnya *software design* merupakan proses yang terdiri dari beberapa langkah yang memfokuskan kepada empat atribut yang

berbeda dari program, yaitu : struktur data, arsitektur *software*, representasi antarmuka dan detail prosedur. Pada tahap desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti dua aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

c. *Coding*

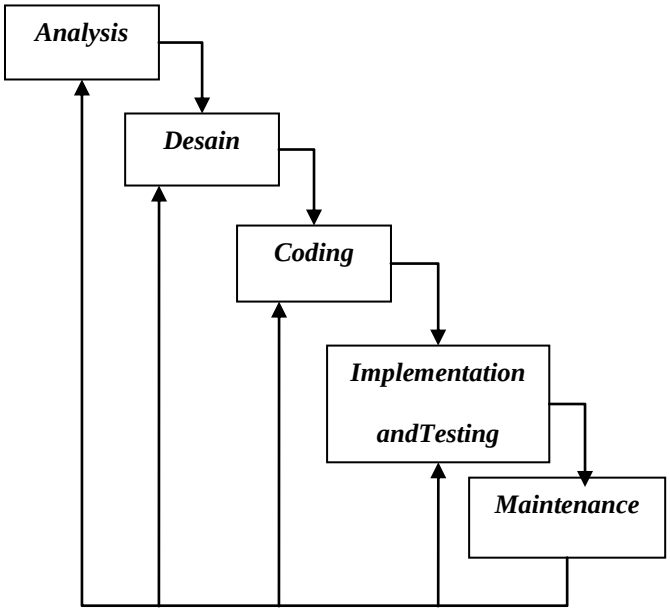
Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diproses menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman tertentu melalui proses *coding*.

d. *Implementation and Testing*

Melakukan pengujian secara formal terhadap program yang telah dibangun untuk memastikan semua kebutuhan maupun persyaratan telah terpenuhi.

e. *Maintenance*

Menerapkan langkah-langkah sebelumnya pada *software* untuk melakukan perubahan terhadap *software* tersebut. Perubahan dapat terjadi karena adanya *error*, perubahan lingkungan *software* (perubahan *hardware* maupun sistem operasi atau karena tambahan kebutuhan pengguna).



Gambar1.1 Metode Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini dibagi menjadi beberapa bab dengan pokok pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan Instansi dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan aplikasi penjualan tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis pengguna dan analisis basis data, Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dikerjakan serta menerapkan kegiatan implementasi dan pengujian pada perangkat lunak aplikasi.

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.