BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

2_{nd} Skin *Clothing Company* merupakan perusahaan yang bergerak di bidang bisnis penjualan pakaian diantaranya kaos, kemeja, celana dan lain-lain yang beralamatkan di Kedoya Ujung Jl. Agave Raya Blok C5 A-D Jakarta Barat. Cara penjualan yang di terapkan di toko sekarang yaitu konsumen harus datang ke toko untuk mencari dan memilih barang yang akan dibeli, sehingga menyulitkan bagi konsumen yang berada jauh di luar kota Jakarta. Toko 2_{nd} Skin menginginkan memperluas pasar hingga luar kota Jakarta untuk memperoleh keuntungan yang maksimal.

Dari hasil observasi yang di dapat toko ini mempunyai kendala mengenai perluasan pemasaran produk ke luar Jakarta. Dalam pemasaran produk yang di hasilkan dari 2_{nd} Skin menggunakan katalog, brosur yang dibagikan kepada konsumen. Hal ini menyebabkan tidak efisiennya cara yang di lakukan karena memakan biaya operasional yang cukup besar.

Selain transaksi dan promosi toko ini juga masih kesulitan dalam melakukan pengolahan data barang, karena toko ini masih melakukan secara manual belum secara terkomputerisasi sehingga mempengaruhi efektifitas dalam bekerja. Misalnya

dalam hal pembuatan laporan maka akan memakan waktu yang cukup lama karena harus memeriksa transaksi yang terjadi.

Melihat teknologi yang sedang berkembang sekarang ini dalam dunia perdagangan, 2_{nd} Skin mencoba membuat inovasi penjualan produk terhadap konsumen dengan cara memanfaatkan teknologi *e-commerce* yaitu penjualan yang di lakukan secara *online*. Oleh karena itu perlu adanya media yang dapat membatu toko 2_{nd} Skin dalam berinteraksi dengan konsumen yang dapat di akses di jaringan *internet* setiap saat dan di mana saja tanpa harus datang ke tempat penjualan serta transaksi *online* yang dilakukan kapan saja dan dimana saja secara cepat dan aman.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat di identifikasikan beberapa masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Konsumen yang berada di luar kota mengalami kesulitan dalam memesan produk 2_{nd} Skin dan ingin memaksimalkan keuntungan dari penjualan produk 2_{nd} Skin
2. Belum tersedianya sarana untuk mempromosikan produk-produk 2nd Skin kepada konsumen secara luas.
3. Belum adanya sarana bertransaksi secara online.
4. Mengalami kesulitan dalam pelaporan data.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah "**MEMBANGUN SISTEM E-COMMERCE PADA 2nd SKIN CLOTHING COMPANY** ".

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memudahkan konsumen dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh 2nd Skin tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.
2. Mempermudah 2_{nd} Skin untuk mempromosikan produk dan memasarkan produk lebih luas hingga luar kota Jakarta dengan memanfaatkan media internet, sehingga konsumen dapat melihat produk 2_{nd} Skin di mana saja.
3. Memudahkan konsumen dalam proses pemesanan produk sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun ia berada tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.
4. Mempermudah perusahaan dalam mengelola laporan pemesanan, penjualan.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menyediakan informasi tentang spesifikasi produk yang di tawarkan oleh 2nd Skin Clothing Company.
2. Aplikasi ini menyediakan fasilitas bertransaksi secara *online* dengan metode pembayaran *paypal* dan *offline* dengan metode pembayaran transfer melalui

bank maupun COD (*Cash On Delivery*) jika pemesanan masih dalam kota Jakarta.

3. Aplikasi ini menyediakan data kategori, data barang dan pesanan.
4. Memiliki pengelolaan lokasi pengiriman, biaya pengiriman disesuaikan dengan pihak jasa pengiriman barang dan *Manajemen Shiping* akan menggunakan jasa layanan JNE yang memiliki fasilitas jejak pengiriman (*Tracking*).
5. Aplikasi *e-commerce* ini menangani proses pemesanan, konfirmasi pemesanan, konfirmasi pembayaran dan pengiriman.
6. Sistem *e-commerce* ini dapat mengirim informasi pemesanan melalui *e-mail* ke pemesan setiap ada perubahan status pemesanan dapat menampilkan *history* pemesan.
7. Data diperoleh dari 2nd Skin Clothing Company
8. Untuk keamanan mengenai informasi konsumen, menggunakan protocol https dengan modul SSL (*Security Socket Layer*).
9. Laporan dan statistik yang dibuat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan.
10. Sistem *e-commerce* ini dapat terintegrasi dengan situs *social networking* sebagai sarana promosi barang.
11. Sistem *e-commerce* ini mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar di *search engine*.
12. Pelanggan (*non member*) tidak dapat melakukan transaksi.

13. Aktifasi member dilakukan pada email.
14. Ongkos kirim disesuaikan dengan jarak dan berat barang yang dipesan.
15. Setiap pengguna (administrator/pengelola, member, user/guest) memiliki hak akses masing-masing.
16. Media komunikasi yang digunakan untuk pemberitahuan barang yang sudah dikirim dan uang yang sudah ditransfer menggunakan E-mail, Yahoo Messenger, SMS, Telepon.
17. Aplikasi e-commerce ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemograman web PHP, untuk database menggunakan MySQL. Sedangkan web editornya menggunakan Adobe Dreamweaver.
18. Analisis pemodelan yang digunakan berdasarkan pemodelan terstruktur\Data Flow Diagram.

1.5 Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian deskriptif yaitu prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek/objek pada saat sekarang berdasarkan fakta- fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

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

1. Studi Literatur.

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

2. Observasi.

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

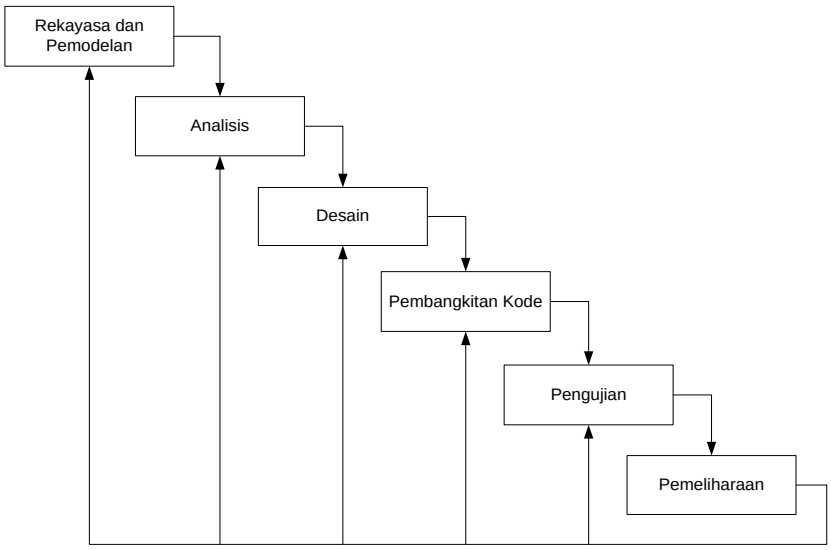
3. Interview.

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

1.5.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut dengan "*classic life*" atau model *waterfall*. Model ini adalah model yang muncul pertama kali yaitu sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai didalam *Software Engineering* (SE). Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Kelebihan dari *waterfall* adalah ketika semua kebutuhan sistem dapat didefinisikan secara utuh, eksplisit, dan benar di awal poroject, maka *Software*

Engineering dapat berjalan dengan baik dan tanpa masalah. Paradigma perangkat lunak secara *waterfall* dapat digambarkan pada Gambar 1.1



Gambar 1.1 Model Waterfall

Adapun penjelasan dari alur metode *waterfall* ini adalah sebagai berikut :

A. **Rekayasa dan Pemodelan**

Pada tahap ini, rekayasa informasi mencakup pengumpulan kebutuhan pada aplikasi yang akan dibangun.

B. **Analisis**

Kegiatan analisis perangkat lunak meliputi analisis spesifikasi perangkat lunak, analisis lingkungan pengembangan, analisis structural, dan diagram relasi.

C. **Desain**

Perancangan perangkat lunak dilakukan berdasarkan hasik analisis kebutuhan perangkat lunak, yang mencakup perancangan arsitektur, perancangan modul aplikasi, dan perancangan antarmuka.

D. **Pembangkitan Kode**

Dalam proses ini, hasil analisis dan desain sistem pada proses sebelumnya diterjemahkan kedalam bentuk mesin, jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat dilakukan secara mekanis.

E. **Pengujian**

Dalam tahap ini akan dilakukan pengujian untuk menguji apakah sistem yang telah dirancang dan diimplementasikan sudah sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan.

F. **Pemeliharaan**

Pemeliharaan dilakukan terhadap kesalahan-kesalahan yang terjadi pada *prototipe* perangkat, dokumen teknis perangkat lunak, maupun laporan Tugas Akhir.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang perangkat lunak 2_{nd} Skin yang akan dibuat. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalahan, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah/ruang lingkup kajian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memaparkan beberapa hal yaitu tinjauan perusahaan, landasan teori seperti sistem, sistem informasi, pengertian data, pengertian basis data, E-Commerce, perancangan sistem, tool yang digunakan untuk membangun aplikasi, internet, metode pembayaran dan sistem keamanan yang digunakan.

BAB III ANALISIS MASALAH

Bab ini memaparkan tentang analisis sistem, analisis masalah, analisis yang sedang berjalan, analisis kebutuhan *non fungsional*, perancangan sistem, perancangan antar muka dan sebagainya.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini diuraikan tentang lingkungan implementasi, implementasi antar muka, pengujian perangkat lunak yang menggunakan pengujian *alpha* dan *betha*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diajukan agar dapat menjadi bahan pertimbangan.