BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

CV. Garucci Collection adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan produk berbagai macam sepatu yang terletak di Jalan Cibaduyut Raya No. 63 Bandung. Dalam menjalankan usahanya CV. Garucci Collection selalu menjual produk-produk yang berkualitas dengan harga yang kompetitif untuk pasaran lokal. CV. Garucci Collection memiliki produk utama yaitu sepatu yang terbuat dari beragam bahan dengan model terbaru yang unik dan bervariasi.

Sistem penjualan yang dipakai di CV. Garucci Collection sekarang ini masih memakai sistem konvensional yaitu *customer* yang harus datang langsung ke CV. Garucci Collection untuk memilih dan membeli produk yang diinginkan, kemudian setelah *customer* telah mendapatkan produk yang diinginkannya maka *customer* melakukan transaksi pembayaran ke kasir dan mengambil produk yang telah dibelinya setelah selesai melakukan transaksi pembayaran. CV. Garucci Collection sendiri sudah melakukan promosi global atau online, namun untuk pemesanan dan pembayaran barang-barang yang ada di CV. Garucci Collection ini masih manual. Sehingga dibutuhkan sebuah media *online* yang nantinya dapat lebih memperkenalkan CV. Garucci Collection dan memberikan keefektifan waktu kepada *costumer* dalam melakukan pemesanan dan pembayaran barang.

Seperti munculnya *Electronic Commerce* (*E-Commerce*) dalam lingkungan bisnis yang berbasis web.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, CV. Garucci Collection membutuhkan sebuah aplikasi yang berbasis web yang mampu mengelola transaksi jual beli dan transaksi pembayarannya serta memberikan informasi kepada para *customer* secara *online* melalui internet. Oleh karena itu penyusun mengajukan proyek untuk skripsi dengan judul **PEMBANGUNAN *E-COMMERCE* PENJUALAN SEPATU CV. GARUCCI COLLECTION.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan beberapa masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat *customer* memperoleh informasi yang tepat mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan oleh CV. Garucci Collection?
2. Bagaimana cara mempermudah *customer* untuk melakukan pemesanan barang dan pembayaran tanpa harus datang langsung ke CV. Garucci Collection?
3. Bagaimana cara mempermudah *customer* yang berada diluar kota bandung untuk melakukan transaksi?
4. Bagaimana memberikan pelayanan pembayaran yang fleksibel kepada *customer* terhadap aplikasi *E-Commerce* yang dibangun?

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi E-Commerce sepatu online berbasis web di CV. Garucci Collection.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan *customer* dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh CV. Garucci Collection tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.
2. Memudahkan *customer* dalam proses pemesanan produk sehingga *customer* dapat melakukan transaksi dimanapun ia berada, tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.
3. Memudahkan *customer* yang berada diluar kota Bandung, agar tidak harus datang ke toko untuk menentukan barang mana saja yang akan dibeli.

4. Memberikan fasilitas yang fleksibel kepada *customer* dalam menggunakan aplikasi *E-Commerce* yang dibangun.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan dari pembahasan permasalahan diatas yaitu sebagai berikut :

1. Pengatura Produk
    a. Data Produk

       Data produk pada aplikasi ini berupa sepatu.

    b. Data Kategori dan / atau Sub Kategori

       Kategori pada produk diantaranya sepatu formal pria, sepatu *casual*, sepatu *sport* pria dan sepatu formal wanita, sepatu casual wanita, sepatu sport wanita.

    c. Detail Produk

       Produk – produk yang disediakan mempunyai warna, ukuran, dan harga yang berbeda-beda.

    d. Manajemen Harga

       Harga yang diberikan sesuai dengan waktu pada saat pembelian dilakukan.

    e. Gambar produk

       Gambar produk yang ditampilkan yaitu berupa sepatu yang sesuai dengan bentuk, warna dan harga.

    f. Rating Produk

Menampilkan rating produk yang banyak diminati para konsumen.

g. Produk Promosi

Promosi produk dilakukan dengan cara menyebarkan catalog melalui *social network* seperti facebook.

h. Pengolahan Diskon

Diskon yang di berikan akan secara langsung akan dihitung saat konsumen melakukan transaksi, yaitu harga barang akan dikurangi besarnya diskon yang diberikan. Adapun besar diskon tergantung pada jenis sepatu.

i. Pengelolaan Stok

Pengelolaan stok yaitu stok barang yang ada akan berkurang secara otomatis pada saat konsumen melakukan pembelian.

2. Manajemen Pemesana

a. Pencarian Pesanan

Pada saat inigin mencari produk, *customer* cukup memilih kategori yang telah disediakan, sesuai dengan produk yang dicari.

b. Update Status Pesanan pada produk yaitu (Dipesan → Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim → Diterima oleh Pemesan)

c. Komfirmasi pembayaran

Setiap transaksi pembayaran yang terjadi akan diberikan konfirmasi 1x24 jam, lalu akan dikonfirmasi bahwa anda telah melakukan transaksi pembayaran sesuai hari, tangga, bulan dan

waktu terjadinya transaksi tersebut. Adapun konfirmasi bisa melalui *e-mail*, telepon atau sms.

d. Pembatalan Pemesanan

Pembatalan pemesanan hanya bisa dilakukan apabila belum terjadinya transaksi pembayaran.

3. Manajemen Pembayaran

Dalam pembangunan aplikasi ini ada dua system pembayaran yang yang di terapkan, yaitu :

a. Pembayaran Offline

System pambayaran yang disediakan menggunakan berbagai *Account* Bank untuk pembayaran *Offline (Transfer*)

b. Pembayaran Online

Selain melakukan pembayaran secara transfer antar rekening bank aplikasi ini juga Menyediakan fasilitas pembayaran online menggunakan fasilitas Payment *Gateway* baik yang internasional ataupun Indonesia yang dinamakan *paypal.*

4. Manajemen *shipping*

a. Cara pengiriman produk yang telah di pesan menggunakan layanan pengiriman TIKI yang menyediakan jasa layanan pengiriman yang memiliki fasilitas penelusuran pengiriman (*Tracking*)

b. Menyediakan pengolahan lokasi pengiriman (Provinsi → Kota/Kab) dan harga kirimnya.

5. Pembuatan Laporan

a. Laporan penjualan yaitu laporan hasil barang atau sepatu yang terlah terjual, dan dapat di lihat berapa uang yang masuk.
b. Laporan barang yaitu meliputi sisa stok dari hasil penjualan.

6. Menyediakan integrasi dengan situs social Network (facebook dan twitter).
7. Fasilitas backup dan Restor database untuk mengatasi data-data yang hilang.
8. Fasilitas pengolahan Retur barang

   Barang yang diretur adalah barang yang tidak sesuai keinginan konsumen, maka barang akan ditarik oleh pihak took dan barang akan diganti sesuai produk yang di inginkan.

9. *Shoping Features*
   a. Menampilkan produk diskon, produk terbaru, produk terlaris, dan produk yang paling banyak dilihat.
   b. Fasilitas pendaftaran member dan *login* member diberikan kepada konsumen untuk mendapatkan diskon.
   c. Menyediakan *history* pemesanan.
   d. Zoom gambar produk, Multi gambar untuk sebuah produk.
   e. Mendukung *search Engine Optimazion (SEO*) agar situs terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.
10. *Security*
    a. Menggunakan *IP-Dedicated.*

b. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) untuk keamanan yang mendukung protocol https.

c. Menggunakan *user* name dan login untuk mengakses situs.

11. Communication

    Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah :

    a. Menggunakan e-mail yang di daftar oleh pengguna

    b. Menggunakan instan messaging (Yahoo Messanger) untuk informasi produk.

    c. Memanfaatkan situs jejaring social untuk promosi

    d. Menggunakan telepon, fax untuk custumer support.

12. Proses pengolahan data produk dan transaksi hanya dapat dilakukan oleh admin, sedangkan *customer* dapat melakukan transaksi setelah melakukan registrasi.

13. Software yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah PHP dengan toolnya *Macromedia dreamweaver MX*, *Web Server Apache* versi 6.2, dan *database* yang digunakan adalah *MySQL* versi5.0

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah metode deskriptif, yang terdiri atas beberapa tahap penelitian diantaranya:

1. Tahap pengumpulan data

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

a. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah tahap pengumpulan data dengan cara mempelajari referensi-referensi dan data-data yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dengan bersumber pada buku-buku, serta bacaan lain yang kiranya dapat membantu penulis untuk menyelesaikan laporan penelitian ini.

b. Observasi

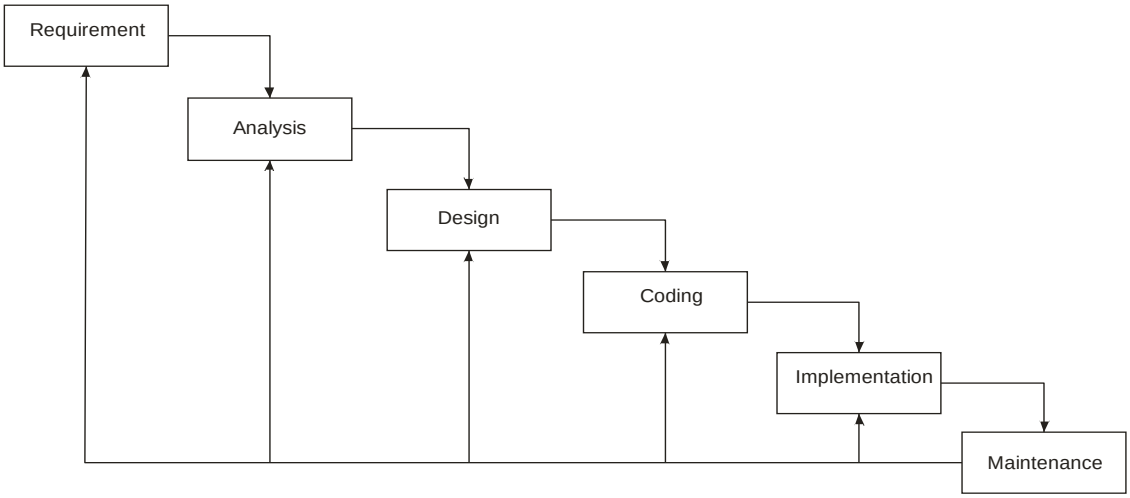
Observasi adalah pengamatan langsung para pembuat keputusan berikut lingkungan fisiknya dan atau pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang berjalan.

c. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah suatu percakapan langsung dengan tujuan-tujuan tertentu dengan menggunakan format tanya jawab yang terencana.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma pembuatan perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses seperti yang terlihat pada Gambar 1.1 :



Gambar 1.1 Tahapan Model Waterfall

a. *Requirement*

Requirement merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam metode requirement adalah dengan mewawancarai perusahaan CV. Vision Notebook Center dilanjutkan dengan pengambilan data berupa katalog beserta daftar harganya

b. *Analysis*

Analysis merupakan tahap analisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. *Design*

Design merupakan tahap penerjemahan dari data yang telah dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. *Coding*

Coding merupakan Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu

e. *Implementation*

Implementation merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibangun.

f. *Maintenance*

Maintenance tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuatu dengan permintaan user.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi 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 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. Membahas tentang tinjauan perusahaan dan konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan yang melandasi pembangunan aplikasi *e-commerce*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil analisis terhadap sistem yang sedang berjalan untuk mengetahui kekurangan dan kebutuhan sistem yang akan dibangun agar menjadi lebih baik. Dijelaskan pula tentang perancangan sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis. Perancangan sistem ini mencakup perancangan basis data, pemodelan sistem yang dibuat seperti diagram konteks, data flow diagram, dan diagram ERD. Selain itu juga terdapat perancangan antarmuka dari sistem yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan menjelaskan tentang implementasi program dan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan skripsi