BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Amalinda *Collection* adalah suatu perusahaan yang bergerak di bidang *fashion*. Perusahaan ini berdiri pada tahun 2005, atas dasar coba-coba pemilik perusahaan menjalankan usaha ini dengan modal yang seadanya. Seiring perjalanyan waktu, perusahaan ini semakin berkembang dan banyak menarik konsumen. Itulah salah satu alasan yang menyebabkan pemilik perusahaan memepertahankan usaha ini sampai sekarang yang beralamat di Jl. Jati Handap No. 270 Cicaheum Bandung Jawa Barat.

Saat ini pemilik perusahaan dalam mengelola perusahaannya masih dilakukan secara konvensional, dimana konsumen yang akan membeli produk harus mendatangi tempat penjualan secara langsung. Sehingga jangkauan promosi dan penjualan masih sangat terbatas, menyebabkan produk-produk yang dihasilkan kurang dikenal oleh masyarakat luas. Kendala lainnya yaitu semakin ketatnya persaingan antar sesama industri pakaian mulai dari industri kecil sampai industri besar. Hal itu membuat pengelola toko Amalinda *Collection* harus mempunyai strategi pemasaran yang berbeda agar dapat bersaing dan dapat mendatangkan banyak pelanggan baru.

Untuk itu dibutuhkan suatu sistem yang dapat mengatasi permasalahan yang ada, baik dari segi pemasaran produk sampai dengan penjualan produk. Salah satu upayanya yaitu dengan membangun aplikasi berbasis *web* berupa *website e-*

commerce yang mampu memberikan informasi mengenai produk kepada pelanggan dengan cepat dan mudah dengan memanfaatkan jaringan *internet*. Dengan adanya *website e-commerce* pelanggan bisa melakukan pembelian dan pemesanan secara *online* tanpa harus mendatangi tempat industri pakaian itu berada. Selain dapat melakukan pembelian dan pemesanan secara *online*, fasilitas yang dapat dimiliki sebuah *website e-commerce* adalah adanya transaksi pembayaran dengan cara *online* maupun *off-line* melalui transfer antar rekening bank.

Berasumsikan pada latar belakang yang ada, penulis mengambil sebuah judul **"MEMBANGUN APLIKASI *E-COMMERCE* BERBASIS WEB 2.0 PADA AMALINDA *COLLECTION* ".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka perumusan masalahnya adalah bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* berbasis web 2.0 pada amalinda *collection.*

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* berbasis web dengan Studi Kasus di Amalinda *Collection*.

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat suatu web *e-commerce* yang dapat menjadi suatu media penjualan bagi toko Amalinda *Collection* untuk meningkatkan

pelayanan terhadap para pelanggannya serta untuk meningkatkan penjualan dan perluasan daerah pemasaran.

2. Memberikan kepuasan kepada pelanggan dalam hal penyampaian informasi yang selalu *up-to-date* mengenai produk terbaru yang dimiliki Amalinda *Collection*.
3. Memberikan informasi yang tepat kepada konsumen mengenai *detail* produk yang ditawarkan oleh Amalinda *Collection*.
4. Memberikan kemudahan kepada konsumen untuk melakukan pemesanan dan pembelian barang tanpa harus datang langsung ke toko Amalinda *Collection*.
5. Memberikan kemudahan kepada konsumen yang berada diluar kota untuk melakukan transaksi.
6. Mempromosikan Amalinda *Collection* dengan biaya yang cukup terjangkau sehingga pihak perusahaan memiliki pasar yang lebih luas.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Agar pembahasan permasalahan tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka perlu adanya batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Pengaturan Produk
    a. Data Produk yaitu produk yang di jual seperti baju muslim, kemeja, batik dan *aksesories*.
    b. Data Kategori

c. Detail Produk (Warna, Ukuran di sesuaikan dengan pesanan)

d. Manajemen Harga

e. Gambar produk.

f. Rating Produk

g. Produk Promosi

h. Pengelolaan *Discount* .

2. Manajemen Pesanan

a. Pencarian Pesanan (*search*) yaitu fasilitas untuk mencari barang yang akan di pesan.

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

c. Adanya konfirmasi Pembayaran

d. pembatalan Pesanan

3. Manajemen Pembayaran

E-Payment yaitu fasilitas pembayaran yang dilakukan dengan menggunakan *paypal* dan *transfer* via rekening bank dan kami juga Menyediakan berbagai *Accoun*t Bank untuk pembayaran *offline* (*Transfer*, Tunai, *COD* {*Cash On Delivery*}).

4. Manajemen *Shipping*

Kami menyediakan untuk jasa pengiriman barang melalui layanan pengiriman Tiki. Dan disediakan pula *link* ke jasa pengiriman yang dipilih oleh pembeli untuk mengetahui ongkos atau biaya pengiriman ke daerah dan kota pembeli.

5. Pembuatan Laporan (*Reporting*) / *Statistik*

Berupa laporan produk, laporan penjualan, laporan pemesanan yang disusun per bulan.

6. *Integrasi* dengan situs *Social Network* sebagai sarana promosi yaitu dengan *link* ke *Yahoo Messenger* (YM), *Facebook* (FB) dan *Twitter*
7. *Fasilitas Backup* dan *Restore database*.
8. Adanya pengelolaan *Retur* barang.
9. *Shoping Features*
    a. Pencarian Produk yaitu berdasarkan nama, *fitur*, harga, kategori.
    b. Menampilkan produk diskon, Produk Terbaru (*Newest Product*), Produk Terlaku (*Global*/per Kategori), Produk Paling Banyak Dilihat (*Most View Product*).
    c. *Fasilitas* pendaftaran member dan *login member*.
    d. *History* pemesanan
    e. Pengiriman informasi pemesanan melalui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
    f. *Zoom* gambar produk yaitu multi gambar untuk sebuah produk.
    g. Mendukung *Search Engine Optimization (SEO)* agar situs anda terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.
10. *Security*

    Keamanan system yang digunakan pada web *e-commerce* ini adalah *Secure Socket Layer* (SSL) dan *IP-Dedicated* untuk keamanan serta menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs.

11. Communication

Media komunikasi antara pengelola dan pelanggan bisa menggunakan *e-mail*, telepon, *Short Message Service* (SMS) dan aplikasi *chat box*.

12. *Shooping cart* atau kereta belanja *virtual* yaitu fasilitas yang fungsinya untuk menaruh barang-barang yang telah dipilih oleh pelanggan.
13. *Guest book* yaitu fasilitas yang dapat digunakan oleh *user* untuk memberikan saran dan krtik mengenai web tersebut. Fasilitas ini hanya dapat digunakan oleh *member* saja.
14. Informasi mengenai barang baru maupun, diskon maupun promosi barang-barang tertentu.
15. *Catalogue* yaitu fasilitas yang berisikan data-data serta informasi dari barang-barang yang dijual yang dikategorikan menurut jenis barang..
16. Informasi mengenai barang-barang yang *best seller*.
17. Informasi mengenai cara pemesanan, pembayaran dan pengiriman

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penyelesaian tugas akhir ini adalah :

1. Tahap pengumpulan data

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

   a. Observasi.

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap tempat sebenarnya.

b. Wawancara

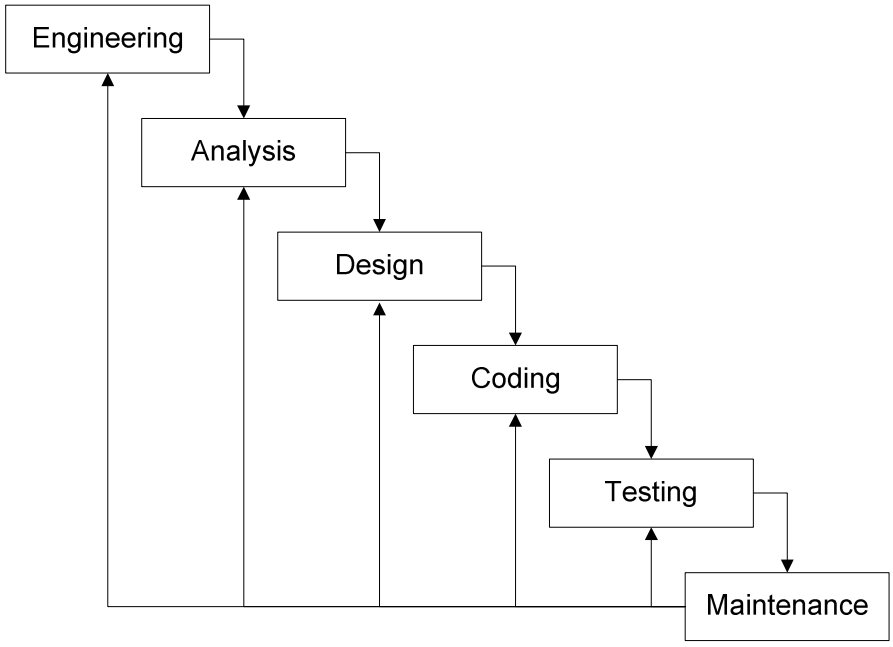
Interview dilakukan pada pengelola Toko Bocah Cilik.

c. Studi Literatur

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

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

Pembuatan perangkat lunak yang mendasari pembuatan website *e-commerce* ini adalah menggunakan paradigma *waterfall*model seperti yang tercantum pada gambar 1.1 berikut ini :



Gambar 1.1 Skema *Waterfall*

Langkah – langkah yang perlu dilakukan pada tahap analisis sistem adalah sebagai berikut :

1. *Engineering* adalah tahap rekayasa awal pengumpulan data.
2. *Analysis*, merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan Membangun Aplikasi *E-Commerce* Berbasis *Web* 2.0 Pada AMALINDA *COLLECTION*.
3. *Design*, merupakan tahap penterjemah dan keperluan – keperluan yang telah di analisis ke dalam bentuk yang lebih mudah dan dimengerti oleh pengguna.
4. *Coding*, merupakan tahap penterjemahan data atau pemecahan masalah perangkat lunak yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.
5. *Testing*, merupakan tahap pengujian terhadap Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Web 2.0 Pada AMALINDA *COLLECTION*.
6. *Maintenance,* tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalamai perubahan – perubahan atau permintaan sesuai permintaan *user*.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar mencapai hasil yang baik dan terarah serta tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka dibuat sistematika laporan Tugas Akhir yang di uraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah/ruang lingkup kajian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini memberikan informasi umum tentang profil tempat kerja praktek yaitu sejarah perusahaan, visi dan misi logo perusahaan, badan hukum perusahaan, struktur organisasi. Bab ini juga berisi tentanglandasan teori dalam pembangunan MEMBANGUN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB 2.0 PADA AMALINDA COLLECTION.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi ini yang dilakukan ke *Public* sehingga diketahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi syarat sebagai aplikasi yang *user-friendly*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan saran tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.