BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Mountain merupakan suatu badan usaha milik keluarga yang bergerak dibidang penjualan perlengkapan outdoor. Berdiri pada tahun 2005 berlokasi di Gang Lumbung 1 Caringin, Bandung. Namun pada September 2010 Toko Mountain mengalami perubahan nama menjadi Snowmount. Toko ini menjual berbagai macam produk yang diantaranya tas, sepatu dan sandal. Semua produk yang dijual di toko ini merupakan produk hasil buatan mereka sendiri. Meskipun begitu, tipe dan modelnya tidak kalah dengan produk-produk buatan luar negeri.

Dalam melakukan proses transaksinya toko ini masih menggunakan sistem manual. Sehingga dalam melihat persediaan barang maupun data-data yang telah terjual masih banyak memakan waktu. Salah satu contohnya adalah ketika dalam membuat laporan harus mengumpulkan data-datanya terlebih dahulu dan biasanya data ini berupa kertas sehingga hal ini dapat menghambat jalannya pemrosesan data. Oleh karena itu dibutuhkannya suatu sistem komputerisasi sehingga pemrosesan data dapat berjalan lebih efektif dan efesien.

Sistem penjualan yang digunakan di toko ini juga masih menggunakan sistem secara offline. Sehingga konsumen harus datang untuk melakukan suatu transaksi pembelian ke toko tersebut. Cara seperti ini juga dipandang sebagai sesuatu yang tidak efisien, karena akan menyulitkan bagi pembeli yang lokasinya jauh dari toko tersebut. Oleh karena itu, untuk lebih meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan maka dibutuhkannya suatu sistem yang mendukung untuk melakukan penjualan secara elektronik salah satunya dengan media internet yang disebut dengan e-commerce.

Untuk mengatasi masalah-masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dibangunlah sebuah aplikasi yang pemrosesannya dapat dilakukan secara offline dan online.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka perumusan masalah dapat dirumuskan dalam pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membangun aplikasi e-commerce yang dapat meningkatkan pelayanan pada pelanggan?
2. Bagaimana cara sistem pembayaran secara offline maupun online yang akan diterapkan pada aplikasi yang dibangun?

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi e-commerce pada Toko Mountain atau Snowmount.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk lebih meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan.
2. Untuk lebih memudahkan sistem pembukuan penjualan barang.
3. Untuk lebih memudahkan proses transaksi penjualan.
4. Sebagai sarana promosi produk-produk Mountain atau Snowmount.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Pengaturan Produk
   a. Data Produk

      Data produk pada aplikasi ini berupa tas, sepatu dan sandal.

   b. Data Kategori dan/atau Sub Kategori

      Kategori pada produk diantaranya tas ransel, tas sekolah, sandal gunung, sandal santai, sepatu sekolah, sepatu futsal.

   c. Detail Produk

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

d. Manajemen Harga

Harga yang diberikan sesuai dengan waktu disaat pembelian dilakukan.

e. Gambar produk

Gambar produk yang ditampilkan yaitu tas, sepatu dan sandal sesuai dengan ukuran dan harganya masing-masing.

f. Rating Produk

Menampilkan rating produk yang banyak diminati para konsumen.

g. Produk Promosi

Promosi produk dilakukan dengan cara menyebarkan katalog melalui *social network* yaitu *Facebook.*

h. Pengelolaan Discount.

Diskon diberikan pada beberapa item produk yang dijual.

i. Pengelolaan Stok.

Pengelolaan stok disini yaitu pelanggan yang membayar pertama kali.

2. Manajemen Pesanan

a. Pencarian Pesanan

Menampilkan sistem pencarian pemesanan berdasarkan kategori produk dan jenis produk.

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

c. Konfirmasi Pembayaran

Konfirmasi pembayaran yang dilakukan berupa pengiriman email kepada konsumen sebagai tanda bukti pembayaran.

d. Pembatalan Pesanan

Pembatalan pemesanan dilakukan apabila belum terjadi transaksi pembayaran.

3. Manajemen Pembayaran

Dalam pembangunan aplikasi ini ada dua sistem pembayaran yang diterapkan, diantaranya dapat dilihat dihalaman berikutnya :

a. Pembayaran Offline

   Sistem pembayaran yang disediakan menggunakan berbagai Account Bank untuk pembayaran offline (Transfer).

b. Pembayaran Online

   Sistem pembayaran yang disediakan yaitu fasilitas pembayaran online menggunakan fasilitas Paypal. Pembayaran yang dilakukan secara online biasanya akan langsung mengupdate data pemesanan secara otomatis.

4. Manajemen Shipping
   a. Cara pengiriman produk yang telah dipesan menggunakan layanan pengiriman JNE yang menyediakan layanan pengiriman yang memiliki fasilitas penelurusan pengiriman (Tracking).
   b. Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi → Kota/Kab) dan harga kirimnya.
5. Pembuatan Laporan (Reporting) / Statistik

   Menghasilkan beberapa laporan yang biasanya dibuat yaitu Laporan Penjualan, Laporan Pemesanan, Laporan Produk dan lain-lain. Laporan-laporan tersebut disusun per minggu. Diaplikasi ini juga dibuat fasilitas untuk pencetakan label pengiriman.
6. Menyediakan integrasi dengan situs *Social Network (Facebook)* sebagai sarana promosi.
7. Fasilitas *Backup* dan *Restore database* untuk mengatasi data-data yang hilang.
8. Fasilitas pengelolaan Retur barang dilakukan apabila barang tidak sesuai dengan keinginan konsumen maka barang akan ditarik kembali oleh toko dan diganti sesuai dengan produk yang diinginkan.
9. Shoping Features (Frontend)
   a. Menampilkan produk diskon, Produk Terbaru (Newest Product), Produk Terlaku (Global/per Kategori), Produk Paling Banyak Dilihat (Most View Product).

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

10. Security
    a. Menggunakan IP-Dedicated.
    b. Menggunakan SSL *(Secure Socket Layer)* untuk keamanan yang mendukung protokol https.
    c. Menggunakan username dan login untuk mengakses situs.
11. Communication

    Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah :
    a. Menggunakan email yang didaftarkan oleh pengguna.
    b. Menggunakan *Instant Messaging (Yahoo Messanger, MSN Messanger,dll)* untuk informasi produk.
    c. Manfaatkan Situs Jejaring Sosial untuk promosi.
    d. Menggunakan telepon, fax untuk custumer support.
12. Pemodelan Analisis Perangkat lunak yang digunakan adalah sistem operasi *Microsoft Windows XP Professional* dan *Macromedia Dreamweaver 8* serta menggunakan *xampp 1.7*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

   Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :
   a. Studi Literatur

      Teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literature, dokumen, dan bacaan-bacaan untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang masalah yang diteliti.

b. Interview (wawancara)

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan komunikasi atau tanya jawab secara langsung dengan sumber data.

c. Observasi (pengamatan)

Teknik pengumpulan data dengan cara datang secara langsung untuk melakukan penelitian.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

Tenik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* (Gambar 1.1), yang meliputi beberapa proses diantaranya [1] :

a. System / Information Engineering

Tahapan terbesar yang pertama kali dilakukan dalam pembuatan perangkat lunak. Dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan yang diperlukan system dan menempatkannya kedalam pembuatan perangkat lunak.

b. Analisis

Tahap menganalisis semua data yang diperlukan dalam pembuatan perangkat lunak.

c. Design

Tahap penerjemahan dari data-data yang dianalisis kedalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh user.

d. Coding

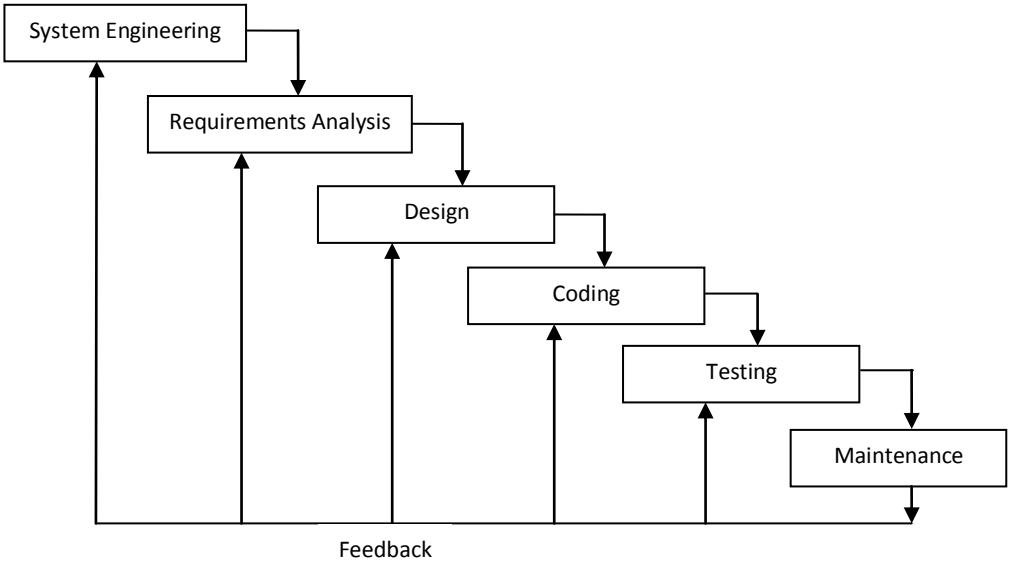
Tahap pemecahan masalah yang telah didesign atau dirancang kedalam bentuk bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian

Tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibangun.

f. Maintenance

Tahap terakhir berupa perawatan, perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar 1.1 *Metode Waterfall* [1]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, merumuskan permasalahan yang dihadapi, menentuakan tujuan serta kegunaan dari masalah yang diteliti, diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang uraian mengenai analisis masalah dari rancangan pembuatan perangkat lunak. Serta perancangan Diagram Konteks, DFD, Kamus Data, ERD, Perancangan Data, Perancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan tentang pembuatan modul program, spesifikasi perangkat lunak dan perangkat keras, uji coba program dan analisis terhadap hasil uji coba program.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang didapat dari pembahasan dari aplikasi yang dibuat.