BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko ivannashop yang beralokasi di jalan olah raga no. 1-2 indramayu, bergerak di bidang bisnis penjualan pakaian perempuan diantaranya pakaian dalam. Toko ivannashop beroprasi dari jam 09.00 WIB dan tutup jam 21.00 WIB. Transaksi penjualan yang terjadi dalam waktu satu hari berkisar 80 % item barang bra, bra set dan 20% item barang celana dalam, hot pants dan lingerie, kebanyakan item barang yang terjual adalah bra dan bra set.

Tetapi toko ini mempunyai kendala yang dihadapi, yaitu dalam perluasan pemasaran. Dalam pemasarannya cara yang digunakan yaitu dengan menggunakan brosur yang dibagikan kepada konsumen dan *display* ditoko tersebut. Hal ini menyebabkan tidak efisiennya cara yang dilakukan, karena memakan biaya operasional yang cukup besar.

Toko ivannashop dalam proses transaksinya memiliki banyak pelanggan baik dari dalam kota maupun di luar kota indramayu yang masih menerapkan prosedur belanja manual dimana konsumen langsung datang ke toko tersebut melakukan pembelian dan transaksi secara langsung. Hal ini menyebabkan tidak efektif bagi pembeli karena menyita waktu juga dan transaksi pun belum tentu terjamin.

Oleh karena itu perlu adanya suatu media yang dapat membantu toko ivannashop dalam berinteraksi dengan konsumen yang dapat diakses di jaringan *internet* setiap saat dan dimana saja tanpa harus datang ke tempat penjualan, serta

transaksi *online* yang dilakukan kapan saja dan dimana saja secara cepat dan aman.

Dengan melihat kondisi dan permasalahan dari toko ivannashop ini, maka ditarik kesimpulan untuk melalukan penelitian sekaligus mengangkat topik ini sebagai bahan tulisan tugas akhir yang berjudul **MEMBANGUN APLIKASI *ECOMMERCE* PADA TOKO IVANNASHOP INDRAMAYU.**

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan pokok pikiran diatas maka permasalahan yang terdapat pada penelitian ini adalah bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* pada toko ivannashop indramayu.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangung aplikasi *e-commerce* pada Toko Ivannashop Indaramayu.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memudahkan dalam bertransaksi jarak jauh bagi para pelanggan yang berada dalam kota maupun diluar kota.
2. Memudahkan pelanggan baik dalam kota maupun diluar kota dalam mendapatkan informasi tentang barang apa saja yang dijual oleh toko ivannashop tanpa harus datang langsung.
3. Memperluas pemasaran produk dengan menciptakan perdagangan secara *online.*
4. Mengurangi biaya dalam pemasaran atau promosi produk ditoko ivannashop.

5. Untuk meningkatkan keamanan konsumen karena tidak perlu membawa uang *cash* dalam jumlah yang besar.

1.4 Batasan Masalah

Guna memaksimalkan hasil penelitian, maka diberikan batasan terhadap ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti diantaranya :

1. Aplikasi ini menyediakan informasi barang yang dijual di toko ivannashop indramayu.
2. Aplikasi ini menyediakan fasilitas bertransaksi secara *online* dengan metode pembayaran *paypal* dan *offline* dengan metode pembayaran transfer melalui bank maupun COD (*Chas On Delivery)* jika pemesanan masih dalam kota indramayu.
3. Pengelolaan dan pengaturan produk yang dilakukan diantaranya data produk, pengkategorian produk, manajemen harga, gambar produk, rating produk, pengelolaan diskon dan pengelolaan stok barang.
4. Memiliki pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi→Kota/Kab) biaya pengiriman sesuai dengan ketentuan dari pihak jasa pengiriman barang dan *Manajemen Shiping* akan menggunakan jasa layanan TIKI yang memiliki fasilitas jejak pengiriman (*Tracking).*
5. Manajemen pemesanan yang dapat dilakukan adalah pencarian pesanan, update status pemesanan, konfirmasi pembayaran dan pembatalan pesanan.
6. Sistem *ecommerce* ini dapat mengirim informasi pemesanan melalui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pemesanan dapat menampilkan *history* pemesan.

7. Laporan dan statistik yang dibuat data laporan penjualan, data laporan pemesanan, data laporan produk, yang dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan ataupun priodik berdasarkan waktu tertentu.
8. Sistem *ecommerce* ini memiliki fasilitas pencetakan dan label pengiriman.
9. Sistem *ecommerce* menyediakan informasi tentang spesifikasi produk yang ditawarkan. Seperti diskon, produk terbaru, produk terlaku, dan juga produk yang paling banyak dilihat.
10. Sistem *ecommerce* ini menyediakan fasilitas pencarian produk (berdasarkan nama, fitur, harga, kategori), serta fitur *zoom* gambar produk dan multi gambar untuk sebuah produk.
11. Sistem *ecommerce* ini menyediakan fasilitas pendaftaran member dan *login* member untuk mengakses situs.
12. Sistem hanya melakukan proses pembelian dan pemesanan, dan menangani *complaint* dan *retur.*
13. Sistem *ecommerce* ini dapat terintegrasi dengan situs *social networking* sebagai sarana promosi barang.
14. Sistem komunikasi antara sistem dan user pada aplikasi ini adalah melalui media *email, Yahoo Masagger,* sms dan telepon. Dimana menjadi member dan pemberitahuan barang yang sudah dikirim dan uang yang sudah ditransfer baik secara pembayaran *online* maupun *offline.*
15. Sistem *ecommerce* ini mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar di *search engine.*
16. Pengguna sistem aplikasi ini adalah :
    a. Admin : mengelolah data operator

b. Operator : mengelola data master

c. Pelanggan : memesan barang dan menjadi member.

17. Sistem *ecommerce* ini memiliki *IP-Dedicated* dan sistem keamanan dengan menggunakan *Secure Soket Layer* (SSL).
18. Pembangunan aplikasi *ecommerce* ini menggunakan bahasa pemograman PHP dan MySQL sebagai *database.*
19. Analisa pemodelan yang digunakan berdasarkan pemodelan terstruktur *Data Flow Diagram.*

1.5 Metologi Penelitian

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

1. Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literature, jurnal, *browsing internet* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik yang diambil juga mempelajari dokumentasi dari intansi.

b. Observasi

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

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigm perangkat lunak secara *waterfall* seperti tercantum pada gambar 1.1, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. *System / Information Engineering*

   Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembentukan perangkat lunak.

b. *Analisis*

   Merupakan tahapan menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. *Desigen*

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

d. *Coding*

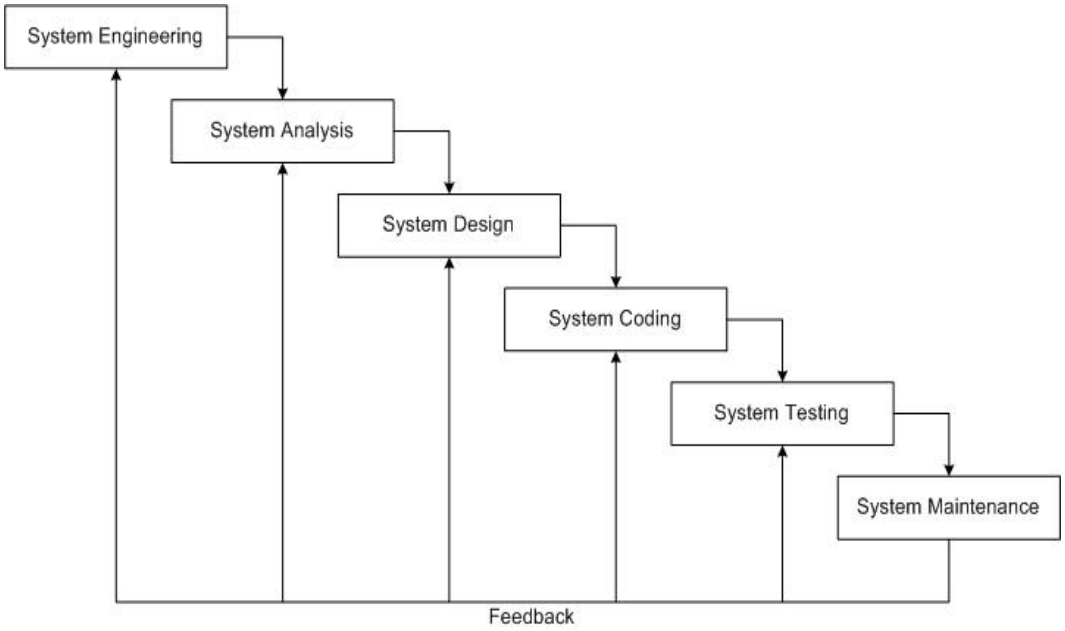
   Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemograman tertentu.

e. Pengujian

   Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. *Maintenance*

   Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar 1.1 Model Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang perangkat lunak yang akan dibuat. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematik penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan beberapa hal yaitu tinjauan perusahaan, landasan teori seperti basis data, perancangan sistem, pengertian media, pengertian *internet*, pengertian *world wide web*, pengertian http, pengertian *ecommerce*, bahasa pemogrman yang digunakan, tinjuan perangkat lunak.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

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

BAB IV IMPLEMENTASI

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

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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