BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi seakan tidak mengalami surut untuk diperbincangkan, khususnya didunia maya penggunaan internet sekarang ini sudah menjadi *trend* dan kebutuhan yang sangat primer. Keberadaan internet saat ini memberikan keuntungan secara langsung kepada dunia bisnis, pendidikan, komunitas dan banyak lagi dari skala kecil hingga besar. Aktifitas bisnis melalui teknologi internet yang biasa disebut dengan *electronic Commerce* (*e-commerce*) mewadahi aktifitas berupa transaksi jual beli secara elektronik atau *online*.

Saat ini pelaku bisnis pada umumnya masih melakukan transaksi bisnis secara manual melalui tatap muka secara langsung ataupun melalui telepon. Sayangnya metode itu tidak cukup efektif, karena para *customer* selalu ingin sesuatu cara pemesanan atau pembelian yang paling mudah. Dari pihak produsen, mereka dituntut senantiasa berada ditempat untuk memenuhi permintaan dari pihak konsumen. Sedangkan disisi lain, yaitu tuntutan kerja mengharuskan mereka untuk aktif dalam memperluas jaringan pemasaran produknya kepada pelanggan. Dengan adanya *e-commerce* perdagangan bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Konsumen tidak perlu lagi datang ke tempat penjualannya tetapi konsumen hanya membuka internet dan melakukan transaksi melalui media internet tersebut.

Venom Stuff Commpany adalah sebuah toko yang bergerak dibidang perdagangan khususnya dalam dunia fashion yang beralamatkan di Jln. Encep Kartawirya No.127 cimahi. Barang yang diproduksi ditoko ini seperti baju, celana, topi, tas dan lain sebagainya. Awalnya Toko Venom Stuff Commpany menjual barang yang diproduksinya sendiri, tapi seiring dengan berjalannya waktu dan perkembangan dari perusahaan itu sendiri produk yang dijual pada toko ini terus bertambah jenisnya hingga mencapai ± 15 merk produksi lain yang menitipkan barang hasil produksinya pada toko Venom Stuff Commpany.

Promosi yang dilakukan oleh toko Venom stuff sekarang ini yaitu baru berupa penyebaran brosur-brosur, memasang spanduk-spanduk sampai dengan memasang iklan di website penyedia jasa iklan tanpa dibarengi dengan *catalog* dari produk itu sendiri. Kegiatan promosi yang selama ini dilakukan oleh toko venom stuff kurang efektif untuk menarik banyak minat *customer*, karena *customer* kurang mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat mengenai produk-produk yang ditawarkan oleh toko Venom Stuff Commpany.

Selain itu juga proses Transaksi yang mengharuskan seorang *customer* datang ke toko Venom Stuff dan memilih barang yang akan dibelinya, setelah *customer* mendapatkan barang yang diinginkannya kemudian *customer* memberikan barang yang akan dibelinya tersebut kepada kasir. Kemudian kasir mengecek barang apakah masih ada stoknya atau tidak, bila stok barang masih ada maka kasir membuatkan struk transaksi sebanyak dua buah struk, yang pertama untuk disimpan ditoko venom stuff untuk diarsipkan yang kemudian akan direkap dan yang satu laginya untuk *customer* sebagai barang bukti pembelian barang, dan memberitahukan jumlah yang harus dibayar oleh *customer*. Namun bila stok

barang habis maka kasir memberitahukan kepada *customer* bahwa barang yang dipesan telah habis.

Rekapitulasi yang dilakukan di Toko Venom Stuff Commpany, dimana seluruh bukti atau struk transaksi setiap hari dikumpulkan dan disimpan untuk pembuatan perekapan data transaksi yang akan dibuat setiap mingguan ataupun bulanan. Selain itu juga setiap data barang yang masuk dan keluar dicatat dalam buku barang, untuk memudahkan pendataan barang. Dengan banyaknya jumlah data barang yang dikelola dan jumlah transaksi yang terjadi setiap harinya bukan tidak mungkin dengan kondisi sekarang ini data barang dan struk transaksi itu bisa hilang atau mengalami robek. hal ini akan menyulitkan karyawan dalam mengelola data produk, data transaksi dan juga dalam pembuatan laporan setiap minggu ataupun laporan tiap bulannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka dapat diidentifikasikan beberapa permasalahan yang terjadi pada toko Venom Stuff Commpany adalah sebagai berikut:

1. Toko Venom Stuff selama ini mengalami kesulitan dalam promosi dimana promosi yang sekarang dilakukan baru berupa penyebaran brosur, memasang spanduk dan memasang iklan diwebsite lain tanpa adanya *catalog* dari setiap produk.
2. Toko Venom Stuff Commpany mengalami kesulitan dalam pengolahan data barang dan transaksi.
3. Venom Stuff Commpany mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan transaksi dan laporan pengolahan data barang.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya diatas, maka Toko Venom Stuff Commpany menginginkan untuk Membangun Aplikasi *e-commerce*.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai pada dibangunnya aplikasi ini adalah:

1. Untuk membantu memperluas jaringan pemasaran *(market coverage)* yang tadinya lokal menjadi global dan sekaligus menambah daya tarik *customer*.
2. Untuk membantu memudahkan para *customer* dalam transaksi.
3. Untuk membantu mempermudah pengelolaan data barang, data transaksi serta mempermudah proses pembuatan laporan.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dibuat suatu batasan masalah agar ruang lingkup aplikasi *e-commerce* ini jelas, adapun batasan masalahnya dalam membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini digunakan untuk memudahkan dalam penjualan barang secara *online*.
2. Aplikasi ini terdapat pengaturan data produk, kategori produk dan sub kategori produk, detail produk, harga produk, rating produk, produk promosi, pengelolaan diskon dan pengelolaan stok.

3. Manajemen pembayaran yang digunakan ada dua meliputi:

   - Pembayaran offline

     Pembayaran offline ini dilakukan melalui transfer bank langsung melalui rekening ataupun Cash On Delivery (COD), COD hanya bisa dilakukan bila mana pembelinya berada dikawasan bandung dan cimahi saja.

   - Pembayaran Online

     Pembayaran online menggunakan fasilitas *Payment Gateway* yaitu *paypal*.

   Bila dalam jangka waktu 3 hari uang tidak dikirimkan maka barang tidak akan dikirim dan transaksi dibatalkan.

4. Pemilihan fasilitas jasa pengiriman barang menggunakan JNE.
5. Aplikasi ini menyediakan fasilitas pengelolaan lokasi pengiriman dan *tracking* agar *cutomer* dapat memantau barang yang dipesannya.
6. Pada manajemen pemesanan terdapat fitur untuk pencarian pemesanan, update status pesanan, konfirmasi pembayaran bilamana customer sudah melakukan pembayaran, pembatalan pesanan.
7. Dari sisi admin aplikasi ini menyediakan fasilitas pembuatan laporan yaitu Laporan Penjualan, Laporan Pemesanan, Laporan Produk berdasarkan harian, mingguan, bulanan, tahunan ataupun pembuatan laporan secara periodik sesuai waktu yang telah ditentukan.
8. Aplikasi *e-commerce* ini juga dapat mencetak label pengiriman.
9. Aplikasi ini juga dapat terintegrasi dengan sejumlah jejaring sosial *facebook* dan *twetter* sebagai sarana promosi.

10. Aplikasi ini menyediakan fasilitas backup data dan restore database bila terjadi kesalahan.
11. Aplikasi ini juga dapat mengelola retur barang, pada retur barang dibatasi bila mana barang yang dipesan tidak sesuai dengan pesanan atau sesuai dengan perjanjian yang disepakati, barang hanya bisa ditukar dengan merk yang sama dan harga yang sama, pengembalian Maksimal per 5 hari setelah transaksi.
12. Pencarian Produk (berdasarkan nama fitur, harga, kategori).Menampilkan produk diskon, Produk Terbaru (*Newest Product*), Produk Terlaku (Global/per Kategori), Produk Paling Banyak Dilihat (*Most View Product*).
13. Fasilitas pendaftaran member dan login member agar customer/member yang telah membeli produk bisa melihat history pemesanannya. Dan pemberitahuan kepada *customer* bilamana terdapat perubahan status pesanan.
14. Aplikasi ini terdapat fasilitas Zoom gambar produk dan Multi gambar untuk sebuah produk. Dan juga Mendukung Search Engine Optimization (SEO) agar situs terdaftar di search engine.
15. Pada aplikasi ini *customer* dapat berkomunikasi atau bertanya langsung dengan menggunakan yahoo messanger, sms ataupun telepon langsung.
16. Untuk securitynya pada aplikasi penjulan barang ini menggunakan IP dedicated, Secure Soket Layer (SSL) agar dapat mendukung protocol Https.

17. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemograman php, jquery dan mysql sebagai databasenya.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk membangun perangkat lunak ini adalah metode analisis deskriptif, yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat.

1.5.1 Teknik pengumpulan data

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

a. Studi Literatur.

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

b. Observasi.

   Pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung ke toko venom stuff.

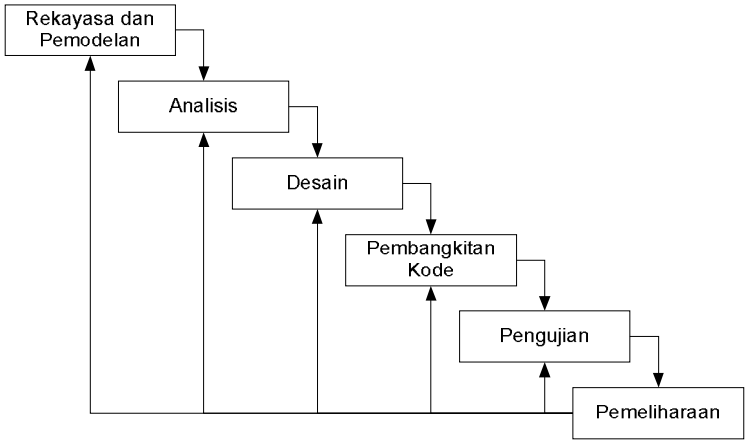
c. Interview.

   Pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada karyawan dan pemilik dari toko Venom Stuff.

1.5.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak.

Model pengembangan perangkat lunak dalam permbuatan aplikasi ini adalah menggunakan model *waterfall* Model *Waterfall* adalah suatu jenis model pengembangan sistem teknologi informasi yang diperkenalkan pada tahun 1970 oleh Winston W. Royce. Tujuan model ini adalah untuk memperkenalkan

bagaimana proses desain sistem sebagai kerangka untuk pengembangan sistem dalam upaya membantu secara teratur dan efisien melalui suatu rangkaian tahapan dengan analisa kelayakan sistem termasuk atas *release* sistem dan pemeliharaannya.



Gambar 1-1 Alur Metode *Waterfall*

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *waterfall* adalah sebagai berikut :

a. Rekayasa dan pemodelan

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

b. Analisis (*Analisis)*

Merupakan tahap menganalisis seluruh kebutuhan perangkat lunak, termasuk didalamnya kegunaan perangkat lunak yang diharapkan pengguna dan batasan perangkat lunak itu sendiri. Informasi yang didapat melalui tahap pengumpulan data, selanjutnya akan dianalisis untuk

mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk digunakan pada tahap selanjutnya.

c. Desain (*Design)*

Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilan perangkat lunak yang akan dibangun. Tahap ini membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

d. Pembangkiran Code (*Coding)*

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi beberapa modul yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu, dalam tahap ini dilakukan pemeriksaaan terhadap modul yang dibangun, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

e. Pengujian

Dalam tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibangun dan dilakukan pengujian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibangun telah sesuai dengan rancangannya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

f. Pemeliharaan (*Maintenance)*

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

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu: Tinjauan umum perusahaan dan Landasan Teori. Tinjauan umum perusahaan berisikan tentang sejarah perusahaan, visi, misi ,susunan organisasi yang ada diperusahaan dan deskripsi tugas dari masing-masing bagian. Sedangkan Landasan Teori berisi tentang teori-teori pendukung dalam membangun aplikasi e-commerce di toko venom stuff, yang meliputi konsep dasar sistem, konsep dasar data, konsep dasar informasi, *e-commerce, paypal, ebanking, COD, ssl(secure soccet layer),* konsep dasar analisis sistem, landasan teori.

BAB III. ANALISIS MASALAH

Pada bab ini berisikan tentang analisis dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan.

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini berisi tentang perancangan antarmuka dan mengimplementasikan hasil dari analisis yang telah dibuat.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir dan pembangungan aplikasi.