BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kanara butik adalah badan usaha yang bergerak pada bidang produsen pakaian jadi di kota Surabaya. Kanara Butik lahir dengan mengusung konsep "*Be The Only Owner Of Your"*. Dengan mengedepankan produk pakaian yang limited, dan menyediakan berbagai macam personalisasi yang tentunya dapat disesuaikan dengan keinginan masing-masing konsumen. Hal ini menciptakan distinctiveness yang tinggi sehingga setiap konsumen mendapatkan produk yang berkualitas.

Dalam menjalankan bisnisnya, Kanara butik menggunakan media promosi melalui brosur dan katalog. Namun, brosur dan katalog tersebut dirasa kurang memberikan informasi yang tepat mengenai produk yang ditawarkan kepada pada konsumen. Selain itu, pada proses pembukuan untuk pembuatan laporan rekapitulasi penjualan, masih dilakukan secara manual. Sehingga pengolahan data penjualan masih lambat dan belum terperinci dengan baik.

E-Commerce merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang dalam dunia internet pada saat ini. Aktifitas bisnis secara elektronik ini telah memberikan beberapa kemudahan baik bagi penjual maupun bagi pembeli. Bagi pihak penjual, *e-commerce* akan membantu untuk memperluas daerah pemasaran produk yang akan dijualnya, sedangkan bagi pembeli, akan mempermudah mendapatkan dan membandingkan informasi tentang produk yang akan dibelinya. Konsep *E-Commerce* menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika

dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional. Selain proses transaksi bisa menjadi lebih cepat, di *internet* telah disediakan hampir semua barang yang biasanya dijual secara lengkap.

Dengan memanfaatkan teknologi internet perusahaan dapat melakukan berbagai kegiatan bisnis secara elektronik seperti transaksi bisnis, operasi fungsi-fungsi perusahaan, berbagi informasi dengan konsumen dan suplier untuk mempertahankan hubungan sebelum, selama dan setelah proses pembelian [2]. Oleh karena itu sangat dibutuhkan media web yang berbasis *e-commerce* sebagai media informasi dan transaksi. Dengan ditambahkannya layanan *e-commerce* maka konsumen dapat mengetahui banyak informasi diantaranya adalah produk terbaru, harga serta kategori produk yang ditawarkan tanpa harus datang langsung.

Mengacu pada latar belakang di atas maka diambil judul tugas akhir ini yaitu "PEMBANGUNAN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB PADA KANARA BUTIK SURABAYA".

1.2 Perumusan Masalah

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

1. Promosi produk yang terbatas menyebabkan konsumen tidak mendapatkan informasi produk yang lengkap.
2. Bagaimana cara memperluas jangkauan pemasaran tanpa harus membuka cabang baru.
3. Laporan rekapitulasi penjualan yang kurang tertata dengan baik.

4. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi konstruksi e-commerce berbasis web pada Kanara butik.
5. Bagaimana tanggapan user/pengguna tentang sistem yang dibangun.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem aplikasi *e-commerce* berbasis website pada Kanara butik Surabaya

1.3.2 Tujuan

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

1. Memperluas jangkauan promosi produk sehingga konsumen mendapatkan informasi produk yang lengkap.
2. Memperluas jangkauan pemasaran melalui media internet.
3. Memudahkan dalam pembuatan laporan rekapitulasi penjualan.
4. Mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi konstruksi e-commerce berbasis web pada Kanara butik.
5. Mengetahui tanggapan user/pengguna terhadap sistem yang dibangun.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Pengguna

   Pengguna dari aplikasi ini dibagi menjadi empat kategori.

a. Member
b. Pengunjung
c. Operator
d. Administrator

2. *Procedure*

   Procedure yang ada dalam aplikasi ini dibagi menjadi 3 kategori yaitu *procedure* operator, *procedure* administrator, *procedure* pengunjung dan *procedure* member.

   a. *Procedure* Operator meliputi proses pengecekan transaksi pemesanan, pengolahan data produk, mulai dari discount dan harga produk.
   b. *Procedure* Administrator meliputi proses pengolahan data administrator, pengolahan data member / pengunjung, lihat data operator dan member.
   c. *Procedure* member meliputi pencarian dan pemesanan produk, login.
   d. *Procedure* pengunjung meliputi pencarian produk, lihat katalog, dan registrasi member.

3. Data

   Data yang dapat diolah diantaranya data produk, data kategori, data ongkos kirim, data transaksi pemesanan, data transaksi penjualan, data petugas, data pengunjung dan data laporan.

4. Proses

   Garis besar proses yang terdapat dalam aplikasi ini yaitu :

   a. Pengolahan data produk, data kategori, data ongkos kirim, data transaksi pemesanan, data transaksi penjualan, data petugas, data pengunjung dan data laporan.
   b. Pembuatan laporan penjualan.
   c. Pencarian produk berdasarkan nama produk.
   d. Pemesanan produk oleh *member*.

e. Pembayaran *offline* dapat dilakukan melalui transfer rekening bank, dan pembayaran *online* dapat menggunakan Paypal.
f. Pengiriman produk dilakukan setelah pembeli melakukan pembayaran dan melakukan konfirmasi, layanan pengiriman melalui jasa JNE reguler yang memiliki fasilitas penelusuran pengiriman (*tracking*).

5. Pengiriman/*Shipping*

   Proses pengiriman akan dilakukan jika proses pembayaran telah dilakukan. Layanan jasa pengiriman yang digunakan adalah JNE reguler. Aplikasi ini juga menyediakan fasilitas untuk mengecek biaya kurir ke tempat yang dituju.

6. Laporan/Reporting

   Aplikasi ini menyediakan laporan penjualan produk setiap bulannya.

7. Fasilitas Backup dan Restore database menggunakan fitur yang disediakan oleh web hosting.

8. Fitur Belanja

   Fitur-fitur yang disediakan untuk memudahkan user dalam melakukan transaksi adalah :

   a. Pencarian Produk berdasarkan nama & *category*.
   b. Menampilkan Produk Terbaru, Produk Paling Banyak Dilihat, dan Katalog Produk.
   c. Registrasi sebagai member dan Login sebagai member.
   d. Notifikasi status pesanan melalui email ke pemesan.
   e. Situs terdaftar pada search engine, sehingga memudahkan pencarian.

9. Pembayaran/*Payment*

   Aplikasi ini menangani pembayaran/*payment* dengan beberapa cara.

   a. Transfer via rekening bank.
   b. *Online payment* melalui paypal.

10. Keamanan

a. Situs e-commerce yang akan dibangun mempunyai IP-Dedicated sendiri.
b. Aplikasi ini menangani penyembunyian password menggunakan metode MD5 dan transfer data via https atau *hypertext transfer protocol via secure layer* (SSL).
c. Menggunakan *Email* dan *Password* untuk mengakses situs.

11. Komunikasi

    Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah:
    a. Menggunakan email untuk notifikasi kepada user.
    b. Menyediakan Instant Messaging untuk komunikasi dengan user.
    c. Intergrasi dengan *Social Network* untuk Promosi.
12. Aplikasi Pembangun
    a. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan javascript.
    b. Database yang akan digunakan menampung data adalah MySQL.
13. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur.
14. Barang yang di produksi oleh Kanara butik merupakan barang limited edition, sehingga hanya tersedia satu stok untuk tiap produknya dan tanpa menggunakan pengadaan barang tertentu.
15. Teknik promosi yang digunakan adalah dengan pemberian diskon tertentu.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Tahap pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut :

a. Studi pustaka

   Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

b. Studi lapangan

   Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data dilakukan secara langsung. hal ini meliputi :

   1. Wawancara

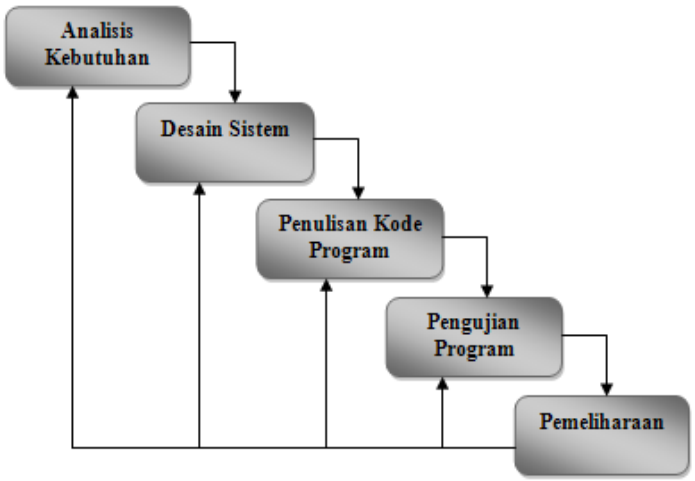
      Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan Tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang terkait.

   2. Observasi

      Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek permasalahan yang diambil.

1.5.2 Tahap pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan metode *Waterfall* beberapa proses diantaranya ditunjukan pada Gambar 1.1 :



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

a. Analisa Kebutuhan

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

b. Desain Sistem

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

c. Penulisan Kode Program (*Coding*)

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

d. Pengujian Program

   Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

e. 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

Agar mencapai hasil yang baik dan terarah serta tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka saya membuat sistematika laporan yang diuraikan sebagai berikut :

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

BAB 1 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 2 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 ini..

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas tentang analisis sistem, pengguna, serta perancangan sistem untuk pembangunan aplikasi ini.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dikerjakan serta menerapkan kegiatan implementasi dan pengujian pada perangkat lunak aplikasi ini.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan skripsi.