BAB 1

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Cardinal merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan barang-barang *fashion*. Cardinal memiliki *showroom* untuk pemasaran produk-produknya, *showroom* Cardinal yang salah satunya berlokasi di Bandung Indah Plaza (BIP) menjual barang-barang *fashion* seperti baju polo, kemeja, jas, celana, jaket dan dasi. Dalam proses penjualannya, *showroom* Cardinal menjual produk-produknya langsung ke konsumen.

Bagi konsumen indonesia saat ini transaksi jarak jauh masih sangat jarang dilakukan terlebih dikarenakan sedikitnya perusahaan yang telah mengintegrasikan pembayaran dengan sistem penjualan perusahaan. Hal tersebut berdampak pada sulitnya konsumen khususnya yang berada diluar daerah untuk melakukan transaksi. Dalam mempromosikan produk-produknya *showroom* Cardinal membutuhkan biaya yang tidak sedikit terlebih untuk melakukan promosi ke daerah yang berlokasi cukup jauh dari *showroom* Cardinal. Hal tersebut berdampak pada besarnya pengeluaran.

Di masa ekonomi digital ini konsumen merupakan *penggerak* dari semua kegiatan ekonomi. Tuntutan ekonomi digital di era *Networked Intelligence* mengakibatkan segala aktifitas manusia telah ditransformasikan ke dalam bentuk digital. Salah satu bukti adalah semakin meningkatnya penggunaan internet di kalangan masyarakat. Hal ini membuat perusahaan-perusahaan yang bergerak dibidang penjualan mulai memberikan perhatian terhadap dunia internet,

khususnya dalam pemasaran produk-produknya. Oleh karena itu kustomisasi kebutuhan pelanggan di *showroom* Cardinal menjadi pilihan utama dalam strategi bisnis untuk mengimbangi tingginya persaingan bisnis.

Saat ini dalam pemasarannya *showroom* Cardinal hanya melakukan penjualan dan pemasaran secara langsung di *showroom*/*store* Cardinal sehingga konsumen yang berlokasi cukup jauh dari *showroom* Cardinal sulit dalam melakukan pembelian produk-produk yang ditawarkan. Berdasarkan uraian di atas, maka dibuatlah judul pembangunan *website* e-comerce di *showroom* cardinal**.**

1. 2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka rumusan masalah dari tugas akhir ini adalah bagaimana membangun *website e-comerce* di *showroom* Cardinal.

1. 3. Maksud dan Tujuan

Pada setiap penelitian tentunya mempunyai maksud dan tujuan yang jelas. Maksud dan tujuan dilakukan pembangunan *website e-commerce* dijelaskan pada sub bab 1.3.1 dan 1.3.2.

1.3.1. Maksud

Maksud dari pembuatan laporan skripsi ini adalah untuk membangun *website e-commerce* di *showroom* Cardinal.

1.3.2. Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari pembangunan *website e-commerce* di *showroom* Cardinal ini adalah:

1. Mempermudah konsumen yang berada diluar daerah untuk melakukan transaksi.
2. Mempermudah *showroom* Cardinal dalam mempromosikan produk-produk kepada konsumen dengan biaya yang tidak terlalu mahal tetapi memiliki pasar yang lebih luas.
3. Memudahkan konsumen untuk melakukan pembelian barang tanpa harus datang langsung ke tempatnya.
4. Memenuhi tuntutan ekonomi digital dalam penggunaan teknologi untuk efektifitas dan efisiensi serta bertahan dalam persaingan bisnis.

1. 4. Batasan Masalah

Pembangunan *website e-commerce* di *showroom* Cardinal ini dibuat beberapa batasan masalah. Adapun batasan masalahnya adalah :

1. *website e-commerce* yang dibangun dibagi menjadi dua yaitu *front end* dan *back end*.
2. Produk yang dijual berupa *fashion* seperti baju polo, kemeja, jas, celana, jaket dan dasi.
3. Produk yang dijual di kelompokan berdasarkan kategori seperti formal, *casual*, denim, *ladies* dan *sixty*.
4. Data yang diolah adalah :
    a. Data produk.
    b. Data kategori dan/ sub kategori.
    c. Data penjualan produk.
    d. Data pemesanan produk.

e. Data pembayaran produk.

f. Data pengiriman produk.

g. Data promo dan diskon produk.

5. *Website e-commerce* yang dibangun mencakup proses sebagai berikut :

a. Pemasaran produk.

b. Pemesanan produk.

c. Penjualan produk.

d. Pembayaran produk.

e. Pengiriman produk.

f. Pengembalian produk(retur).

g. Pengiriman produk

h. Pembuatan laporan.

i. *Update* informasi kepada *member*.

6. Keluaran atau *output* yang dihasilkan adalah :

a. Informasi mengenai data produk.

b. Informasi mengenai data kategori dan/ sub kategori.

c. Informasi mengenai data penjualan.

d. Informasi mengenai data pemesanan produk.

e. Informasi mengenai data statistik penjualan dan *member*.

f. Informasi mengenai data promo dan diskon.

g. Laporan mengenai data stok produk.

h. Laporan mengenai data statistik penjualan.

7. Batas waktu pemesanan adalah 24 jam, dimulai saat pemesanan selesai dilakukan. Setelah batas waktu pemesanan telah habis maka status pemesanan akan menjadi kadaluarsa.
8. Batas waktu retur adalah 24 jam, dimulai saat pesanan sudah diterima oleh pemesan.
9. Syarat-syarat produk yang dapat di retur adalah sebagai berikut:
    a. Produk yang diterima tidak sesuai dengan produk yang dipesan.
    b. Terdapat kerusakan/cacat pada produk yang diterima.
10. Stok akan berkurang pada saat pemesanan selesai dilakukan dan stok akan ditambahkan kembali dari jumlah pemesanan apabila pesanan sudah berstatus kadaluarsa.
11. Jumlah pemesanan produk yang dipesan dapat melibihi stok tersedia dengan status pesanan menunggu konfirmasi stok.
12. Apabila terdapat lebih dari satu pemesanan dengan kesamaan produk yang dipesan pada waktu yang hampir bersamaan dengan total jumlah pesanan melebihi stok tersedia maka pembagian jumlah pesanan dilakukan dengan membandingan waktu pemesanan. Untuk pemesanan yang jumlah pesanannya tidak terpenuhi akan berstatus menunggu konfirmasi stok.
13. Waktu estimasi produksi untuk pemesanan yang melebihi stok akan dihitung dengan cara membandingkan jumlah produksi produk perharinya dengan total jumlah pesanan yang belum terpenuhi untuk produk yang akan diproduksi.
14. Produk terbaru ditampilkan berdasarkan tanggal pada saat produk ditambahkan.

15. Produk diskon ditampilkan berdasarkan produk yang memiliki diskon dan diurutkan dari diskon yang paling tinggi.
16. Produk terlaris ditampilkan dan diurutkan berdasarkan produk yang paling banyak dibeli.
17. Kurs dolar diambil dari *website* bank mandiri sesuai permintaan dari pihak *showroom*.
18. Pemberian komentar dan rating barang hanya bisa dilakukan oleh member yang sudah terdaftar.
19. Perangkat lunak *E-commerce showroom* Cardinal ini berbasis *Web* dan bersifat *online*.
20. Perangkat lunak ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai DBMS.
21. Pemodelan analisis yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur dengan menggunakan alat bantu berupa *Flowmap* untuk menggambarkan aliran data pada sistem yang sedang berjalan, *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk memodelkan jaringan dari susunan data, dan *Data Flow Diagram* (DFD) untuk menggambarkan diagram proses.

1. 5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah metode analisis deskriptif yang terbagi menjadi dua yaitu sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

a. Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, browsing internet dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik yang diambil juga mempelajari dokumentasi dari instansi.

b. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara waterfall seperti tercantum pada Gambar 1.1 yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. Requirement analysis and definition

Requirement analysis and definition merupakan layanan, batasan dan tujuan dari sistem yang dibuat dengan mengkonsultasikannya bersama para pengguna sistem. Hal tersebut didefinisikan secara detail dan ditampilkan sebagai spesifikasi dari sistem.

b. *System and software design*

System and software design merupakan proses desain sistem yang membagi kebutuhan sistem akan *software* dan *hardware*. Hal tersebut

membangun arsitektur sistem keseluruhan. Desain *soft*ware meliputi identifikasi dan penjabaran abstrasi sistem *software* dasar dan keterhubungannya.

c. *Implementation and unit testing*

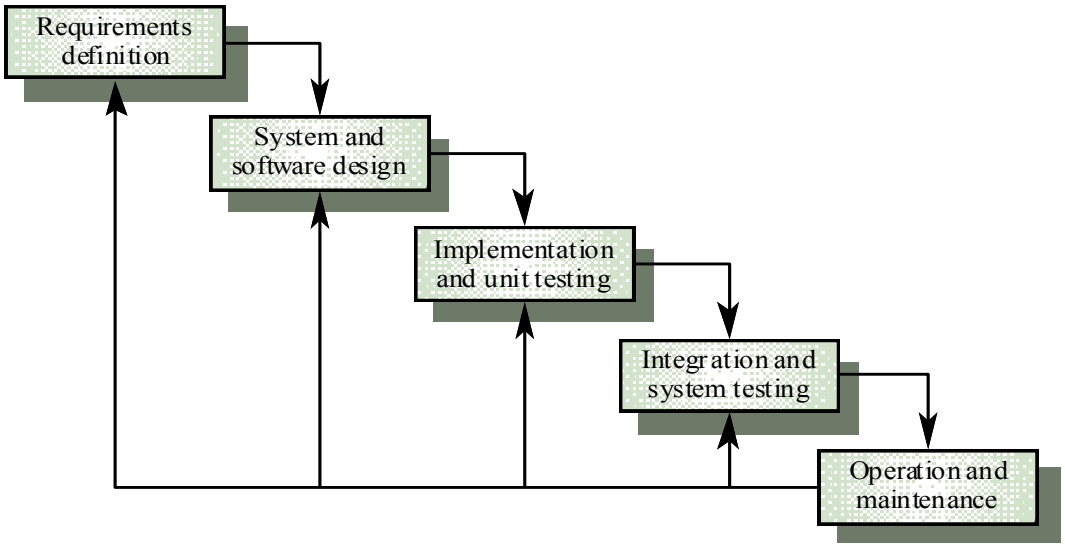
Selama tahapan ini, desain *software* direlasikan sebagai sekumpulan program atau unit program. Unit testing meliputi verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

d. *Integration and system testing*

Pada tahapan ini, unit-unit program individual digabungkan dan diujicoba sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan bahwa kebutuhan-kebutuhan *software* telah terpenuhi. Setelah pengujian sistem *software* disampaikan pada pelanggan.

e. *Operation and maintenance*

Biasanya tahapan ini merupakan tahapan terpanjang dalam *lifecycle*. Sistem dipasang dan digunakan secara praktikal. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan yang tidak diketahui pada tahapan sebelumnya, memperbaiki implementasi unit sistem dan meningkatkan layanan sistem ketika terdapat kebutuhan baru.



Gambar 1.1 Model Waterfall

1. 6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Adapun sistematika laporan tugas akhir ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan secara umum mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas mengenai teori–teori yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibangun. Selain berisi teori-teori yang berhubungan pada bab ini akan membahas pula mengenai gambaran umum tentang lembaga pendidikan tempat aplikasi ini akan diimplementasikan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang kebutuhan perangkat lunak yang digunakan, analisis sistem, analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan *non fungsional*, perancangan sistem, dan perancangan antar muka. Hasil dari analisis tersebut kemudian digunakan untuk melakukan perancangan arsitektur perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang penerapan aplikasi yang telah melewati proses analisis dan perancangan. Implementasi perangkat lunak dilakukan berdasarkan kebutuhan analisis dan perancangan perangkat lunak yang sudah dilakukan. Dari hasil implementasi kemudian dilakukan pengujian perangkat lunak agar perangkat lunak yang dibangun sesuai dengan analisis dan perancangan yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rangkuman dari hasil penelitian skripsi dan saran-saran yang perlu diperhatikan bagi pengembangan perangkat lunak di masa yang akan datang.