Bab I

Pendahuluan

I.1 Latar Belakang Masalah

Rumah Taziek adalah sebuah usaha rumahan atau *home industri* yang bergerak disektor perdagangan khususnya dalam penjualan busana muslim dan beberapa perlengkapan muslim lainnya. Barang yang dijual di toko begitu beragam jenisnya, diantaranya kerudung, baju koko, mukena, sandal kelom dll.

Berdasarkan informasi yang didapat dari hasil penelitian dan wawancara dengan pemilik usaha Rumah Taziek, toko ini dalam proses penjualannya masih sama dengan toko lain pada umumnya dimana pembeli datang langsung ke toko untuk memilih dan membeli barang, selain itu juga toko ini menerima penjualan via telepon. Pelanggan memilih barang melalui blog Rumah Taziek kemudian memesannya via telepon. Proses pemesanan seperti ini dirasa kurang efektif oleh pemilik dikarenakan dalam blog tersebut konsumen hanya bisa melihat katalog tanpa bisa melakukan pemesanan secara langsung.

Proses transaksi di Rumah Taziek dilakukan dengan cara tunai untuk yang membeli langsung ke toko dan transfer untuk pembelian via telepon. Proses transaksi untuk pembelian via telepon ini dinilai kurang efektif dikarenakan tidak adanya pembayaran yang bisa dilakukan ditempat atau secara *online* sehingga kostumer harus pergi langsung ke bank untuk melakukan transfer, hal terebut cukup merepotkan.

Rekapitulasi yang dilakukan di Toko Rumah Taziek, dimana seluruh bukti atau struk transaksi setiap hari dikumpulkan dan disimpan untuk pembuatan

perekapan data transaksi yang akan dibuat setiap mingguan ataupun bulanan. Data barang yang masuk dan keluar dicatat dalam buku, untuk memudahkan pendataan barang. Banyaknya jumlah data barang yang dikelola dan jumlah transaksi yang terjadi setiap harinya bukan tidak mungkin dengan kondisi sekarang ini data barang dan nota transaksi itu bisa hilang atau mengalami robek, Hal ini akan menyulitkan dalam mengelola data produk, data transaksi dan juga dalam pembuatan laporan setiap minggu ataupun laporan tiap bulannya.

Oleh karena itu perlu dibangun web *e-commerce* yang dapat membantu dalam mengefektifkan proses penjualan, promosi dan pembuat laporan. Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka "Membangun *Web E-commerce* di *Home* Industri Rumah Taziek" adalah solusi yang tepat untuk mengatasi masalah yang ditimbulkan di usaha Rumah Taziek yang berjalan saat ini.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan berberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana mengefektifkan proses order penjualan barang sehingga *customer* selain bisa melihat produk juga dapat melakukan pemesanan secara langsung tanpa harus datang ke toko Rumah Taziek.
2. Bagaimana mengefektifkan proses transaksi sehingga *customer* bisa melakukan transaksi di tempat atau secara *online* tanpa harus datang langsung ke bank untuk melakukan transfer.

3. Bagaimana mempermudah dalam pembuatan laporan produk dan laporan transaksi.

I.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun web *e-commerce* di home industri Rumah Taziek, sedangkan tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Mengefektifkan proses order penjualan barang sehingga *customer* selain bisa melihat produk juga dapat melakukan pemesanan sekaligus transaksi secara langsung tanpa harus datang ke toko Rumah Taziek.
2. Mengefektifkan proses transaksi sehingga *customer* bisa melakukan transaksi di tempat atau secara *online* tanpa harus datang langsung ke bank untuk melakukan transfer.
3. Mempermudah dalam pembuatan laporan produk dan laporan transaksi.

I.4 Batasan Masalah

Banyaknya persaingan di era pasar global dalam bidang perdagangan, perdagangan tidak lagi dilakukan secara konvensional kini sudah banyak beralih ke era teknologi, maka perlu terobosan baru yang mampu untuk bersaing di era pasar global ini yaitu dengan membangun aplikasi *e-commerce* penjualan barang ini. Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dibuat suatu batasan masalah agar ruang lingkup aplikasi *e-commerce* penjualan barang ini jelas, adapun batasan masalahnya dalam membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Data yang diolah dalam aplikasi ini adalah data barang, data member dan data penjualan atau order.

2. *Restore database*

Aplikasi ini menyediakan fasilitas *backup* data dan *restore database* bila terjadi kesalahan.

3. Proses – proses yang ditangani aplikasi ini antara lain:

a) *Registrasi*

User harus melakukan *registrasi* atau mendaftar terlebih dahulu agar bisa melakukan pembelian pada aplikasi ini.

b) *Login*

User harus melakukan *login* dengan memasukan *username* dan *password* yang sudah terdaftar sebelumnya agar bisa melakukan pembelian barang.

c) Distribusi

Dalam aplikasi ini *costumer* dapat memilih fasilitas jasa pengiriman barang yang akan digunakan, adalah JNE, TIKI, POS. Aplikasi ini juga menyediakan fasilitas pengelolaan lokasi pengiriman dan *tracking* agar *cutomer* dapat memantau barang yang dipesannya.

d) Pembayaran

Dalam hal ini ada dua macam pembayaran yang dapat dilakukan diantaranya :

1) Online

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

2) Offline

Pembayaran *offline* ini dilakukan melalui transfer bank melalui bank BCA.

4. Retur

Retur barang dilakukan apabila barang bisa dilakukan dengan syarat barang rusak atau cacat dalam artian rusak bukan karena sudah dipakai, ukuran yang salah dan barang tidak sesuai dengan barang yang dipesan, dan batas waktu retur yang diberikan maksimal 2 hari setelah barang diterima

5. Konfirmasi

Proses konfirmasi ini berkaitan dengan beberapa proses lainnya seperti proses retur, member tidak bisa melakukan retur barang begitu saja sebelum dikonfirmasi oleh admin. Proses order, pada proses ini juga dibutuhkan konfirmasi dari admin dimana barang yang telah dipesan tidak begitu saja diorder sebelum admin menkonfirmasi pesanan dari member.

6. Laporan

Aplikasi ini juga menyediakan output berupa laporan penjualan berdasarkan harian, mingguan, bulanan, tahunan ataupun pembuatan laporan secara periodik sesuai waktu yang telah ditentukan. Laporan data barang berisikan data barang yang ada di Rumah Taziek, laporan data

member berisikan data member yang terdaftar di web Rumah Taziek dan laporan penjualan berisikan data penjualan atau *history* transaksi penjualan yang pernah terjadi di Rumah Taziek, dan terdapat fasilitas label pengiriman.

7. Sarana promosi

Aplikasi ini juga dapat terintegrasi dengan sejumlah jejaring sosial facebook dan twetter bila mana terdapat update terbaru produk sebagai sarana promosi, dan juga mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar di *search engine* pada halaman depan.

8. Manajemen pemesanan

Pada manajemen pemesanan terdapat fitur untuk pencarian pemesanan, *update* status pesanan, konfirmasi pembayaran bilamana *customer* sudah melakukan pembayaran, pembatalan pesanan.

9. Pencarian Produk

Aplikasi ini juga dapat melakukan 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*) yang ada di Rumah Taziek.

10. Zoom gambar produk

Aplikasi ini terdapat fasilitas *Zoom* gambar produk dan *Multi* gambar untuk sebuah produk, untuk memudahkan user dalam melihat, mengamati produk yang akan dibelinya.

11. Komunikasi

Pada aplikasi ini *customer* dapat berkomunikasi atau bertanya langsung dengan menggunakn *yahoo messanger*, *chating* ataupun telepon langsung.

12. Keamanan

Untuk keamanan pada aplikasi penjulan barang ini menggunakan *IP dedicated, Secure Soket Layer* (SSL) agar dapat mendukung *Protocol Https.*

13. *Software*

Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan Sistem Operasi Window XP *Professional Service Pack II,* bahasa pemograman yang digunakan PHP, MySQL sebagai database nya, Macromedia Dreamweaver 8 sebagai *compiler*, XAMPP sebagai *web server* nya, Mozilla Firefox dan Google Chrome sebagai *browser.*

14. Metode Pemodelan

Tools yang digunakan untuk memodelkan *software* ialah dengan menggunakan DFD, ERD, dan FlowMap.

I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah secara logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa sekarang secara

sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki tahapan yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembuatan perangkat lunak.

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, hal ini meliputi :

1. Wawancara

Wawancara yaitu tahap pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab kepada pemilik usaha Rumah Taziek.

2. Observasi

Observasi yaitu tahap pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di Rumah Taziek, seperti mengamati proses kerja usaha yang ada di Rumah Taziek.

1.5.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Tahap pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan *e-commerce* ini menggunakan metode *Waterfall*.

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam metode *Waterfall* (Gambar I.1) adalah sebagai berikut :

1. *System Engineering (Rekayasa perangkat lunak)*

   System engineering merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan kita bangun, hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang akan dibangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

2. *Requirement analysis*

   Requirement analysis merupakan tahap menganalisisterhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak.

3. *Design*

   Tahap *design* menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan requirements analisis. Hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang sangat rinci sehingga mudah diwujudkan pada saat pemrograman.

4. *Coding (implementasi)*

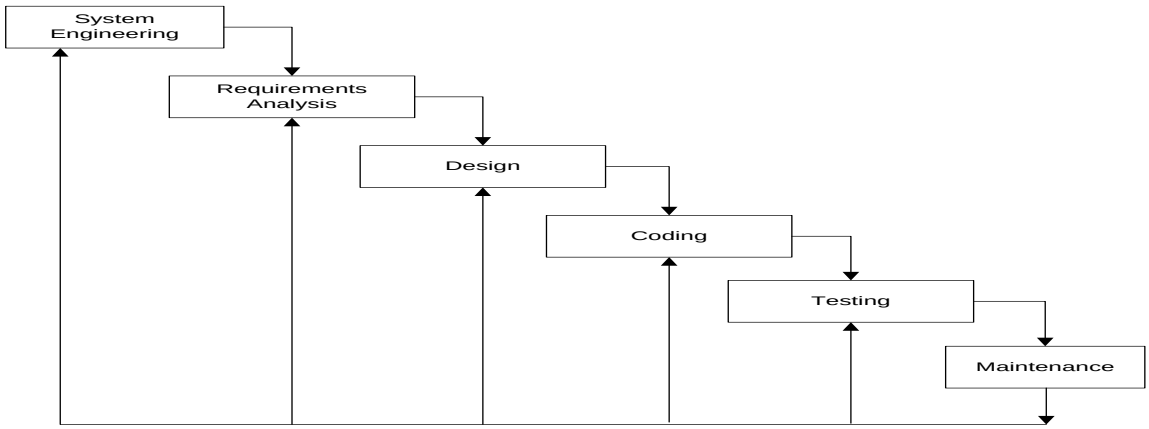
   Coding merupakan tahap pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu

5. *Testing (pengujian)*

   Testing yaitu melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum

6. *Maintenance (perawatan)*

   Maintenance merupakan tahap menangani perangkat lunak yang sudah selesai agar dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.



Gambar I.1 Metode *Waterfall (soummerville, 2011)*

I.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab II dibagi menjadi 2 bagian yaitu: Tinjauan umum perusahaan dan Landasan Teori. Tinjauan umum perusahaan berisikan tentang sejarah perusahaan, visi, misi dan susunan organisasi yang ada diperusahaan. Sedangkan Konsep Dasar berisi tentang teori-teori pendukung dalam membangun aplikasi e-commerce di Rumah Taziek.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III berisi tentang analisis dari keseluruhan sistem, yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis kebutuhan non fungsional yang terdiri dari analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak, analisis kebutuhan pengguna dan analisis basis data beserta solusi yang diberikan.

Bab ini juga berisi tentang perancangan untuk sistem yang akan dibangun, berdasarkan data terstruktur dan *tools* yang digunakan yaitu *flowmap,* ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan DFD(*Data Flow Diagram*).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab IV berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dengan menguji sistem dengan menggunakan metode *black box* yang berfokus pada persyaratan fungsional dan pembuatan kuesioner dari aplikasi yang dilakukan di Rumah Taziek sehingga diketahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi syarat sebagai aplikasi yang *user-friendly.*

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir dan pembangungan aplikasi.