BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Turpez Shop yang terletak di jalan Cipedes Tengah no 23/24 Bandung adalah badan usaha yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian. Mekanisme penjualan yang sudah ada dan sedang berjalan di Turpez Shop bersifat *konvensional* yaitu menunggu datangnya pelanggan atau konsumen untuk datang ke toko, sehingga dapat disimpulkan bahwa mekanisme penjualan kurang efektif dikarenakan konsumen harus datang ke toko untuk mencari dan memilih barang yang diinginkannya. Selama ini penjualan secara konvensional belum dapat menarik keuntungan yang maksimal, dikarenakan jumlah konsumen yang datang langsung ke toko tidak banyak. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak Turpez Shop. Bahwa mekanisme penjualan yang saat ini berlaku tidak memiliki masalah yang cukup berat, namun dengan seiring perkembangan teknologi, diperlukan adanya inovasi baru untuk sarana media informasi dan cara bertransaksi dengan konsumen. Selain itu, pihak Turpez Shop merasa bahwa persaingan antar toko yang menjual pakaian semakin ketat itu dapat dilihat dari jumlah perkembangan outlet yang ada di Bandung, hal ini berpengaruh sekali terhadap daya tarik konsumen untuk memilih toko-toko yang sesuai dengan keinginan konsumen.

Selanjutnya kendala yang dihadapi toko ini adalah mengenai pemasaran produk. Selain dalam hal promosi dan proses transaksi, toko ini juga mengalami

kesulitan dalam pembuatan laporan rekapitulasi penjualan. Proses pelaporan yang terjadi masih manual, sehingga mengakibatkan proses pelaporan data penjualan menjadi lambat dan kurang tertata dengan baik.

Dengan melihat dan mengikuti perkembangan teknologi, pihak Turpez Shop memandang internet sebagai media yang tepat untuk menunjang kegiatan bisnis mereka, media internet selain dipandang dapat menunjang kegiatan bisnis dagang, juga dapat dijadikan sebagai alat pemasaran dan promosi guna menjangkau konsumen umum secara luas sehingga memudahkan kegiatan penjualan dan pemesanan pakaian. Solusi untuk memecahkan masalah yang terjadi, maka diperlukan suau sistem yang dapat menangani permasalahan tersebut, salah satunya yaitu dengan membangun suatu sistem perdagangan *online* yang lebih dikenal dengan istilah *e-commerce (electronic commerce).*

1.2 Perumusan Masalah

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

1. Mengalami kesulitan dalam penjualan produk karena masih bersifat menunggu konsumen untuk datang ke toko.
2. Kurangnya sarana media informasi dan transaksi.
3. Kesulitan dalam mempromosikan produk-produk yang ditawarkan.
4. Kesulitan dalam pembuatan laporan transaksi dan laporan barang.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah membangun aplikasi *e-commerce* di Turpez Shop.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mempermudah penjualan serta memudahkan konsumen untuk mendapatkan barang yang diinginkan tanpa harus datang langsung ke Turpez Shop.
2. Proses transaksi dapat dilakukan secara *online* sehingga memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi.
3. Mempermudah dalam promosi dan pemasaran yang lebih luas dengan memanfaatkan media internet yang tidak dibatasi tempat dan waktu.
4. Memudahkan bagi penjual dalam membuat laporan rekapitulasi penjualan sehingga laporan dapat dihasilkan dengan cepat dan akurat.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembangunan *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Data yang akan diolah dalam aplikasi ini diantaranya data produk (kategori produk, harga produk, ukuran, detail produk, gambar produk, stok, rating, diskon) data penjualan, data pembelian data pembayaran dan data pengiriman.
2. Manajemen pembayaran yang digunakan pada aplikasi ini terdapat beberapa cara yaitu pembayaran *offline* dan pembayaran *online*. Pembayaran yang

dilakukan secara *offline* adalah Transfer, Tunai dan COD (*Cash On Delivery*). Sedangkan untuk pembayaran secara *online* menggunakan fasilitas Payment Gateway (*Paypa*l). Bila dalam jangka waktu 8 jam uang tidak dikirimkan maka barang tidak akan dikirim dan transaksi dibatalkan.

3. Proses pengiriman barang setelah pembeli melakukan pembayaran atas barang yang dipesan kemudian barang dikirim melalui jasa pengiriman barang JNE Paket Reguler.
4. Memberikan fasilitas *tracking* untuk mengetahui keberadaan barang yang telah dipesan.
5. Sistem keamanan aplikasi yang dibuat ini memakai :
   a. IP-Dedicated.
   b. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) supaya mendukung protokol https agar keamanan lebih terjaga .
   c. Menggunakan *login* untk mengakses situs.
6. Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan konsumen yaitu dengan menggunakan beberapa cara yaitu :
   a. Menggunakan telepon.
   b. Menggunakan *instant massaging.*
7. Fasilitas pada aplikasi ini yaitu :
   a. Fasilitas pendaftaran member.
   b. Pencarian produk (berdasarkan nama produk, merk, kategori).
   c. Menampilkan produk terlaku secara global ataupun bedasarkan kategori dan produk paling banyak dilihat.

d. *Zoom* gambar produk dan Multi gambar untuk sebuah produk.
e. Integrasi dengan situs Jejaring Sosial sebagai sarana promosi.
f. History pemesanan.
g. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.

8. User
   a. Administrator memiliki tugas sebagai berikut :
      1. Mengelola data barang seperti menambah data barang, mengedit data barang dan menghapus data barang.
      2. Mengelola data member, data pembelian, data pemesanan barang, data transaksi penjualan dan data pengiriman barang.
      3. Admin dapat membuat laporan penjualan, laporan pemesanan, laporan produk.
   b. Member dapat melihat informasi mengenai barang yang terdapat disitus dan dapat melakukan pemesanan barang.
   c. Pengunjung hanya dapat melihat informasi barang yang terdapat di situs tersebut dan tidak dapat melakukan pemesanan barang.
9. Perangkat lunak dan Perangkat keras
   a. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun situs ini yaitu :
      1. Macromedia Dreamweaver sebagai *tool* pembangun aplikasi.
      2. Adobe Photoshop, sebagai perangkat lunak pendukung dalam pembuatan design dan *image editor*.

3. MySQL sebagai *Database Server* dan *Apache* digunakan sebagai *web server.*
4. Browser seperti Mozilla Firefox dan Google Chrome.
5. Sistem operasi yang digunakan adalah Windows XP.

b. Perangkat Keras yang digunakan untuk membangun situs ini yaitu :

1. Processor Intel Core 2 Duo 1.80 GHz
2. RAM 1GB, Harddisk 250 GB dan terkoneksi dengan internet.

10. Alat analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur, dimana *tools* yang digunakan adalah *Flowmap* dan *Entity Relationship DiagramI* (ERD), sedangkan untuk menggambarkan diagram proses menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam membangun sistem ini digunakan metode kuantitatif dengan menggunakan metode analisis data statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang terkumpul tanpa bemaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (*Sugiyono, 2003*).

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

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

1. Studi Pustaka

a. Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan mencari data, mempelajari banyak data dari berbagai sumber buku, modul, artikel baik perpustakaan maupun media internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

b. Studi Dokumen

Studi dokumen adalah teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari data dari sumber-sumber seperti nota-nota dan arsip-arsip dari perusahaan.

2. Studi Lapangan

a. Wawancara

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi yang lebih rinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

b. Observasi

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

1.5.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model proses merupakan representasi abstrak dari suatu proses perangkat lunak dari sudut pandang tertentu sehingga memberkan informasi mengenai proses tersebut (*Sommerville, 2003*).

Model proses yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah menggunakan model *waterfall* seperti yang tercantum pada gambar 1.1, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

1. *System / Information Engineering*

Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software. Hal ini sangat penting, meningat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware dan database.

2. *Analysis*

Mencari, mendefinisikan dan memahami kebutuhan *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, seperti fungsi yang dibutuhkan, performansi (kemampuan) dan antarmuka yang dibutuhkan. Tahapan ini harus didokumentasikan dan ditunjukan kepada pengguna sistem.

3. *Design*

Design merupakan proses yang digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk rancangan *software* sebelum *coding* dimulai. *Design* harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti aktivitas sebelumnya. Maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

4. *Coding*

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah computer, maka desain tersebut harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti

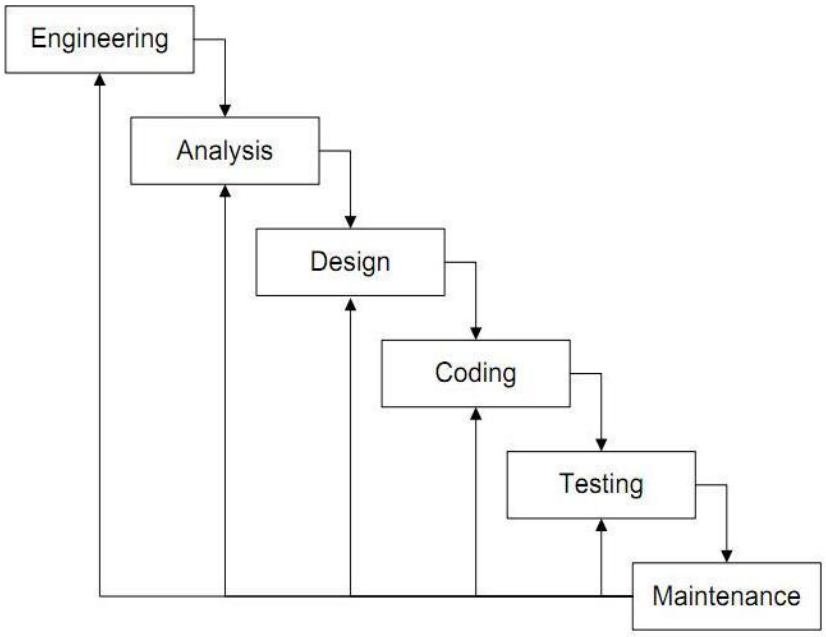
oleh mesin, yaitu kedalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahapan ini merupakan implementasi dari tahap *design*.

5. *Testing*

Testing merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau keinginan konsumen.

6. *Maintenance*

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



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian skripsi ini disusun untuk memberikan kemudahan untuk melakukan penulisan penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah/ruang lingkup kajian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang tujuan instansi dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan website *e-commerce.*

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, pengkodean, kebutuhan non fungsional dan analisis basis data. Selain analisis sistem, bab ini terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat. *Tool* untuk memodelkan sistem menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas implementasi dari tahapan analisis dan perancangan sistem kedalam perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman), serta

perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi *e-commerce* di Turpez Shop. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal-hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.