BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Distro Uncut merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan produk-produk pakaian yang mempunyai stok terbatas dalam produksi pembuatannya. Semakin pesatnya usaha distro dan clothing di Bandung ada hal penting yang harus diperhatikan, memberikan yang terbaik dalam memproduksi produk yang baik, serta meningkatkan kualitas dan ide-ide kreatif dalam setiap *design* dan kerapihan membuat pakaian.

Berdasarkan informasi yang didapat dari hasil observasi dan interview di Distro Uncut Bandung kendala yang dihadapi di distro Uncut Bandung adalah minimnya cara pembayaran menyebabkan kesulitan dalam proses transaksi terhadap konsumen yang berasal dari luar wilayah Bandung, kendala lain yang dihadapi adalah belum terstruktur dengan baik dalam proses pengolahan data dan pembuatan laporan, sehingga menyulitkan pada saat proses pengolahan data maupun pembuatan laporan.

Dari permasalahan diatas untuk membantu menjembatani masalah tersebut adalah dengan membangun aplikasi *e-commerce* distro Uncut Bandung. Diharapkan dengan dibuatnya aplikasi ini maka dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan yang berada diluar kota dapat untuk melakukan transaksi yang ditawarkan dengan layanan penjualan dan pembayaran secara *Online* tanpa harus

datang langsung ke tempat distro Uncut. serta dapat mempermudah dalam pengelolaan data dan pembuatan laporan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang yang telah dikemukakan, maka identifikasi masalahnya adalah bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* di distro Uncut Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce*di distro Uncut Bandung.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah :

1. Mempermudah kepada pelanggan untuk melakukan transaksi penjualan secara *online*.
2. Mempermudah dalam pengelolaan data dan pembuatan laporan.

1.4 Batasan Masalah

Sesuai dengan judul yang diambil maka penulis membatasi penulisan Tugas Akhir ini pada beberapa hal seperti:

1. Pengaturan produk yang diolah meliputi data produk, data kategori/sub kategori, detail produk yang dijual (merk, dan harga), manajemen harga, menampilkan gambar produk, rating produk (berdasarkan barang yang paling sering dibeli), promosi produk, pengelolaan diskon, dan pengelolaan stok barang.

2. Pengolahan pesanan yang berupa pencarian pesanan, cetak label (pesanan baru → konfirmasi pembayaran → pesanan belum dikirim → pesanan dikirim → pesanan Diterima).
3. Pembayaran *Offline*

   Menyediakan berbagai macam rekening Bank, dengan fasilitas ATM Bersama sehingga memudahkan nasabah Bank manapun untuk transfer uang antar rekening.
4. Pembayaran *Online*

   Menyediakan fasilitas pembayaran online menggunakan fasilitas *Payment Gateway* baik yang internasional (*Paypal*).
5. Manajemen *Shipping*
   a. Menggunakan layanan jasa pengiriman yang dapat digunakan seperti JNE, TIKI Karena sudah mendukung layanan *Tracking*.
   b. Menyediakan pengelolahan lokasi pengiriman (Provinsi → Kota/Kab) dan harga kirimnya.
6. Pembuatan Laporan (*Reporting*), seperti laporan penjualan, laporan pemesanan, laporan produk, laporan retur. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu.
7. Integrasi dengan situs *Social Network* (Facebook, Twitter, dll) sebagai sarana promosi.
8. Pengelolaan Retur barang. (retur baru → retur menunggu → retur disejui → retur diterima → retur dikirim → retur diterima).

9. *Backup* dan *restore*
10. *Rating*
11. *Shopping Feature* yaitu berupa pencarian produk (berdasarkan nama, fitur, harga, kategori dll). Menampilkan produk diskon, Produk Terbaru, Produk Terlaku (Global/per Kategori), Produk Paling Banyak Dilihat. Fasilitas pendaftaran pelanggan dan *login* member. History pemesanan. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan. *Zoom* gambar produk. Multi gambar untuk sebuah produk.
12. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs kita terdaftar di *searchengine* pada halaman-halaman depan.
13. Gunakan *Secure Socket Layer* (SSL) untuk keamanan mendukung protokol https dan mempunyai *IP-Dedicated.*
14. Konsumen dapat berkomunikasi dengan penjual melalui *Yahoo Messanger* (YM), maupun email yang telah didaftarkan oleh pelanggan. Manfaatkan Situs jejaring sosial untuk promosi.
15. Pemodelan data yang digunakan adalah pemodelan aliran data dengan menggunakan *flowmap*, diagram konteks, *Data Flow Diagram (DFD).*
16. Perangkat lunak yang digunakan dalam membangun aplikasi penjualan *online* ini adalah Macromedia Dreamwaver, PHP,MySQL, dan XAMPP.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang akan digunakan dalam menyusun tugas akhir ini adalah metode Analisis Deskriptif, yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan, melalui tahapan sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

a. Observasi.

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap tempat sebenarnya.

b. Interview

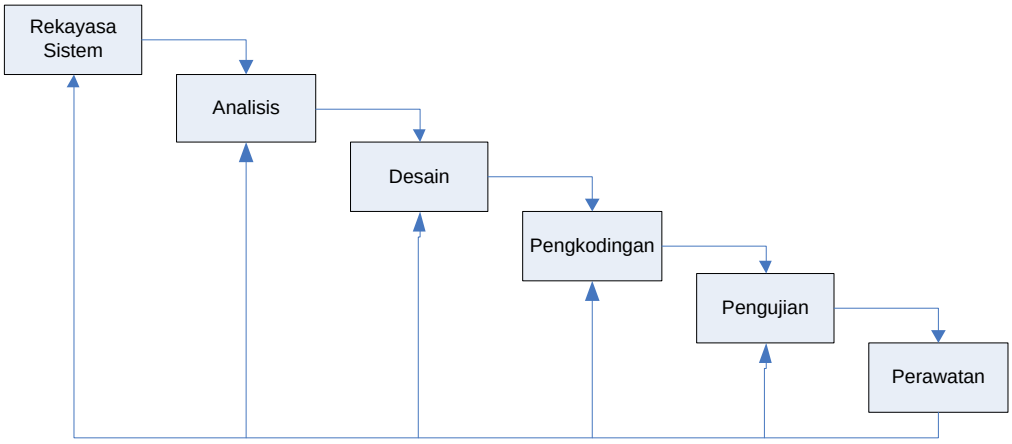
   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

c. Studi Literatur

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

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

Tahap pembuatan perangkat lunak yang digunakan pada perancangan dan implementasi sistem yaitu menggunakan *Waterfall Model.* Tahap dari metode *waterfall* model ini diantaranya meliputi beberapa proses yaitu seperti terlihat pada Gambar 1.1 sebagai berikut :



Gambar 1.1 Model Waterfall

a. Rekayasa sistem

Merupakan bagian terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan mencari dan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan oleh suatu sistem.

b. Analisis

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

c. Desain

Tahap perancangan antar muka dari hasil analisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pelanggan.

d. Pengkodingan

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

e. Pengujian

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

f. Perawatan

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

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini memaparkan beberapa hal yaitu tinjauan perusahaan, landasan teori seperti sejarah perusahaan, pengenalan *e-commerce,* keuntungan dan kerugian *e-commerce*, keamanan *e-commerce*, metode pembayaran teori basis data, media komunikasi, konsep dasar analisis, internet, perangkat lunak.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini mememaparkan tentang analisis sistem, analisis masalah, analisis yang sedang berjalan, analisis kebutuhan non-fungsional, perancangan sistem, perancangan antar muka.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini akan dilakukan proses implementasi dari *website* penjualan *online* yang sudah dibangun yang berisikan tampilan aplikasi serta pengujian terhadap *website* yang dilakukan menggunakan metode *Black Box*, maupun diuji langsung pada pelanggan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rangkuman atau kesimpulan dari penelitian tugas akhir dan saran yang diperlukan untuk pengembangan sistem yang telah dibangun.