BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Distro Blo-on adalah perusahaan bergerak di bidang penjualan baju, yang dikemas dalam bentuk trend anak remaja, hanya saja distro ini masih memakai sistem konvensional yaitu, pelanggan harus mendatangi distro tersebut untuk membeli produk yang dibutuhkan. Sehingga dalam pemasaran dan penjualan jangkauan tidak begitu luas hanya di dearah Bandung sekitarnya.

Setiap satu tahun sekali distro Blo-on mengeluaran produk – produk baru, namun dalam promosi produk - produk baru hanya melalui pamflet yang tersebar didaerah Bandung saja, sehingga calon pembeli yang berada diluar Bandung tidak mengetahui produk - produk terbaru yang dikeluarkan distro Blo-on.

Selain itu distro Blo-on dalam pembukuan dan pembuatan laporan rekapitulasi penjualan masih menggunakan cara manual dan belum terperinci dengan baik.

Dengan melihat perkembangan teknologi internet sebagai media pemasaran dan promosi guna menjangkau konsumen umum yang lebih luas dan tidak dibatasi waktu. Untuk memecahkan masalah ini, maka diperlukan suatu sistem perdagangan secara *online* atau lebih dikenal dengan istilah *e-commerce (electronic commerce)* .

E-commerce di definisikan sebagai proses proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan

memanfaatkan jaringan komputer seperti internet. Konsumen dapat membeli produk tanpa harus datang langsung ke toko karena dengan *e-commerce* konsumen dapat melakukan pembelian kapan saja dan dimana saja .

Sesuai paparan latar belakang diatas maka penyusun mengambil topik "**Pembangunan Aplikasi E-Commerce Pada Distro Blo-on***"*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah bagaimana membangun aplikasi E-Commerce pada distro Blo-on.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari ditulisnya skripsi ini adalah untuk membuat aplikasi *e-commerce* untuk penjualan dan pemasaran di distro Blo-on.

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Memudahkan pemasaran dan penjualan dalam jangkauan yang lebih luas.
2. Memudahkan calon pembeli yang berada diluar Bandung mengetahui produk-produk terbaru yang dikeluarkan distro Blo-on.
3. Memudahkan dalam transaksi pembayaran dan pembelian produk yang ditawarkan tanpa harus datang ke distro Blo-on.
4. Memudahkan dalam melakukan laporan rekapitulasi penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan permasalahan tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka perlu adanya batasan masalah dalam pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut

1.4.1 Administrative Tools (Perangkat Administratif)

1. Pengaturan Produk
    a. Data produk yaitu mengelola data produk seperti menambah stok barang.
    b. Detail produk seperti mengolah data warna dan ukuran.
    c. Manajemen harga seperti terjadi perubahan harga barang dan report harus sesuai dengan pembelian.
    d. Rating produk bedasarkan barang tertinggi.
    e. Produk promosi.
    f. Pengelolaan Stok. Misalnya ketika sebuah produk yang stok nya sedikit ingin dipesan oleh banyak orang dalam satu waktu bersamaan
2. Manajemen pesanan.
    a. Pencarian pesanan.
    b. Update status pesanan (Dipesan → Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim → Diterima oleh Pemesan)
    c. Konfirmasi pembayaran
    d. Pesanan dibatalkan

3. Manajemen pembayaran.
   a. Pembayaran *Offline*

      Menyediakan berbagai Account Bank untuk pembayaran offline yaitu transfer dan tunai

   b. Pembayaran *Online*

      Menyediakan fasilitas pembayaran online menggunakan fasilitas Payment Gateway seperti paypal.

4. Manajemen *shipping*.

   Proses pengiriman barang dilakukan setelah pembeli melakukan pembayaran atas barang yang dipesan dan barang dikirim melalui jasa pengiriman barang seperti menggunakan jasa pengiriman JNE.

5. Pembuatan laporan.

   Pembuatan Laporan Penjualan, Laporan Pemesanan, Laporan Produk dan lain-lain. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan dan tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu dan fasilitas pencetakan label pengiriman.

6. Integrasi dengan situs *social network* (*facebook*) sebagai sarana promosi sehingga pelanggang dapat melihat koleksi produk-produk yang dijual

1.4.2 Shoping Features

1. Pencarian produk (bedasarkan nama, kategori, harga, kategori dll) disini pengunjung dapat melakukan pencarian bedasarkan barang yang ingin dibeli.
2. Menampilkan Produk Terbaru (*Newest Product*), Produk Terlaku (*Global*).
3. Fasilitas pendaftaran member dan login member.
4. History pemesanan
5. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
6. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar di search engine pada halaman-halaman depan.
7. Sistem retur atau pengembalian barang.

1.4.3 **Security (Keamanan)**

1. *IP-Dedicated* yaitu situs yang memiliki 1 IP atau IP yang telah dipatenkan menjadi milik situs yang akan dibuat, sehingga tidak terjadi hal yang tidak diinginkan pada situs yang akan dibuat.
2. Kombinasi *browser* dan *server* mendukung protokol SSL (*Secure Socket Layer*) untuk keamanan komunikasi antara penjual dan pembeli.
3. Email dan login untuk mengakses situs.

1.4.4 Communication (Komunikasi)

Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah :

1. Menggunakan email yang didaftarkan oleh pengguna.
2. Menggunakan *Instant Messaging* (*Yahoo Messanger*)
3. Memanfaatkan Situs Jejaring Sosial untuk promosi. Integrasikan dalam halaman administrator.
4. Menggunakan telepon atau fax untuk *customer support*

1.4.5 User (*Brainware)*

E-commerce ini akan digunakan oleh enam user, yaitu user yang mengelola data master disebut sebagai administrator, staff pemesanan mengelola data pemesanan, staff gudang yang tugasnya menambah stok produk, manager hanya bisa melihat informasi mengenai data transaksi, data pemesanan, dan data pelanggan, *user* umum (pelanggan) yang akan melakukan transaksi pemesanan produk dan pengunjung.

1.4.6 Software

Software pembangun aplikasi ini menggunakan *Adobe Dreamweaver MX* 2004 dalam perancangan *website, Wamp Server* dengan PHP dan MySQL sedangkan untuk menjalankan aplikasi ini menggunakan *internet browser*. Spesifikasi yang digunakan oleh *web hosting* yaitu : Webserver software: Apache 2, Mailserver software: Qmai, Language software: PHP. Perl, Ruby, dsb; Database software: MySQL, PostgreSQL

1.4.7 Hardware (Minimum System Requirement)

Spesifikasi *hardware* yang digunakan untuk aplikasi ini yaitu : Intel core 2 duo, AMD athlon atau setara, memory RAM 1gb, *minimum free space harddisk* 500MB, *keyboard*, *mouse*, *monitor*, *printer* dan *modem*. Adapun spesifikasi yang digunakan oleh *web hosting* yaitu : Server berbasis *Intel Xeon / Dual Xeon*, RAM 4GB ECC keatas.

1.4.8 Netware

Netware yang digunakan adalah perangkat modem internet untuk koneksike internet.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

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

a. Studi literature

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

b. Wawancara

Wawancara yaitu pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab dengan pakar penyakit anak.

c. Observasi

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

1.5.2 Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Tahap pengembangan sistem pakar ini menggunakan model *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. System Engineering

Tahap untuk menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembentukan perangkat lunak.

b. System Analysis

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

c. System Design

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

d. System Coding

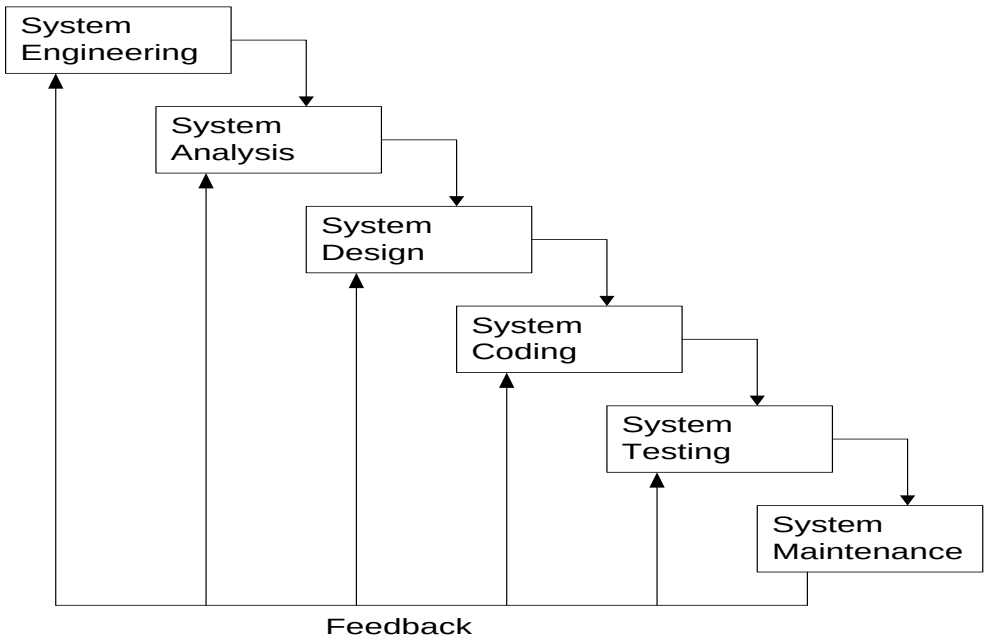
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. System Testing

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. System Maintenance

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



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

1.5.3 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini 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. Pada bab ini mencakup pengertian system pakar, penyakit-penyakit anak yang disebabkan oleh virus, basis data, *Entity Relational Diagram* (ERD), diagram konteks, *Data Flow Diagram* (DFD), kamus data, PHP, MySQL, Macromedia Dreamweaver 8, dan *web server*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis masalah, analisis basis data, analisis kebutuhan non fungsional seperti analisi perangkat lunak, analisi perangkat keras, analisi pengguna, analisis kebutuhan fungsional serta membahas mengenai perancangan data gejala dan penyakit anak yang

disebabkan oleh virus, perancangan menu, perancangan *interface* (antarmuka) dan perancangan prosedural.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PENGUJIAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan system ke dalam bentuk bahasa pemograman. Serta membahas tentang pengujian sistem dengan cara *alpha* (α) dengan menggunakan metode *black box* dan pengujian sistem dengan cara *betha* (β) dengan menggunakan *kuesioner*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian dan saran bagi pengembangan sistem kedepannya.