BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Distro Ournation adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan produk berbagai macam pakaian yang terletak di Jalan Dipati Ukur No 49C Bandung. Dalam menjalankan usahanya Distro Ournation menjual produk-produk yang berkualitas dengan harga yang kompetitif untuk pasaran lokal.

Selama ini sistem penjualan yang dipakai di Distro Ournation masih memakai sistem konvensional yaitu *customer* yang harus datang langsung ke Distro Ournation untuk memilih dan membeli produk yang diinginkan, Setelah *customer* mendapatkan produk yang diinginkannya, maka *customer* melakukan transaksi pembayaran ke kasir dan mengambil produk yang telah dibelinya, setelah selesai melakukan transaksi pembayaran. Dalam penyebaran informasi Distro Ournation juga masih menggunakan cara manual seperti penyebaran brosur, sarana penyebaran informasi tersebut sangat banyak kekurangannya seperti dalam keefektifan, efisiensi informasi, juga jangkauan informasinya. Sebagai contoh banyak *costumer* diluar kota yang kesulitan memesan barang-barang yang disediakan Distro ini dikarenakan keterbatasan komunikasi dan informasi stok, juga *model* desain baru yang dipasarkan. Sehingga dibutuhkan sebuah media *online* yang nantinya dapat lebih memperkenalkan Distro Ournation dan juga dapat memberikan keefektifan waktu kepada *costumer* dalam melakukan pemesanan dan pembayaran barang. Seperti munculnya *Electronic Commerce* (*E-*

Commerce) dalam lingkungan bisnis yang berbasis web sangat membantu dalam penyelesaian masalah di Distro Ournation.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, Distro Ournation membutuhkan sebuah aplikasi yang berbasis web yang mampu mengelola transaksi jual beli dan transaksi pembayarannya serta memberikan informasi kepada para *customer* secara *online* melalui internet. Oleh karena itu penyusun mengajukan proyek untuk skripsi dengan judul "**PEMBANGUNAN APLIKASI *E-COMMERCE* DI DISTRO OURNATION".**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi *E-Commerce* di Distro Ournation.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk membangun aplikasi *E-Commerce* berbasis web di Distro Ournation.

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan pelayanan terhadap *customer* seperti :
    a. Memudahkan *customer* dalam proses pemesanan produk sehingga *customer* dapat melakukan transaksi dimanapun ia berada, tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.

b. Memudahkan *customer* yang berada diluar kota Bandung, agar tidak harus datang ke toko untuk menentukan barang mana saja yang akan dibeli.
c. Memudahkan *customer* dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh Distro Ournation tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.
d. Memberikan fasilitas yang fleksibel kepada *customer* dalam menggunakan aplikasi *E-Commerce* yang dibangun.

2. Untuk mempermudah dalam pembuatan laporan penjualan barang sehingga penyerahan laporan ke pimpinan perusahaan lebih cepat seperti :
    a. Pengolahan data barang.
    b. Pengelolaan transaksi penjualan.
3. Untuk mempermudah proses transaksi baik secara *offline* maupun *online*.
4. Untuk memperluas pemasaran terutama di luar kota Bandung.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Adapun batasan dari pembahasan permasalahan diatas yaitu sebagai berikut :

1. Pengaturan Produk
    a. Data Produk

        Data produk pada aplikasi ini berupa pakaian.

b. Data Kategori dan / atau Sub Kategori

   Kategori pada produk diantaranya t-shirt, jaket, celana, boxer.

c. Detail Produk

   Produk – produk yang disediakan mempunyai warna, ukuran, dan harga yang berbeda.

d. Manajemen Harga

   Harga yang diberikan sesuai dengan waktu pada saat pembelian dilakukan.

e. Gambar produk

   Gambar produk yang ditampilkan yaitu berupa pakaian yang sesuai dengan warna dan harga.

f. Rating Produk

   Menampilkan rating produk yang banyak diminati para konsumen.

g. Produk Promosi

   Promosi produk dilakukan dengan cara menyebarkan catalog melalui *social network* seperti facebook.

h. Pengolahan Diskon

   Diskon diberikan pada waktu tertentu, misalnya pada hari-hari kebesaran dan akhir tahun. Adapun besar diskon tergantung pada jenis pakaian.

i. Pengelolaan Stok

   Pengelolaan stok yaitu pelanggan yang melakukan transaksi terlebih dahulu akan didahulukan.

2. Manajemen Pemesanan

   Pemesanan akan terjadi apabila *costumer* telah melakukan pendaftaran atau registrasi pada form registrasi yang disediaka. Jika tidak maka pelanggan tidak dapat melakukan pemesanan produk. Hal ini dilakukan agar status pemesanan dan alamat yang dicantumkan benar-benar jelas dan akurat.

   a. Pencarian Pesanan

      Pada saat ingin mencari produk, *customer* cukup memilih kategori yang telah disediakan, sesuai dengan produk yang dicari.

   b. Update Status Pesanan pada produk yaitu (Dipesan → Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim → Diterima oleh Pemesan)

   c. Konfirmasi pembayaran

      Setiap transaksi pembayaran yang terjadi akan diberikan konfirmasi 1x24 jam, lalu akan dikonfirmasi bahwa anda telah melakukan transaksi pembayan sesuai hari, tanggal, bulan dan waktu terjadinya transaksi tersebut. Adapun konfirmasi bisa melalui *e-mail*, telepon atau sms.

   d. Pembatalan Pemesanan

      Pembatalan pemesanan hanya bisa dilakukan apabila belum terjadinya transaksi pembayaran.

3. Manajemen Pembayaran

   Dalam pembangunan aplikasi ini ada dua system pembayaran yang yang di terapkan, yaitu :

a. Pembayaran Offline

   System pambayaran yang disediakan menggunakan berbagai *Account* Bank untuk pembayaran *Offline (Transfer*).

b. Pembayaran Online

   Selain melakukan pembayaran secara transfer antar rekening bank aplikasi ini juga Menyediakan fasilitas pembayaran online menggunakan fasilitas *Payment Gateway* baik yang internasional ataupun Indonesia yang dinamakan *paypal.*

4. Manajemen *shipping*

   a. Cara pengiriman produk yang telah di pesan menggunakan layanan pengiriman JNE atau TIKI yang menyediakan jasa layanan pengiriman yang memiliki fasilitas penelusuran pengiriman (*Tracking*).

   b. Menyediakan pengolahan lokasi pengiriman (Provinsi → Kota/Kab) dan harga kirimnya.

5. Pembuatan Laporan (*Reporting*) Ada beberapa laporan yang biasanya dibuat yaitu Laporan Penjualan, Laporan Pemesanan, Lapora Produk dan lain-lain. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu.
6. Menyediakan integrasi dengan situs *social network* (facebook dan twitter) sebagai sarana promosi.
7. Fasilitas *backup* dan restore *database* untuk mengatasi data-data yang hilang atau rusak.

8. Fasilitas pengolahan retur barang yaitu barang yang diretur adalah barang yang tidak sesuai keinginan konsumen atau rusak, maka barang akan ditarik oleh pihak toko dan barang akan diganti sesuai produk yang di inginkan.
9. *Shoping Features*
    a. Pencarian Produk (berdasarkan nama, fitur, harga, kategori dll)
    b. Menampilkan produk diskon, produk terbaru, produk terlaris, dan produk yang paling banyak dilihat.
    c. Fasilitas pendaftaran member dan *login* member diberikan kepada konsumen untuk mendapatkan diskon.
    d. Menyediakan *history* pemesanan.
    e. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan
    f. Zoom gambar produk, Multi gambar untuk sebuah produk.
10. *Security*
    a. Menggunakan *IP-Dedicated.*
    b. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) untuk keamanan yang mendukung protocol https.
    c. Menggunakan *user* name dan login untuk mengakses situs.
11. Communication

    Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah :

    a. Menggunakan *e-mail* yang di daftar oleh pengguna

b. Menggunakan instan messaging (*Yahoo Messanger*) untuk informasi produk.
c. Manfaatkan Situs Jejaring Sosial dan email untuk promosi. Integrasikan dalam halaman administrator.
d. Menggunakan telepon, fax untuk *custumer support*.

12. Proses pengolahan data produk dan transaksi hanya dapat dilakukan oleh admin, sedangkan *customer* dapat melakukan transaksi setelah melakukan registrasi.
13. *Software* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah PHP untuk *programming*-nya, *Macromedia Dreamweaver MX* untuk desain *web*-nya, dan MySQL untuk *database*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah metode deskriptif, yang terdiri atas beberapa tahap penelitian diantaranya:

1. Tahap pengumpulan data

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

a. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah tahap pengumpulan data dengan cara mempelajari referensi-referensi dan data-data yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dengan bersumber pada buku-buku, serta bacaan lain yang kiranya dapat membantu penulis untuk menyelesaikan laporan penelitian ini.

b. Observasi

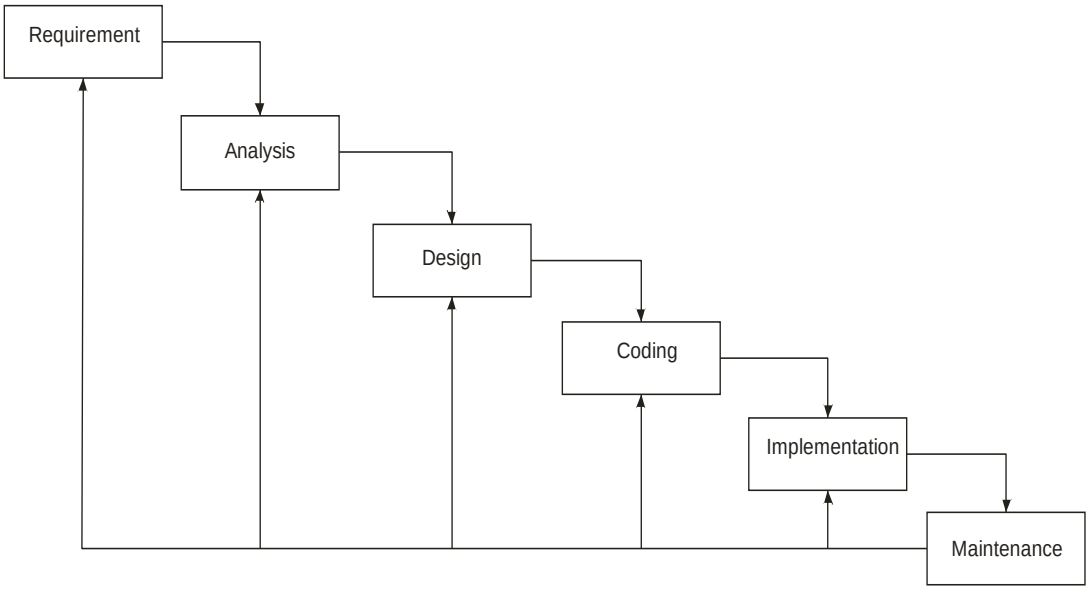
Observasi adalah pengamatan langsung para pembuat keputusan berikut lingkungan fisiknya dan atau pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang berjalan.

c. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah suatu percakapan langsung dengan tujuan-tujuan tertentu dengan menggunakan format tanya jawab yang terencana.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma pembuatan perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses seperti yang terlihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Tahapan Model Waterfall [1]

a. *Requirement*

Requirement merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam metode requirement adalah dengan mewawancarai perusahaan Distro Aournations dilanjutkan dengan pengambilan data berupa katalog beserta daftar harganya

b. *Analysis*

Analysis merupakan tahap analisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. *Design*

Design merupakan tahap penerjemahan dari data yang telah dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. *Coding*

Coding merupakan Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu

e. *Implementation*

Implementation merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibangun.

f. *Maintenance*

Maintenance tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuatu dengan permintaan user.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan permasalahan yang dihadapi Distro Ournation, menentukan maksud dan tujuan penelitian, yang kemudian diikuti dengan batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai informasi umum tentang profil Distro Ournation, diantaranya sejarah perusahaan, visi dan misi, logo perusahaan, badan hukum perusahaan, struktur organisasi, dan deskripsi jabatan. Pada bab ini pula akan dipaparkan berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi *E-Commerse* Berbasis *Online* Di Distro Ournation ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada sistem penjualan ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk sistem penjualan yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari sistem penjualan ini yang dilakukan di Distro Ournation sehingga diketahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi syarat sebagai sistem penjualan yang *user-friendly.*

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan skripsi.