BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Pemasaran produk adalah bagian terpenting dalam mengembangkan usaha penjualan produk dan jasa agar dapat diketahui oleh masyarakat luas. Jika menggunakan metode pemasaran yang baik, maka tingkat penjualan produk akan meningkat dan mendatangkan keuntungan yang besar. Media yang saat ini sedang berkembang luas di masyarakat adalah media internet, namun pada kenyataannya masih belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai sarana penunjang promosi dan penjualan.

D'appetite adalah toko yang bergerak di bidang penyediaan produk sepatu khusus wanita. Toko ini baru saja berdiri, sehingga harus menggunakan metode pemasaran yang baik dan benar dalam memasarkan produknya ke masyarakat luas. Walaupun toko ini terhitung baru, tetapi sudah banyak pelanggan yang datang berkunjung ke toko ini. Pada kenyataannya toko ini masih memiliki hambatan dalam memasarkan produknya, yaitu kurangnya sarana penjualan. Sehingga pelanggan kesulitan untuk mengetahui informasi produk terbaru.

Toko ini mencoba untuk dapat menarik pelanggan lebih banyak lagi baik dari dalam maupun luar kota. Untuk mencapai hal tersebut, maka promosi yang dilakukan harus tepat sasaran. Akan tetapi toko ini belum melakukan promosi secara baik dan benar, sehingga timbul masalah dalam memasarkan produk yang

hanya terbatas pada pelanggan lokal atau yang berada di sekitar toko ini saja sehingga pemasaran produknya tidak maksimal.

Mengingat proses penjualan dan promosi yang dilakukan masih mengandalkan sebuah ruko/toko yang memiliki berbagai macam kendala, toko ini bermaksud memasarkan produknya lebih luas lagi sehingga dibutuhkan penggunaan penjualan *online*, yaitu "**Penggunaan *E-commerce* dalam Penjualan Sepatu Khusus Wanita pada Toko D'appetite Berbasis Web".**

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas maka dirumuskan masalahnya adalah bagaimana menggunakan *e-commerce* dalam penjualan sepatu khusus wanita pada toko D'appetite berbasis web yang dapat diakses dimana saja.

I.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari dibangunnya aplikasi ini adalah untuk membangun sarana penjualan sepatu khusus wanita pada toko D'appetite berbasis web.

Adapun tujuan dibuatnya aplikasi ini yaitu :

1. Mempermudah pelanggan untuk mengetahui informasi produk terbaru.
2. Memaksimalkan pemasaran produk.
3. Memperbanyak pelanggan dari berbagai daerah.
4. Menggunakan sarana penjualan *online.*

I.4 Batasan Masalah/ Ruang Lingkup Kajian

Untuk mempermudah pembahasan selanjutnya, sehingga tidak menyimpang dari permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini dilakukan pembatasan masalah yaitu:

a. *Administrative Tools (Backend Office)*

1. Pengaturan Produk

   Pengaturan produk yang ada dalam penjualan ini adalah sebagai berikut :

   a. Data Produk
   b. Data Kategori
   c. Detail Produk
   d. Manajemen Harga
   e. Gambar produk
   f. Produk Promosi
   g. Pengelolaan *Discount*
   h. Pengelolaan Stok

2. Manajemen Pesanan

   Manajemen pesanan diantaranya :

   a. Pencarian Pesanan
   b. *Update* Status Pesanan (Dipesan → Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim → Diterima oleh Pemesan)
   c. Konfirmasi Pembayaran
   d. Pembatalan Pesanan

3. Manajemen Pembayaran

   Pembayaran yang digunakan pada *e-commerce* ini dapat menggunakan beberapa cara yaitu :

   a. Pembayaran *Offline*

      Menyediakan berbagai *Account* Bank untuk pembayaran *offline* (Transfer, COD {*Cash On Delivery*})

   b. Pembayaran *Online*

      Menyediakan fasilitas pembayaran *online* menggunakan fasilitas *Payment Gateway* seperti paypal.

   Pembayaran yang dilakukan secara *online* yaitu paypal biasanya akan langsung mengupdate data pemesanan secara otomatis, sehingga biasanya tidak diperlukan konfirmasi, karena konfirmasi akan dilakukan antara *payment gateway* dengan situs *e-commerce*.

   Dalam Paypal hal tersebut dikenal dengan IPN (*Instant Payment Notification*).

4. Manajemen Shipping

   a. Apabila pelanggan masih berada satu daerah dan tidak terlalu jauh maka akan dikirimkan ke tempat pelanggan berada. Namun apabila jauh maka menggunakan jasa pengiriman yang sudah memiliki fasilitas penelusuran pengiriman (*tracking*) yaitu JNE.

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

5. Pembuatan Laporan (*Reporting*) / Statistik

   Ada beberapa laporan yang biasanya dibuat yaitu Laporan Penjualan, Laporan Pemesanan, Laporan Produk. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik disesuaikan dengan kebutuhan toko. Dibuat fasilitas untuk pencetakan label pengiriman.

6. Integrasi dengan situs Social *Network (Facebook, Twitter)* sebagai sarana promosi.

   Sehingga pelanggan dapat bergabung dengan situs jejaring social untuk mengetahui produk terbaru dan diskon.

7. Pengelolaan Retur barang.

   Pelanggan dapat mengembalikan barang dengan catatan pelanggan sudah melakukan complain melalui email bahwa barang yang dikirim tidak sesuai dengan pesanan atau mengalami cacat.

b. Shoping Features (Frontend)

Di dalam fitur penjualan terdapat fitur pencarian produk, menampilkan produk diskon dan produk terbaru. Terdapat juga fasilitas pendaftaran member serta login member, history pemesanan, pengiriman informasi pemesanan melalui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan, gambar produk dapat di *zoom*.

c. Security

Keamanan yang digunakan pada situs *e-commerce* ini diantaranya menggunakan *Secure Socket Layer* untuk keamanan dan juga untuk

mendukung protocol https, menggunakan username dan login untuk mengakses situs serta memiliki *IP-Dedicated*.

d. Communication

Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah :

1. Menggunakan *email* yang didaftarkan oleh pengguna.
2. Menggunakan *Instant Messaging (Yahoo Messanger)* Memanfaatkan Situs Jejaring Sosial.
3. Menggunakan telepon untuk *custumer support*.

e. User (Brainware)

E-commerce ini akan digunakan oleh dua macam *user*, yaitu *user* yang mengelola sistem (*admin*) yang akan mengelola data-data dalam penjualan dan *use*r umum (pelanggan) yang akan melakukan transaksi pemesanan produk.

f. Software

Software pembangun aplikasi ini menggunakan *Adobe Dreamweaver MX* 2004 dalam perancangan *website*, *XAMPP* dengan *PHP* dan *MySQL*. sedangkan untuk menjalankan aplikasi ini menggunakan *internet browser.*

g. Hardware (Minimum System Requirement)

Spesifikasi *hardware* yang digunakan untuk aplikasi ini yaitu : Intel Pentium 4, AMD athlon atau setara, *memory* RAM 128mb, *minimum*

free space harddisk 200MB, keyboard, mouse, monitor, printer dan modem.

h. Netware

Netware yang digunakan adalah perangkat modem internet untuk koneksi ke internet.

I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

I.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Metode pengambilan data yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur.

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

b. Observasi.

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

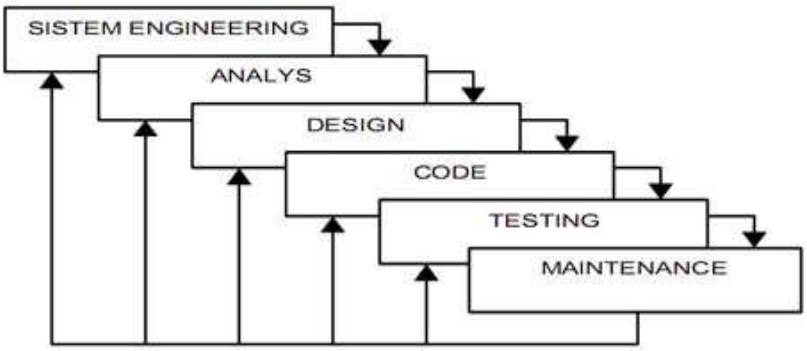
c. Wawancara (interview).

   Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak took sepatu D'appetite untuk mendapatkan

informasi yang lebih terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

I.5.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Tahap pembuatan perangkat lunak menggunakan metode *waterfall* seperti ditunjukkan pada gambar 1.1



Gambar 1. 1 Model Waterfall

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya.

1. *System / Information Engineering*

   Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

2. Analisis

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

3. *Design*

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

4. *Coding*

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

5. Pengujian

   Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

6. *Maintenance*

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

I.6 Sistematika Penulisan

Agar mencapai hasil yang baik dan terarah serta tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka dibuat sistematika laporan Tugas Akhir yang di uraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah/ruang lingkup kajian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

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-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menganalisis masalah dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antar variabel yang diteliti serta model matematis untuk analisisnya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi ini yang dilakukan ke *Public* sehingga diketahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi syarat sebagai aplikasi yang *user-friendly*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan saran tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.