BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet adalah suatu produk terbesar dari teknologi informasi dan komunikasi, ditujukan untuk mempermudah manusia untuk saling menghubungi, mencari informasi,dan menambah pengetahuan. oleh karena itu *internet* juga menyediakan fasilitas yang sering dipakai didalam dunia bisnis sebagai alat penghubung yang praktis untuk komunikasi antara perusahaan dengan pelanggan, tanpa harus memikirkan waktu dan lokasi, fasilitas ini juga sering disebut sebagai *e-commerce*.

E-commerce adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. *E-commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Distro Zhipeng yang terletak di jalan Dewi Sartika no.44 Bandung merupakan suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian dan *accesoriesnya* yang menggunakan konsep otomotif, khususnya di bidang balap motor. Distro zhipeng didirikan pada tahun 2008 di Bandung.

Sistem penjualan yang berlangsung pada Distro Zhipeng sekarang ini, yaitu pembeli datang langsung kedistro, kemudian pembeli mengabil keranjang dan melihat barang yang dijual lalu pembeli mangambil barang dan memasukannya kedalam keranjang belanja, kemudian pembeli menuju kasir untuk melakukan pembayaran, lalu kasir akan mencatat barang yang dibeli kedalam nota penjualan dua rangkap dan kasir akan memberikan satu nota kepada pembeli sebagai tanda bukti pembelian.

Selanjutnya mengenai pemasaran produk. Pada saat ini distro zhipeng sedang mengembangkan wilayah pemasaran ke berbagai wilayah agar jumlah konsumen semakin bertambah sehingga dapat mendukung perkembangan perusahaan. Selain itu cara promosi yang dilakukan pada saat ini adalah dengan membagikan brosur, pamflet, memasang iklan pada surat kabar, maupun memasang reklame.

Selain dalam hal proses transaksi dan promosi, distro ini juga mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan rekapitulasi penjualan. Proses pelaporan yang terjadi adalah kasir akan melaporkan hasil penjualan harian kepada pemilik distro, sehingga mengakibatkan proses pelaporan data penjualan menjadi lambat dan kurang tertata dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak distro Zhipeng. Bahwa sistem penjualan saat ini tidak memiliki masalah yang cukup berat, namun seiring dengan perkembangan perusahaan, diperlukan adanya inovasi baru

untuk sarana media informasi dan cara bertransaksi dengan konsumen. Pihak distro zhipeng merasa bahwa persaingan antar distro semakin ketat yang dapat dilihat dari jumlah perkembangan distro yang ada di bandung, hal ini berpengaruh terhadap daya tarik konsumen untuk memilih distro - distro yang sesuai dengan kriteria konsumen.

Dengan melihat dan mengikuti perkembangan teknologi, Pihak distro zhipeng memandang internet sebagai media yang dapat menujang kegiatan bisnis mereka, media internet selain dipandang dapat menujang kegiatan bisnis dagang, juga dapat dijadikan sebagai alat pemasaran dan promosi guna menjangkau konsumen umum secara luas sehingga memudahkan kegiatan penjualan dan pemesanan pakaian dan aksesoris.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan beberapa masalahnya sebagai berikut :

1. Pembeli mengalami masalah dalam membeli barang yang ditawarkan oleh distro zhipeng.
2. Promosi yang dilakukan masih terbatas, sehingga pembeli mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi tentang barang yang dijual oleh distro zhipeng.

3. Saat ini distro zhipeng masih menggunakan cara manual dalam membuat laporan sehingga proses pelaporan menjadi kurang efektif.
4. Bagaimana mempertahankan distro zhipeng agar dapat bersaing diantara persaingan distro – distro lainnya.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Untuk menyelesaikan masalah – masalah yang dihadapi oleh distro zhipeng maka pihak distro ingin membangun aplikasi *e-commerce*.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah penjualan serta memudahkan konsumen untuk mendapatkan barang yang diinginkan tanpa harus datang langsung ke distro.
2. Mempermudah dalam promosi dan pemasaran yang lebih luas dengan memanfaatkan media internet yang tidak dibatasi tempat dan waktu.
3. Membantu pihak distro untuk memudahkan dalam pembuatan laporan.
4. Meningkatkan kualitas distro zhipeng dalam menghadapi persaingan diantara distro – distro lainnya.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Data yang akan diolah dalam aplikasi ini diantaranya data produk (harga produk, ukuran, promosi, stok, rating, detail produk, gambar produk, diskon) data admin, data pembelian, data penjualan, data pembayaran dan data pengiriman.
2. Sarana pembayaran website *e-commerce* ini melalui pembayaran *online* menggunakan *paypal* serta secara *offline* menggunakan transfer dan COD (*cash on delivery*)
3. *Website* ini menyediakan fasilitas manajemen pesanan yang meliputi pencarian pesanan, *update* pesanan, konfirmasi pembayaran dan pembatalan pesanan.
4. Proses pengiriman barang pada layanan ini menggunakan jasa pengiriman JNE.
5. Memberikan fasilitas *tracking* untuk mengetahui keberadaan barang yang telah dipesan.
6. Pembuatan laporan yang meliputi laporan penjualan, laporan pemesanan, laporan produk dan lain-lain. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu.
7. Memiliki fasilitas *backup* dan *restore database*.

8. Terintegrasi dengan situs jejaring sosial sebagai sarana promosi.
9. Memberikan fasilitas pencarian produk berdasarkan nama, fitur, harga, kategori dan lain-lain.
10. Menampilkan produk terlaku, produk paling banyak dilihat, dan produk terbaru
11. Menyediakan fasilitas registrasi *member* dan login *member*.
12. Dapat melihat *history* pemesanan oleh pemesan.
13. Menyediakan pengiriman informasi pemesanan melaui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
14. *Zoom* gambar produk dengan multi gambar dari sebuah produk.
15. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs anda terdaftar *search engine* pada halaman-halaman depan.
16. Keamanan dari sistem *e-commerce* ini menggunakan *security socket layer* (SSL) dan mempunyai *IP-Dedicated*.
17. *Website* ini menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs.
18. *Website* ini menyediakan beberapa pilihan komunikasi kepada pengunjung menggunakan *Instant Messaging*, memanfaatkan situs jejaring sosial untuk promosi, menggunakan telepon untuk *customer support*.

Metode analisis yang akan digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *Flowmap* dan ERD serta untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD.

Adapun batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Program aplikasi yang digunakan untuk membangun aplikasi ini menggunakan perangkat lunak Adobe Dreamweaver CS4.
2. Database yang digunakan untuk membangun aplikasi ini menggunakan MYSQL.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah PHP.
4. *Server* lokal yang digunakan dalam membangun aplikasi ini menggunakan XAMPP.
5. Sistem operasi yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Windows 7 Ultimate.
6. Aplikasi ini dapat berjalan pada semua sistem operasi apa saja. Namun telah mendukung *browser*, seperti Mozilla Firefox, Google Chrome dan Opera.
7. Aplikasi ini harus digunakan pada komputer yang sudah terkoneksi dengan *internet* untuk dapat mengakses *website* ini.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam membangun aplikasi *e-commerce* pada distro zhipeng menggunakan metode deskriptif yaitu suatu

metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan untuk pembuatan sistem.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

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

1. Studi literatur

Studi literatur (*library research*) adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2. Observasi.

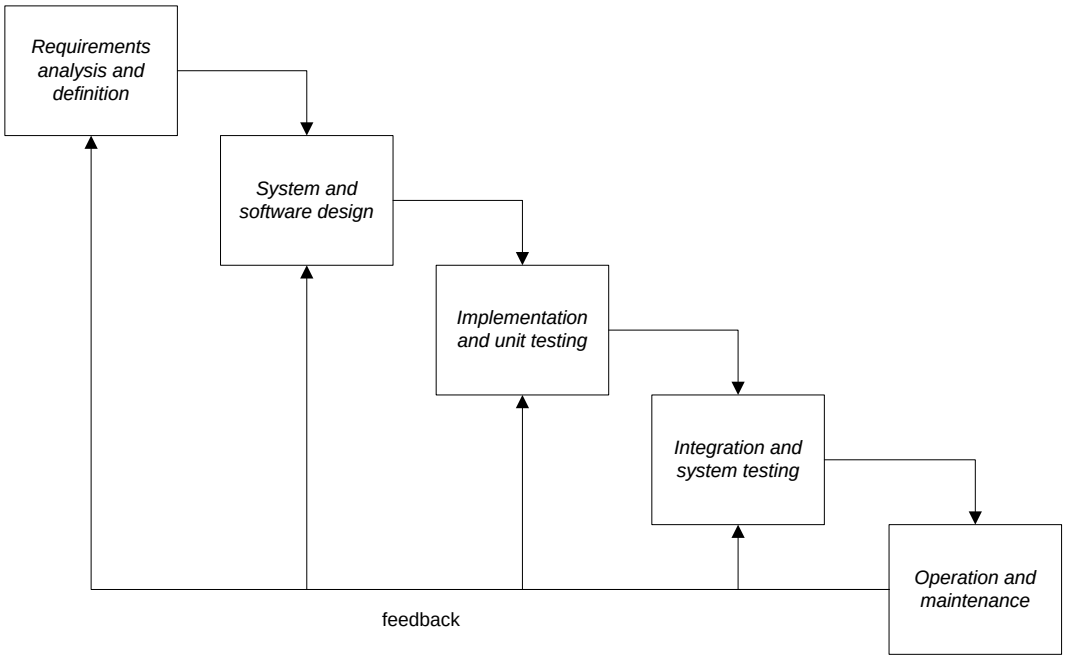
Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

3. Wawancara.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak perusahaan terhadap permasalahan yang diteliti.

1.5.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model yang digunakan dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* ini adalah menggunakan model *waterfall* seperti yang tercantum pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Skema *Waterfall* [Ian Sommerville]

Berdasarkan dari skema / gambar diatas dapat dijelaskan dengan beberapa proses, yaitu sebagai berikut :

1. *Requirements analysis and definition*

Mengumpulkan, kebutuhan secara lengkap kemudian dilakukan analisis dan didefenisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

2. *System and software design*

Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

3. *Implementation and unit testing*

Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

4. *Integration and system testing*

Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

5. *Operation and maintenance*

Mengoperasikan program di lingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

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 I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, teknik pengumpulan data, model pengembangan perangkat lunak dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas tentang sejarah singkat perusahaan, struktur organisasi perusahaan, visi dan misi perusahaan, 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.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Membahas tentang analisis sistem, pengguna, serta perancangan sistem untuk pembangunan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dikerjakan serta menerapkan kegiatan implementasi dan pengujian pada perangkat lunak aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran dalam penulisan skripsi.