BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Electronic Commerce ataupun yang biasa disebut dengan E-*Commerce* merupakan salah satu bagian dari *E-Bussines* dimana bisnis suatu badan usaha dijalankan secara elektronik. Secara umum *E-Commerce* dapat diartikan sebagai bentuk transaksi barang atau jasa dimana proses yang ada menggunakan media elektronik. Pada saat sekarang ini, *E-Commerce* sudah menjamur sebagai trend transaksi dimana dengan menggunakan layanan ini, pembeli tidak usah pergi ke tempat transaksi berlangsung, melainkan cukup dengan mengklik beberapa tombol yang ada di layar komputer maka barang yang dipesan akan segera sampai ke tempat tujuan. Selain membantu para pembeli/konsumen, hadirnya *E-Commerce* juga membantu para penjual. Dengan adanya *E-Commerce* tersebut, cakupan area promosi dan penjualan menjadi luas. Selain itu, proses transaksi pun dapat terorganisir dengan baik dengan adanya laporan tentang proses transaksi yang terekam dalam *database*.

CV. Niaga Saranatas atau yang sering disebut Nahasa merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi tas yang dapat memenuhi kebutuhan pasar terhadap produk tersebut. Produksinya meliputi tas untuk keperluan seminar, rapat, diklat dan sebagainya. Perusahaan ini sudah memproduksi dan memasok produknya ke beberapa tempat, namun dalam proses

transaksi yang sekarang masih sangat membutuhkan waktu yang relatif lama, sehingga aliran transkasi pun berjalan dengan pelan. Proses transaksi yang masih dilakukan dengan cara konvensional dimana pembeli mendatangi penjual dan terdapat beberapa negosiasi/penawaran terhadap barang yang akan dibeli menjadi kendala yang membuat penghasilan dari usaha ini menjadi sedikit berkurang. Ditambah dengan banyaknya kompetitor, hal tersebut justru sangat jelas dapat mengurangi penghasilan.

Dengan alasan di atas, maka penulis ingin membuat sebuah aplikasi guna meningkatkan penjualan pada CV. Niaga Saranatas melalui promosi dengan menggunakan media internet sehingga dengan begitu promosi produk dapat berjalan secara meluas dan juga proses transaksi lebih cepat. Dengan begitu, maka akan secara otomatis peningkatan penjualan pun akan semakin bertambah dan menambah keuntungan bagi perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dari penelitian yang akan dilakukan adalah Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi e-*commerce* di CV. Niaga Saranatas supaya menarik pelanggan dari semua kalangan dan semua pelosok sehingga dapat menaikkan keuntungan dari usaha tersebut.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembuatan aplikasi ini adalah membuat aplikasi *e-commerce* yang dapat digunakan sebagai sarana untuk bertransaksi secara elektronik/*online* dan juga sebagai sarana promosi yang menjangkau cakupan yang luas guna meningkatkan penjualan.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dari aplikasi ini adalah :

a. Dengan adanya website ini, diharapkan dapat mempermudah proses transaksi konsumen dalam berbelanja di CV. Niaga Saranatas.
b. Selain itu, dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempemudah pemilik usaha dalam mengelola data-data produk dan juga data-data transaksi.
c. Yang terkakhir adalah dengan adanya website ini diharapkan dantinya dapat meningkatkan jumlah pelanggan sehingga pemasukkan perusahaan dapat meningkat.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

Batasan masalah yang digunakan dalam sebuah pembahasan bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

a. Penelitian dilakukan di CV. Niaga Saranatas yang beralamat di jl. Leuwipanjang Komplek Leuwisari V No. 63B RT/RW 06/01 Bandung 40235.
b. Dalam pembuatan aplikasi ini, bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan pengolahan *database* menggunakan MySql.
c. Pengguna/*user* aplikasi ini terdiri dari dua jenis *user*, yakni administrator yang dikelola oleh pihak penjual dan juga *common user* yang diperuntukan untuk pembeli yang selanjutnya disebut *registered user* dan pengunjng yang selanjutnya disebut *unregistered user*.
d. Administrator pada aplikasi ini bertugas untuk mengelola:

1) Produk, dimana didalamnya terdiri dari data produk, data kategori, detail produk, manajemen harga, gambar produk,.
2) Pesanan, termasuk didalamnya *update* status pesanan, konfirmasi pembayaran, *update* status transaksi, dan pembatalan pesanan.
3) Pembuatan Laporan / Statistik, dimana laporan-laporan tersebut terdiri dari laporan pemesanan, laporan transaksi dan laporan retur. Laporan-laporan tersebut dapat disusun secara bulanan dan tahunan.
4) Retur pembelian yang terjadi karena barang rusak atau tidak sesuai dengan pesanan.

e. Untuk *common user*, hal-hal yang dapat dilakukan oleh user tersebut antara lain:
   1) Pencarian Produk berdasarkan nama, harga, kategori.
   2) Menampilkan produk terlaris dan produk paling banyak dilihat.
   3) Fasilitas pendaftaran member dan *login* member.
   4) Pengelolaan profil.
   5) *History* pemesanan dan retur.
   6) Pengiriman informasi pemesanan melalui *e-mail* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.

f. Cara pembayaran yang ditawarkan dalam aplikasi ini terbagi menjadi dua yaitu :
   1) Pembayaran *Offline*

Pembayaran *offline* dilakukan dengan menggunakan cara transfer antar bank. Pembeli melakukan pembayaran pembayaran melalui transfer ke rekening bank yang disediakan oleh toko.

2) Pembayaran *Online*

Pembayaran *online* dilakukan dengan Paypal. Saat pembayaran *online* dilakukan akan langsung mengupdate status pemesanan.

g. Untuk pengiriman barang CV. Niaga Saranatas melakukan pengiriman menggunakan pihak ketiga yakni dengan menggunakan jasa pengiriman JNE paket *regular*.

h. Aplikasi ini menggunakan *IP-Dedicated, Secure Socket Layer* (SSL) untuk keamanan dan mendukung protokol https.

i. Pengguna juga dapat menghubungi admin dari aplikasi ini dengan menggunakan media jejaring sosial yang digunakan antara lain Facebook, Twitter dan Yahoo messenger.

j. Berdasarkan kebijakan perusahaan, untuk setiap pembelian dilakukan dengan dua cara yakni sistem pembayaran penuh dan sistem pembayaran uang muka dimana user dapat menentukan sendiri sistem mana yang akan dia gunakan.

1.5 Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian deskriptif yaitu metode penelitian yang bertujuan menggambarkan secara sistematis dan akurat mengenai data-data yang ada dengan cara mengumpulkan dan mengklasifikasikan

data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teori yang dipelajari serta metode pengembangan perangkat lunak berdasarkan model *waterfall*.

Adapun metode penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Metode Penelitian Deskriptif

Dalam metode pengumpulan data ini penulis melakukan penelitian secara langsung kepada pihak yang terkait. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu :

1) Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung kepada pemilik usaha CV. Niaga Saranatas, yakni Bpk. Asep Nugraha.

2) Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan penelitian langsung terhadap objek yang diteliti.

3) Studi Literatur

Pengumpulan data yang bersumber pada literatur, buku serta tulisan-tulisan yang terkait dengan objek penelitian.

b. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan produk ini sesuai dengan model proses *waterfall*. Model *waterfall* merupakan model klasik sederhana dengan aliran sistem yang linier. *Output* dari setiap tahap merupakan input bagi tahap berikutnya. Adapun langkah-langkah penelitian berdasarkan model tersebut adalah :

1) Analisis Sistem(*Analysis*)

Menganalisa data yang telah dikumpulkan untuk dijadikan bahan acuan yang akan digunakan dalam pengembangan sistem.

2) Perancangan Sistem(*Design*)

Merancang simulasi sistem sebagai gambaran dari pengembangan sistem.

3) Implementasi (*coding*)

Mengimplementasikan simulasi sistem tersebut untuk menghasilkan kesimpulan.

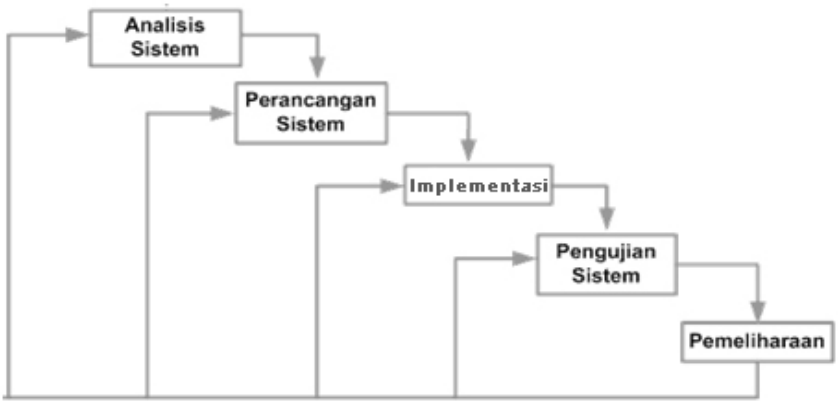
4) Pengujian Sistem(*Test*)

Menguji simulasi apakah telah memenuhi tujuan yang ingin dicapai.

5) Pemeliharaan (*Maintenance*)

Pemeliharaan di tujukan untuk merawat aplikasi selama masa penggunaan.

Berikut ini merupakan gambar dari model *waterfall*.



Gambar 1. 1 Model Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang penulis sajikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini menguraikan tentang deskripsi teori yang mendukung penelitian serta dicantumkan juga sekilas mengenai profil perusahaan

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menguraikan tentang analisis sistem yang ada dan yang akan dibangun. Dalam bab ini juga dikemukakan tentang perancangan sistem.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Dalam bab ini dikemukakan mengenai hasil akhir dari program dan juga pengujian yang dilakukan oleh *user*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran penulis terhadap masalah yang menjadi objek penelitian.