BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang begitu pesat yang mengakibatkan banyak perubahan disegala bidang dalam kehidupan manusia. Salah satu dampak yang paling dirasakan dalam bidang teknologi informasi adalah teknologi *internet*. Pada saat ini *internet* bukan lagi merupakan suatu hal yang baru, bahkan sudah mengalami kemajuan yang luar biasa pesat dan menjadi suatu hal yang sangat penting bagi masyarakat. Evolusi yang terjadi pada *internet* merupakan sebuah fenomena yang sangat menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi saat ini. Salah satu aspek yang bisa disebut aspek yang utama di dalam evolusi ini adalah munculnya *electronic commerce* (*e-commerce*).

Idaiya Fashion merupakan sebuah perusahaan dagang yang terletak di Jl. Cikadut No. 246, Bandung yang bergerak dalam bidang perdagangan dengan memproduksi produk-produk berupa busana muslim. Busana muslim yang dijual khusus untuk wanita baik untuk busana muslim dewasa maupun busana muslim untuk anak-anak. Sistem penjualan yang dilakukan oleh Idaiya Fashion saat ini masih menggunakan sistem penjualan yang konvensional, dimana *customer* harus mendatangi toko untuk memilih dan membeli produk yang akan dibeli. Kondisi ini menyulitkan *customer* yang akan berbelanja apabila jarak rumahnya jauh dengan toko.

Pemasaran produk Idaiya Fashion jangkauannya masih terbatas oleh geografis dimana toko berada. Selain itu, dalam pembukuan untuk pembuatan laporan penjualan masih dilakukan secara manual sehingga pengolahan data laporan penjualan masih lambat dan belum terperinci.

Dengan melihat dan mengikuti perkembangan teknologi, pihak Idaiya Fashion memandang *internet* sebagai media yang dapat menunjang kegiatan bisnis mereka. Selain dipandang dapat menunjang kegiatan bisnis dagang, media *internet* juga dapat dijadikan sebagai alat pemasaran dan promosi guna menjangkau konsumen umum secara luas sehingga memudahkan kegiatan penjualan dan pemesanan produk Idaiya Fashion.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka solusi yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut salah satunya yaitu dengan membangun suatu aplikasi *e-commerce* untuk penjualan produk pada Idaiya Fashion berbasis *web*.

1.2 Perumusan Masalah

Melihat dari latar belakang diatas dan juga hasil wawancara dengan pihak perusahaan, maka dirumuskan masalah bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* untuk penjualan produk pada Idaiya Fashion.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan diatas, maka maksud yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi *e-commerce* pada Idaiya Fashion.

Sedangkan untuk tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mempermudah Idaiya Fashion dalam mempromosikan produk yang ditawarkan kepada *customer*.
2. Mempermudah *customer* dalam melakukan proses pemesanan dan pembelian.
3. Mempermudah proses pengolahan data dan pembuatan laporan penjualan.
4. Memperluas pangsa pasar dan mengurangi biaya dalam pemasaran produk.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Data Produk
   a. Produk dalam sistem ini berupa busana muslim yang mempunyai kategori busana muslim dewasa dan busana muslim untuk anak
   b. Detail produk diantaranya deskripsi dari produk, ukuran produk, warna dan stok.

c. Gambar yang ditampilkan yaitu gambar dari tiap-tiap barang beserta detail dari barang tersebut. Setiap produk akan ditampilkan lebih dari satu gambar.

d. Pada aplikasi ini akan ditampilkan juga diskon pada waktu-waktu tertentu misalnya pada hari besar keagamaan sebagai sarana promosi.

e. Manajemen harga yaitu harga sesuai dengan waktu saat dilakukan proses pembelian.

2. Manajemen Pemesanan

a. Aplikasi ini menampilkan sistem pencarian pemesanan berdasarkan kategori barang, nama barang dan harga.

b. Setiap update status pesanan (Ketika Dipesan→ Dikonfimasi → Dibayar →Dikirim →Diterima oleh Pemesan) akan diinformasikan melalui *email*.

c. Konfirmasi pembayaran dapat dilakukan melalui menu konfirmasi yang ada di *web* atau dengan mengirim *email*, telepon dan sms.

d. Pembatalan pesanan dilakukan apabila *customer* tidak melakukan pembayaran sesuai dengan waktu yang telah diberikan.

3. Manajemen pembayaran dilakukan dengan dua cara yaitu secara *offline* dan *online*. *Offline* yaitu menyediakan berbagai *account* bank dan dilakukan dengan transfer dan tunai. Sedangkan untuk *online* dilakukan dengan menggunakan fasilitas pembayaran paypal.

4. Manajemen *Shipping*

   Pada aplikasi ini cara pengiriman barang akan dilakukan melalui JNE yang memilikki fasilitas penelusuran pengiriman (*tracking*). Sedangkan untuk besarnya biaya pengiriman sesuai dengan yang ditetapkan oleh JNE.

5. Pembuatan laporan (*reporting*)/Statistik

   Laporan yang dibuat yaitu laporan penjualan harian, laporan penjualan bulanan dan laporan penjualan tahunan. Terdapat pula fasilitas untuk pencetakan label pengiriman.

6. Sebagai sarana promosi dilakukan integritasi dengan jejaring sosial melalui facebook.

7. Terdapat fasilitas *Backup* dan *Restore database*.

8. Pada aplikasi ini menangani pula pengelolaan retur barang.

9. Fitur-fitur belanja antara lain:

   a. Pencarian produk berdasarkan kategori barang, nama barang, warna barang dan harga.

   b. Menampilkan produk diskon, Produk Terbaru (*Newest Product*), Produk Terlaku (Global/per Kategori), Produk Paling Banyak Dilihat (*Most View Product*).

   c. Terdapat fasilitas pendaftaran member dan *login* member.

   d. Terdapat *history* dari pemesanan sebelumnya.

10. Keamanan

    a. Menggunakan *IP-Dedicated*.
    b. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) untuk keamanan yang mendukung protokol https.
    c. Menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs.
    d. Pemberian hak akses berbeda antara *admin* dan *customer*.

11. Komunikasi yang dilakukan antara situs dengan pengguna adalah :

    1. Menggunakan *email* yang didaftarkan oleh pengguna.
    2. Menggunakan Instant Messaging (Yahoo Messenger).
    3. Memanfaatkan situs jejaring sosial dan *email* untuk promosi yang akan diintegrasikan dalam halaman administrator.
    4. Menggunakan telepon untuk *custumer support*.

12. Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur dimana tools yang digunakan adalah *Flowmap, Entity Relationship Diagram* (ERD), dan *Data Flow Diagram* (DFD).
13. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah PHP.
14. Aplikasi ini harus digunakan pada komputer yang sudah terkoneksi dengan *internet* untuk dapat mengakses *website* ini.

1.5 Metodologi Penelitian

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

1. Tahap pengumpulan data

   Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini 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

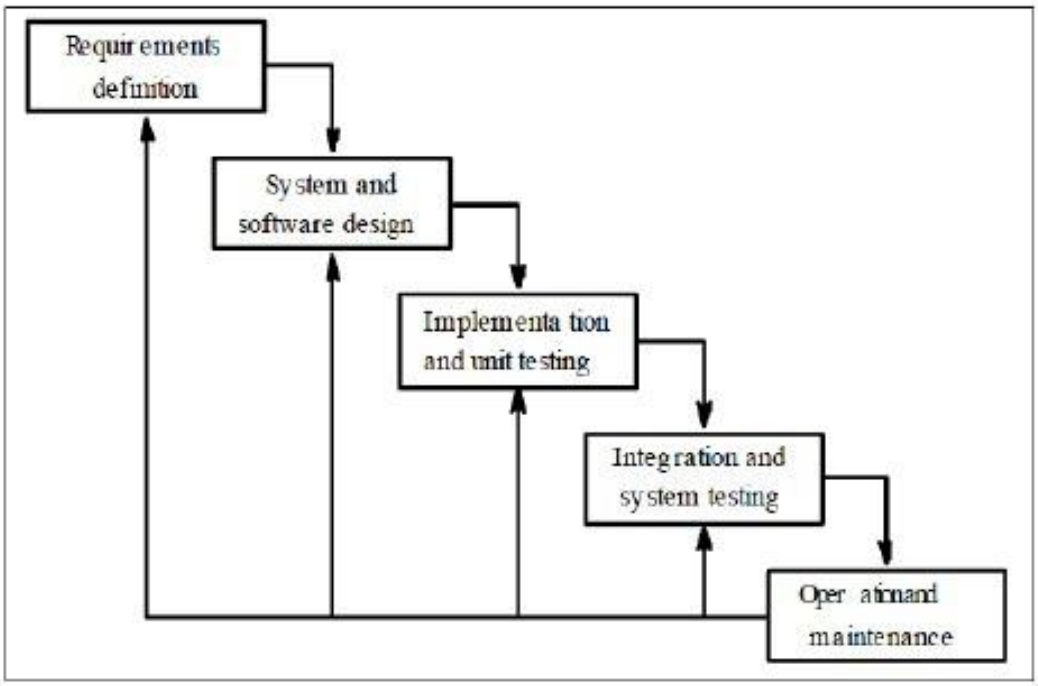
      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

   c. Interview

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

   Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*. Alasan dipilihnya model *waterfall* karena tahapan prosesnya sangat tepat dan sesuai dalam pengembangan suatu perangkat lunak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1.1 sebagai berikut :



Gambar 1.1 Metode *Waterfall* [1]

Tahap-tahap utama dari model watefall ini yaitu :

a. Analisis kebutuhan sistem. Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan *user* sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

b. Desain perangkat lunak dan sistem. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

c. Implementasi dan pengujian unit. Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program.

Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

d. Integrasi dan pengujian sistem. Unit program atau program individual diintegrasikan atau diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada pelanggan.

e. Operasional dan pemeliharaan. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai *eror* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian 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, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terdiri dari dua bagian, yaitu: tinjauan umum perusahaan dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan, visi, misi dan struktur organisasai sedangkan landasan teori berisi materi-materi pendukung yang berberhubungan dengan penelitian yang dilakukan seperti teori tentang Sistem,

Informasi, Analisis Sistem. *e-commerce*, HTML, PHP, Adobe Dreamweaver, *Web Server*, WWW, HTTP, Paypal, SSL, *Email*, CSS, MySQL, Jejaring Sosial,.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis kebutuhan non fungsional, analisis basis data dan analisis kebutuhan fungsional. Perancangan sistem terdiri dari perancangan basis data, perancangan struktur menu, perancangan antarmuka dan perancangan prosedural.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas implementasi dari tahapan analisis dan perancangan sistem kedalam perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman), beberapa implementasi yang akan dijelaskan adalah implementasi perangkat keras, implementasi perangkat lunak, implementasi basis data dan implementasi antarmuka. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan, baik dari pengujian alpha dan pengujian beta.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penyelesaian masalah secara keseluruhan yang diperoleh dari hasil penelitian tugas akhir serta saran-saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk perkembangannya pada masa yang akan datang.