BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Distro atau *Distributor Outlet* adalah tempat untuk mendistribusikan barang. Barang yang didistribusikan biasanya adalah baju, celana, tas, jaket dan lain-lain. Distro Traxcom Zero Seven United merupakan toko yang didirikan tahun 1996 oleh H. Erwin. Awal mula berdirinya Distro Traxcom, distro ini telah mendistribusikan dan menjual barang, berupa produk pakaian yang terdari dari baju, celana, jaket, sweater, boxer dan lain-lain. Salain itu Distro Traxcom menjual bermacam-macam asesoris berupa tas, gesper, sendal, dompet dan sepatu.

Sistem penjualan di Distro Traxcom yang ada saat ini dilakukan dengan berbagai cara di antaranya adalah pelanggan datang langsung ke tokonya. Pada proses pembelian ini pelanggan datang langsung ke Distro Traxcom. Proses ini menimbulkan masalah jika lokasi tempat tinggal pelanggan berada diluar kota Bandung. Pelanggan harus meluangkan waktunya untuk datang langsung ke Distro Traxcom. Selain pembelian produk secara langsung, pelanggan juga dapat menghubungi lewat media komunikasi dalam melakukan pemesanan. Pada sistem penjualan ini masalah yang terkadang terjadi adalah pelanggan tidak mengetahui jika terdapat model-model terbaru atau jika terjadi perubahan harga pada setiap produk Distro Traxcom. Dengan permasalahan ini pelanggan harus selalu berkomunikasi secara terus menerus jika sewaktu-waktu terjadi perubahan harga atau terdapat model – model baru yang dikeluarkan oleh Distro traxcom.

Dalam mempromosikan produk, Distro Traxcom masih menggunakan media brosur dalam mempromosikan produk yang dirasa masih kurang dalam menyampaikan informasi detail model dari produk – produk yang dijual dan media promosi ini memerlukan modal yang cukup tinggi karena harus mngeluarkan biaya untuk menyetak brosur dalam jumlah banyak. Oleh karena itu Distro Traxcom memerlukan inovasi terbaru dalam mempromosikan produk – produk yang dijual Distro Traxcom.

Dalam pembuatan laporan hasi penjualan, laporan pemesanaan dan laporan produk masih di lakukan dengan manual yaitu dengan menuliskan ke dalam buku besar yang diambil dari kwitansi atau nota trangsaksi penjualan. Masalah yang terkadang timbul dari pembuatan laporan ini adalah banyaknya nota atau kwitansi yang tertinggal atau tidak tercatat dalam pembukuan sehingga laporannya kurang sempurna.

Dari pemesalahan yang ada. Penulis bermaksud memberikan solusi untuk dibangunnya sistem penjualan secara online yang berjudul "**Membangun Aplikasi *E-Commerce* Pada Distro Traxcom**".

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diidentifikasi dalam permasalahan di latar belakang diatas adalah :

1. Bagaimana memberikan kemudahan ke pelanggan dalam melakukan pembelian di Distro Traxcom.
2. Kurangnya media untuk mempromosikan produk yang dijual oleh Distro Traxcom.

3. Pelanggan masih kesulitan mendapatkan informasi tentang produk-produk yang ditawarkan oleh distro ini.
4. Dalam pembuatan laporan hasil penjualan dan laporan pemesanan masih dilakukan dengan menuliskan ke dalam buku besar.
5. Pelanggan masih kesulitan dalam pemesanan produk secara *on-line.*

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi penjualan atau sering disebut *e-commerce* untuk memudahkan dalam penjualan di Distro Traxcom.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi pembelian tanpa harus datang langsung ke tokonya.
2. Membangun sarana untuk mempromosikan produk-produknya kepada konsumen.
3. Untuk menjadi media informasi secara umum kepada pelanggan dalam mengenal lebih jauh tentang produk – produk yang ditawarkan.
4. Mempermudah dalam pembuatan laporan penjualan atau laporan transaksi.
5. Dilakukan pemesanan produk secara *online* dengan menggunakan aplikasi *e-commerce* yang dibangun.

1.4 Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup yang akan dibahas akan sangat luas, untuk itu diperlukan batasan masalah sebagai berikut :

A. produk yang di promosikan dan dijual dalam aplikasi ini yaitu berupa baju, celana panjang dan pendek, jaket, sweater, kemeja, boxer, topi, tas, sendal, dan gesper/sabuk.
B. Batasan dalam sistem.
    1. *Backend* (Halaman Admin).
        i. Batasan dalam pengaturan produk.
            a. Terdapat pengolahan data produk yang terdiri dari tambah produk, edit atau update produk, dan hapus produk.
            b. Terdapat pengolahan data produk perkategori.
            c. Manampilkan sepesifikasi produk yang terdiri gambar, harga, warna, ukuran, jenis.
            d. Terdapat menejemen harga produk, yang digunakan ketika terjadi perubahan harga.
            e. Terdapat fasilitas untuk memberi *reting* dari setiap produk.
            f. Pengolahan *discount* pada produk lama dan produk baru.
            g. Pengolahan stok produk.
        ii. Batasan dalam manajemen pemesanan.
            a. Terdapat fasilitas pencarian pemesanan.
            b. Terdapat fasilitas konfirmasi pemesanan yang terjadi ketika pelanggan telah melakukan pemesanan atau pembelian dan telah

melakukan pembayaran, setalah itu pelanggan diminta untuk melakukan konfirmasi lewat email yang teleh didaftarkan oleh pelanggan ketika melakukan registrasi.

c. Terdapat update status pemesanan. Update status pemesanan terjadi pada saat pelanggan melakukan pemesanan dan melakukan konfimasi lewat email atau *instant messaging* dan setelah itu pelanggan melakukan pembayaran. Setelah melakukan pembayaran produk yang telah di pesan akan dikirim langsung melalui jasa pengantar yang telah bekerjasama dengan Distro Traxcom dan akan dikirim sampai alamat tujuan pelanggan.

d. Terdapat pembatalan pemesana jika pelanggan tidak melakukan pembayaran terhadap pesanannya selama dua hari.

iii. Pembayaran dapat dilakukan secara *online* dengan menggunakan fasilitas *Payment Getway*. Yang bekerjasama dengan PayPal. Sedangkan pembayaran secara *offline* bisa dilakukan dengan cara tunai, transer antar rekening bank.

iv. Proses pengiriman barang dilakukan dengan menggunakan jasa pengiriman yang sudah bekerja sama dengan Distro Traxcom. Untuk daerah Jakrata, Surabaya dan Makasar menggunakan A.K Jaya, sedangakan untuk pengiriman ke daerah Sumatra dan Bali menggunakan Bandung Expres (BE). Kecuali jika kota yang dituju tidak ada dalam cangkupan wilayah jasa pengiriman A.K Jaya atau

BE, maka Distro Traxcom akan menggunakan jasa pengiriman yang lain seperti JNE dan TIKI.

v. Terdapat fasilitas pencetakan laporan yang terdiri dari laporan penjualan, laporan pemesanan, laporan produk. Laporan ini bisa tersusun secar perperiode dan perbulan. Serta fasilitas untuk mencetak label pengiriman

vi. Sebagai penunjang dalam mempromosikan produknya, aplikasi ini akan terintergrasi ke dalam situs jaringan sosial seperti Facebook, dan email.

vii. Terdapat fasilitas *backup database* bagi superadmin untuk mengelolah data.

viii. Terdapat fasilitas retur barang atau produk. Hal ini terjadi jika terjadi kerusakan pada produk atau tidak sesuai dengan yang dipesan. Maka produk tersebut bisa dikembalikan dan digantikan dengan yang baru.

2. *Frontend* (Halaman Pelanggan).

i. Di dalam aplikasi ini terdapat pencarian berdasarkan jenis produk,.

ii. Pencarian mendukung *Search Engine Optimization* (SEO).

iii. Di dalam aplikasi ini menampilkan produk yang terbaru.

iv. Terdapat fasilitas pendaftaran menjadi pelanggan di Distro Traxcom. Pelanggan yang akan membeli atau memesan di situs ini di wajibkan harus menjadi member terlebih dahulu dengan

menginputkan nama, email, *password* (untuk masuk kedalam sistus), alamat, nomor telpon dan lain-lain.

v. Terdapat fasilitas *login* bagi pelanggan yang sudah menjadi member.

vi. Dalam aplikasi ini terdapat riwayat pemesanan bagi pelanggan yang sudah pernah memesan di Distro Traxcom.

vii. Pelanggan yang sudah melakukan pemesanan dan pembayaran akan mendapatkan informasi pengiriman melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.

viii. Aplikasi ini bisa menghitung biaya yang harus dibayar sesuai dengan jumlah pembelian produk yang akan dibeli pelanggan.

C. Keamanan.

1. Untuk keamanan transaksi dalam situs ini. Sistus ini akan menggunakan IP-Dedicated, dan menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) dengan mendukung protokol *https*.
2. Dalam pemesanan atau pembelian pelanggan harus melakukan *Login* terlebih dahulu dengan mengisi *email* dan *password* yang sudah diisi pada tahap registrasi.

D. Keluaran dari aplikasi ini adalah info registrasi, info produk, info kategori produk, info pemesanan, info kontak, info member, dan info ongkos kirim barang.

E. Untuk sarana komunikasi yang dilakukan antara *coustomer service* dengan pelanggan. Dapat dilakukan dengan cara menggunakan email yang

didaftarkan oleh pelanggan, dan bisa juga menghubungi melalui telepon, fax dan mengirim *email* yang telah diterakan didalam situs ini.

F. Aplikasi ini berbasis *web.*

G. Dalam tahap perancangan aplikasi ini menggunakan bahasa PHP dan tampilan CSS. Sedangakan *tools* yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah Adobe Dreamreaver CS 4, Wamp dan untuk *database'*nya menggunakan *MySQL*.

H. Dalam tahap pengujian aplikasi ini *tools* yang digunakan adalah Mozila Firefox, Google Chrome, dan Interner Explorer.

I. Model data yang digunakan adalah diagram ERD (*Entity Relationship Diagram*), dan model proses yang digunakan adalah DFD (*Data flow Diagram*).

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang diggunakan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah menggunakan metode analisis deskripstif. Metode analisis deskriptif adalah metode yang menggambarkan hal – hal yang perlu dilakukan dalam penelitian.

1.5.1 Metodologi Pengumpulan Data

Dalam penyusunan tugas akhir ini menggunakan jenis sumber data, sebagai berikut:

1. Sumber data primer, adalah sumber data yang memberikan data langsung dilapangan melalui observasi ataupun wawancara ke pengguna.

2. Sumber data sekunder, adalah sumber data yang berasal dari sumber lain ataupun merupakan kutipan dari pendapat dari para ahli di bidang *programmer*.

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam menyusun tugas ini adalah:

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*) yaitu teknik pengumpulan data dengan mengunjungi langsung instansi yang bersangkutan dan mengumpulkan data dan informasi dengan cara :
   a. Observasi yaitu cara memperoleh data dengan mengadakan penelitian atau pengamatan secara langsung ke Distro Traxcom. Dengan observasi ini penulis data mengumpulkan data – data yang diperlukan serta melihat secara langsung kegiatan apa dalam melakukan penjualan.
   b. Wawancara yaitu cara memperoleh data dengan melakukan tanya jawab baik pada pimpinan perusahaan ataupun pegawai Distro Traxcom.
2. Studi Kepustakaan yaitu penulis melakukan *browsing internet*, studi kepustakaan dengan cara mencari, membaca, mempelajari, dan mengumpulkan data dari sumber yang berhubungan dengan masalah yang dibahas, di ambil dari literatur kepustakaan atau buku–buku yang bersangkutan dengan objek peneliti.

1.5.2 Metodologi Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan aplikasi ini digunakan metode pengembangan *System Development Life Cycle Model* (SDLC Model) atau juga dikenal dengan metodelogi *Classic Life Cycle Model* (CLCM)/ *Linear Sequential Model*

(LSM)/*Waterfall Method*. Pada metode ini terdapat lima tahap untuk mengembangkan suatu perangkat lunak. Kelima tahapan itu tersusun dari atas kebawah, diantaranya : *Analysis, Design, Coding, Testing, Maintenance*.

1. ***System/Information Engineering and Modeling***

   Pengembangan sistem informasi dimulai dengan mengadakan penelitian terhadap elemen-elemen kebutuhan sistem bersangkutan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan tersebut dan menjabarkannya kedalam panduan bagi pengembangan sistem ditahap berikutnya. Aspek-aspek yang berkaitan berupa elemen-elemen yang berkaitan dengan sistem baik itu sumber daya manusia, peraturan perundang-undangan, perangkat keras (*hardware*), prosedur kerja organisasi maupun beragam aspek lainnya, baik yang terkait secara langsung maupun tidak dengan sistem komputerisasi yang akan dibangun.

2. ***Software Requirements Analysis***

   Tahapan ini juga dikenal sebagai proses *feasibility study*. Dalam tahapan ini, tim pengembang sistem melakukan investigasi kebutuhan-kebutuhan sistem guna menentukan solusi piranti lunak (*software*) yang akan digunakan sebagai tulang punggung proses automatisasi /komputerisasi bagi sistem. Hasil investigasi berupa rekomendasi kepada pengembang sistem dalam hal spesifikasi teknis proses pengembangan sistem untuk tahap berikutnya yang berisikan hal-hal berkaitan dengan kebutuhan personal (*personnel assignments*), biaya (*costs*), jadwal

pelaksanaan (*project schedule*), and batasan waktu penyelesaian pekerjaan (*target dates*). Disamping itu juga direkomendasikan beragam aspek teknis pengembangan *software* baik berupa fungsi-fungsi yang dibutuhkan (*required function*), karakteristik sistem (*behavior*), performansi sistem (*performance*) and Antarmuka aplikasi (*interfacing*).

3. Systems Analysis and Design

Pada tahapan ini, tim pengembangan sistem mendefinisikan proses-proses dan kebutuhan-kebutuhan sistem yang berkaitan dengan pengembangan aplikasi (*software development process*). Dalam fase ini ditentukan pemilihan teknologi yang akan diterapkan baik berupa *client/server technology*, rancangan *database*, maupun beragam aspek lainnya yang berkaitan dengan kegiatan analisis dan perancangan ini.

4. Code Generation

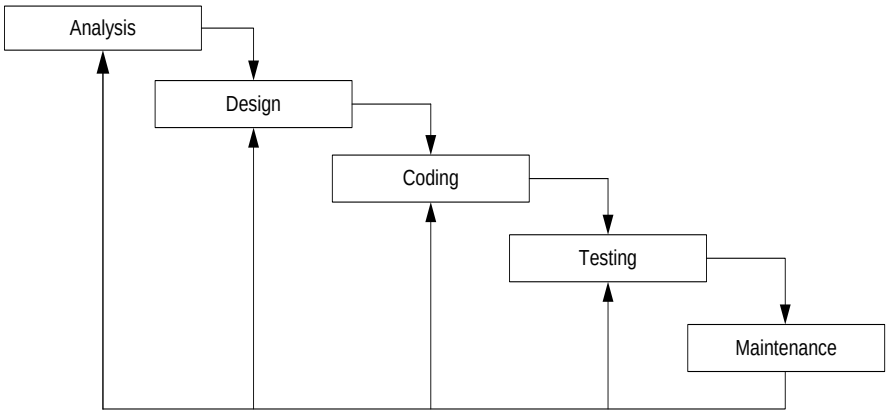
Pada tahapan ini hasil dari fase-fase sebelumnya dituangkan kedalam penulisan kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman komputer yang telah ditentukan dalam tahap sebelumnya. Untuk melakukan pemrograman ini dibutuhkan perangkat-perangkat pemrograman seperti *Code Editor*, *Compiler*, *Interpreter* dan aneka perangkat lunak berkaitan lainnya sesuai dengan kebutuhan pemrograman bersangkutan.

5. Testing

Setelah proses penulisan kode pemrograman langkah berikutnya berupa proses pengujian terhadap hasil pemrograman tersebut. Pengujian mencakup beragam aspek yang berkaitan dengan *System & Performance* dari *fase Code Generation*. Pengujian-pengujian tersebut berupa pengujian *database*, pengujian validitas data, pengujian *logic* aplikasi, pengujian Antarmuka aplikasi (*General User Interface*/GUI), Pengujian *User Administration*. Hasil pengujian ini merupakan umpan balik perbaikan *System & Performance* yang akan digunakan dalam proses perbaikan sistem hingga mencapai hasil yang diharapkan dan telah ditentukan sebelumnya.

6. Maintenance

Fase ini merupakan fase perawatan terhadap sistem yang telah dikembangkan dan diimplementasikan. Cakupan fase ini berupa proses perawatan terhadap sistem yang berkaitan dengan perawatan berkala dari sistem maupun proses terhadap perbaikan sistem manakala sistem menghadapi kendala dalam operasionalnya akibat masalah teknis dan non teknis yang tidak terindikasi dalam proses pengembangan sistem. Proses *maintenance* ini juga meliputi upaya-upaya pengembangan terhadap sistem yang telah dikembangkan sebelumnya dalam menghadapi mengantisipasi perkembangan maupun perubahan sistem bersangkutan.c



Gambar 1.1 The Waterfall (*Systems Development Life Cycle*)

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini dapat terarah dan tersusun dengan rapih sesuai dengan yang diharapkan, maka akan disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, maksud dan tujuan, indentifikasi masalah, batasan masalah, metode penelitian, sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan tentang perusahaan yang menjadi tempat diadakannya penelitian dan berisi landasan teori yang menjelaskan secara umum teori – teori yang mendukung dalam perancangan aplikasi, juga menjelaskan teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program dengan aplikasi yang digunakan, teori khusus yang berkaitan dengan istilah – istilah yang dipakai dalam perancangan aplikasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menganalisis kebutuhan fungsional dan non fungsional dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antar variabel serta perancangan yang akan dibangun berdasarkan urutan analisis sistem yang diteliti antara lain perancangan sistem, perancangan pengkodean, perancangan database dan perancangan Antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dikerjakan serta menerapkan kegiatan implementasi dan pengujian pada aplikasi jual beli yang telah dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan.