BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-Commerce merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang dalam dunia Internet. Pengguna sistem ini sebenarnya dapat menguntukan banyak pihak, baik pihak konsumen, produsen maupun penjual. Konsep online shoping menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional. Selain proses transaksi bisa menjadi lebih cepat, di Internet telah disediakan hampir semua barang yang biasanya di jual secara lengkap.

CV. Puri Exis Kharisma Indah yang terletak di Jln. Nakula XV PERUMNAS blok S no.501 Karawang adalah suatu perusahaan yang bergerak dibidang penjualan pakaian seragam dan pakaian olahraga. Mekanisme penjualan pakaian yang terjadi di CV. Puri Exis Kharisma Indah yaitu konsumen datang ke toko untuk mencari dan memilih pakaian seragam dan pakaian olahraga. Dalam melakukan pemasaran pihak toko masih menggunakan metode pemasaran yang umum digunakan untuk memasarkan produknya yaitu menggunakan iklan radio, brosur dan perbincangan dari orang ke orang sehingga proses pemasaran dilakukan kurang efektif karena tidak dapat menjangkau pelanggan dari luar kota.

Dalam mengelola data penjualan pihak toko masih menggunakan cara manual yaitu menggunakan buku catatan penjualan. Dalam melakukan pengelolaan data penjualan pihak toko sedikit kesulitan apabila akan melakukan rekapitulasi data

penjualan sehingga pembuatan laporan penjualan menjadi terhambat. Hal ini tentu saja dapat mengganggu kinerja toko dalam melakukan penjualan produknya.

Maka dari itu perlu dibangun aplikasi e-commerce pada CV. Puri Exis Kharisma Indah, dengan adanya sistem ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan keuntungan yang maksimal. Sekaligus dapat memperluas daerah pemasaran tanpa harus mengeluarkan biaya tambahan yang lebih mahal. Selain itu, dengan adanya pembangunan aplikasi e-commerce ini, pembeli dapat dengan mudah mengakses informasi tentang produk-produk yang baru dari mana saja dan kapan saja dengan menggunakan fasilitas Internet.

Dari uraian tersebut penulis tertarik membangun sebuah perangkat lunak yang diharapkan dapat membantu sistem jual beli secara online dengan judul "**PEMBANGUNAN APLIKASI E-COMMERCE DI CV. PURI EXIS KHARISMA INDAH KOTA KARAWANG".**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada CV. Puri Exis Kharisma Indah, adapun permasalahan yang dihadapi dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Pemasaran yang kurang efektif seperti brosur dan iklan radio sehingga jangkauan pemasaran produk tidak luas.
2. Proses pengolahan data yang manual sering mengakibatkan data penjualan tercecer sehingga rawan terjadi kehilangan.
3. Sulitnya konsumen untuk mengetahui informasi toko.

4. Sulitnya melakukan pembelian produk karena semua konsumen harus mengantri untuk membelinya.

Melihat permasalahan tersebut diatas, maka dapat dirumuskan perumusan masalah adalah bagaimana membangun aplikasi e-commerce pada CV. Puri Exis Kharisma Indah Kota Karawang.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi e-commerce di CV. Puri Exis Kharisma Indah Kota Karawang.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dalam aplikasi ini adalah :

1. Memperluas jaringan pemasaran produk sehingga konsumen dari luar kota dapat membeli secara online.
2. Untuk memperbaiki kekurangan sistem manual maka dibuat sistem komputerisasi.
3. Dengan adanya aplikasi ini sehinggga mempermudah konsumen dalam mendapatkan informasi toko.
4. Mempermudah penjualan serta memudahkan konsumen untuk mendapatkan barang yang diinginkan tanpa harus datang langsung ke toko.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam Pembangunan Aplikasi E-Commerce di CV. Puri Exis Kharisma Indah ini adalah sebagai berikut :

a. Administrator yang bertanggung jawab dalam mengelola situs penjualan di Toko.
b. *User* /pengunjung yang hanya dapat melihat barang tanpa bias membeli barang .
c. Member dapat memesan dan membeli barang.

Prosedur:

Prosedur yang ada pada aplikasi ini dibagi menjadi 2 kategori yaitu prosedur administrator, dan prosedur *user /*pengunjung.

a. Prosedur administrator meliputi proses penambahan, penghapusan, pengeditan administrator, penghapusan *user*, pengecekan *login* administrator dan *user*, pengecekan transaksi pembelian pakaian, pengeditan terhadap item pakaian dan harga pakaian, pemberian jawaban dari pertanyaan *user /*pengunjung.
b. Prosedur pengunjung meliputi, registrasi *user*, login *user*, dan pengiriman pertanyaan seputar pembelian, pemesanan maupun pencarian pakaian.
c. Prosedur member meliputi pemesanan, pembelia, pembayaran, konfirmasi, retur barang.

Administrative Tools (Backend Office)

1. Pengaturan Produk
    a. Data Produk yang di jadikan studi kasus yaitu pakaian seragam sekolah negeri (SD, SMP, SMA).
    b. Manajemen Harga, harga bisa berubah sewaktu-waktu sesuai kebijakan dari pemilik Toko.
    c. Menampilkan gambar pakaian..
    d. Rating Produk, berdasarkan penjualan pakaian terbanyak, dilakukan perbulan.
    e. Pengelolaan Discount, disesuaikan dengan kebijakan dari pemilik Toko.
    f. Produk Promosi, dilakukan jika ada produk pakaian yang baru.
    g. Pengelolaan Stok, dikelola oleh administrator yang memiliki hak akses penuh dalam pengelolaan stok.
    h. Produk pemesanan secara online dengan membatasi ruang lingkup wilayah pengiriman barang hanya untuk pulau Sumatera, Bangka Belitung, Jawa, Madura, dan Bali.
2. Manajemen Pemesanan
    a. Pencarian Pesanan, sistem ini dapat melakukan pencarian data *user* yang telah melakukan pemesanan produk.
    b. Update Status Pesanan, Status pesanan pada transaksi penjualan seperti, Dipesan → Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim → Diterima oleh Pemesan, sistem tersebut dapat membantu *user* dalam mengetahui status pesanan dari produk.

c. Konfirmasi Pembayaran, *user* diharuskan memberikan konfirmasi pembayaran melalui email ke administrator setelah melakukan pembayaran.

d. Pembatalan Pesanan, *user* dapat membatalkan pesanan pakaian dengan mengirimkan email yang berisikan pembatalan pesanan kepada admin.

3. Manajemen Pembayaran

   Pembayaran/*Payment*, Aplikasi ini menangani pembayaran/*payment* dengan beberapa cara, yaitu:

   a. Pembayaran *offline* melalui Transfer via rekening bank

   b. *online payment* melalui paypal

   c. *Cash On Dlivery (COD)*

4. Manajemen Shipping

   Cara pengiriman produk pada aplikasi ini melalui layanan pengiriman JNE dengan fasilitas penelurusan pengiriman (*Tracking*). *User* dapat mengecek biaya pengiriman barang ke tempat tujuan langsung pada aplikasi ini. Pada aplikasi ini juga menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman berdasarkan provinsi dan kota yang dituju.

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 berdasarkan waktu tertentu.

6. Aplikasi ini dapat berintegrasi sebagai sarana promosi melalui situs *Social Network* seperti Facebook dan Twitter.

7. Aplikasi ini juga memiliki fasilitas *Backup* dan *Restore* database.
8. Pengelolaan *Return* barang.

Shoping Features (Frontend)

1. Pencarian Produk (berdasarkan kategori).
2. Menampilkan Produk Terbaru (*Newest Product*), Produk Paling Banyak Dilihat (*Most View Product*), produk Terlaris (*best-selling products*).
3. Fasilitas pendaftaran member dan *login* member.
4. History pemesanan.
5. Pengiriman informasi pemesanan melalui e-mail ke *user* setiap ada perubahan status pesanan.
6. Zoom gambar produk.
7. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar web CV. Puri Exis Kharisma Indah terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.

Security

1. Aplikasi ini mempunyai *IP-Dedicated*.
2. Keamanan untuk aplikasi ini menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) dan mendukung protokol https.
3. Aplikasi ini menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs.

Communication

Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah :

1. Menggunakan e-mail yang didaftarkan *user/*pengunjung.
2. Menggunakan *Instant Messaging* melalui Yahoo Messanger.

3. Menggunakan Situs Jejaring Sosial melalui Facebook dan twitter, dan berintegrasi dalam halaman administrator.
4. Menggunakan telepon untuk *custumer support*.

Perangkat lunak

Perangkat yang digunakan, sebagai berikut:

a) *Personal Home Page atau Hypertext Preprocessor* (PHP), sebagai bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini.

b) *Adobe Dreamweaver CS3*, sebagai aplikasi dalam mengimplementasikan perancangan *interface*,

c) *MySQL database server*, sebagai Database server untuk menyimpan data.

Metode Analisis

Metodologi penelitian yang digunakan antara lain :

1. Tahap pengumpulan data
   a. Studi Pustaka

      Metode pengumpulan data dengan mencari data, mempelajari banyak data dari berbagai sumber buku, modul, artikel baik perpustakaan maupun internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

   b. Wawancara (*interview*)

      Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

c. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan data oleh pengumpul data terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penyusunan. Dalam melakukan observasi penulis melakukan beberapa pengamatan terhadap sistem kerja, proses pengolahan data yang sedang berjalan.

2. Tahap pengembang perangkat lunak

Setelah melakukan proses pengumpulan data sehingga kebutuhan sistem dapat diketahui, maka dilakukan metode pengembangan perangkat lunak menggunakan metode *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. *Software Requirements Analysis*

Mencari, mendefinisikan dan memahami kebutuhan *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, seperti fungsi yang dibutuhkan, performansi (kemampuan) dan antarmuka yang dibutuhkan. Tahapan ini harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pengguna sistem.

b. *Design* / Perancangan

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk rancangan *software* sebelum *coding* dimulai. *Design* harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

c. Implementation / Coding

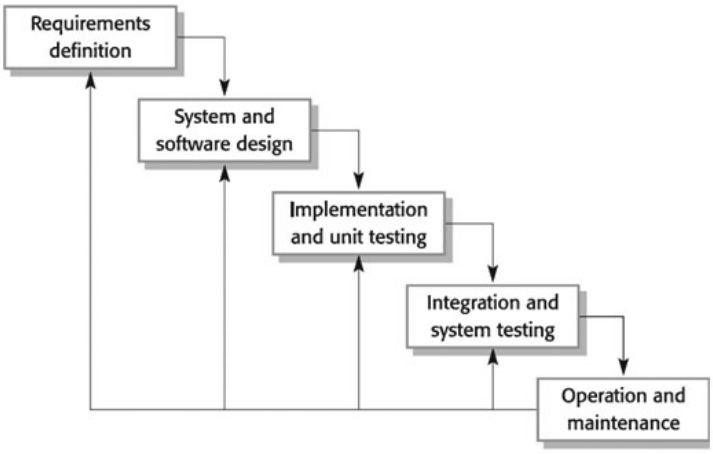
Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tersebut harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design.*

d. Testing / Verification / Installation

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

e. Maintenance

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *error* kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari *eksternal* perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.



Gambar 1.1 Skema Pemodelan Waterfall

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah/ ruang lingkup kajian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan Instansi dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang

berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan sistem informasi tersebut.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Bab ini menjelasakan seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, pengkodean, kebutuhan non fungsional, selain analisis sistem bab ini juga melakuakn perancangan antar muka atau mendesain sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis tersebut. Tool untuk memodelkan sistem menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas implementasi dari tahapan analisis dan perancangan sistem kedalam perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman), serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibuthkan dalam membangun sistem. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal – hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangakat lunak ini.