BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Distro Aurel merupakan toko yang berdiri sejak 10 tahun silam yang menjual produk-produk berupa pakaian meliputi kaos, jaket, celana, dompet, sendal, sabuk dan topi yang telah memiliki pelanggan tersebar seluruh indonesia. Sistem penjualan yang dilakukan di Distro Aurel saat ini masih memakai sistem konvensional, dimana pelanggan harus mendatangi toko untuk memilih dan membeli produk yang diinginkan. Kondisi berbelanja seperti ini menimbulkan kesulitan bagi pelanggan yang lokasinya berjauhan dengan distro Aurel. Hal ini terutama dirasakan oleh pelanggan yang berada di luar kota Bandung terlebih yang berada di luar pulau dan mempunyai kesibukan dalam kegiatannya, sehingga tidak memungkinkan untuk datang berbelanja ke distro Aurel langsung.

Pemasaran produk distro Aurel pada saat hanya bisa dilakuakan melalui toko yang berada di kota Bandung tepatnya berada di Jl. Dalem Kaum no. 54 Bandung Plaza Parahiangan Lantai 2 box R22. Dalam hal promosi produk distro Aurel dilakukan dari mulut ke mulut tanpa ada promosi pemberitahuan iklan melalui media elektronik media cetak. Dengan hanya toko yang berada di Bandung dalam artian belum memiliki *website*, maka pembayarnya pun masih dengan manual.

Sistem pembuatan laporan rekapitulasi masih dilakukan secara manual, yaitu dengan mencatat pada secarik kertas sehingga akan mudah sekali terjadi

kerusakan terhadap data yang telah disimpan dan pengolahannya cenderung lambat dan belum terstruktur dengan baik.

Berdasarkan pemaparan diatas maka Distro Aurel membutuhkan solusi untuk mengaplikasikan penjualan secara *online* agar penjualan, pemasaran, dan promosi barang dapat dilakukan secara menyeluruh dan dapat dikenal oleh lebih banyak orang.

Karena itu, maka diperlukan pembangunan *website e-commerce* pada Distro Aurel sebagai penyelesaian dari masalah tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Ditinjau permasalahan yang terdapat dalam latar belakang maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Transaksi hanya bisa dilakukan di toko yang mengharuskan pelanggan mengunjungi toko.
2. Kurangnya sarana atau media untuk pemasaran.
3. Promosi hanya dilakukan dari mulut ke mulut.
4. Kurangnya fasilitas pembayaran atau hanya dilakukan secara manual.
5. Pengelolaan data masih ditulis secara manual melalui kertas.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan skripsi ini yakni membangun *website e-commerce* pada distro Aurel.

Adapun tujuan yang ingin dicapai antara lain :

1. Menyediakan layanan transaksi *online.*
2. Memberikan promosi dalam jangkauan global melalui *website.*
3. Meningkatkan keuntungan yang diperoleh dari hasil penjualan.
4. Memperlengkap fasilitas pembayaran.
5. Menyediakan laporan dalam bentuk digital / *e-book.*

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, mudah dalam pengumpulan dan pengolahan data, analisa serta menarik kesimpulan, maka batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Terdapat dua level pengguna dalam aplikasi ini yaitu Manager dan Operator sebagai pengguna *backend* situs dan pelanggan atau calon pembeli selaku pengguna *frontend* situs.
2. Transaksi jual beli hanya dapat dilakukan oleh pelanggan yang telah menjadi *pelanggan*.
3. Metode analisa dan perancangan yang dipakai adalah metode terstruktur / prosedural, yaitu dengan menggunakan diagram aliran data DFD dan pembentukan basis data dengan menggunakan ERD.
4. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai databasenya dan aplikasi pembangun lainnya yaitu *Adobe Dreamweaver CS3* dan *Xampp Server*.

Adapun untuk lingkup masalahnya yakni antara lain:

A. *Administrative Tools (Backend Office) :*

1. Pengaturan Produk
    a. Data Produk
    b. Data Kategori
    c. Detail Produk
    d. Manajemen Harga untuk merubah jika terjadi perubahan harga.
    e. Menampilkan gambar produk.
    f. Menampilkan rating Produk
    g. Pengelolaan Discount.
    h. Pengelolaan Stok.
2. Manajemen Pesanan
    a. Terdapat fasilitas pencarian pesanan
    b. Terdapat fasilitas *update* Status Pesanan

        (Masih Dikeranjang →Belum Bayar → Butuh Konfirmasi

        →Pembayaran Valid → Proses Pengiriman → Pesanan Terkirim)
    c. Dapat melakukan konfirmasi pembayaran
3. Manajemen Pembayaran

    Menyediakan cara pembayaran. Antara lain:
    a. Pembayaran *Offline*

        Menyediakan Account Bank untuk pembayaran *offline* (Transfer Tunai)

b. Pembayaran *Online*

Menyediakan fasilitas pembayaran online menggunakan fasilitas *Payment Gateway* baik yang internasional berupa Paypal.

4. Manajemen *Shipping*
   a. Menyediakan layanan pengiriman barang dengan menggunakan jasa pengiriman JNE.
   b. Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi → Kota) dan harga kirimnya.
5. Pembuatan Laporan (*Reporting*)

   Ada beberapa laporan yang biasanya dibuat yaitu Laporan Penjualan, Laporan Pemesanan, Laporan Produk dan lain-lain dalam bentuk PDF.
6. Integrasi dengan situs *Social Network* (Facebook, Twitter) sebagai sarana promosi.
7. Pengelolaan Retur barang.

B. *Shopping Features (Frontend)*

1. Pencarian Produk (berdasarkan nama, diskon, dan kategori).
2. Menampilkan produk diskon, Produk Terbaru (*Newest Product),* Produk Terlaku (Global/per Kategori), Produk Paling Banyak Dilihat (*Most View Product).*
3. Fasilitas pendaftaran pelanggan dan *login* pelanggan.
4. *History* pemesanan
5. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.

6. Menyediakan *Zoom* gambar produk.
7. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs anda terdaftar di s*earch engine* pada halaman-halaman depan.

C. ***Security***

1. Memiliki IP-Dedicated.
2. Menggunakan *Secure Socket Layer (SSL)* untuk keamanan. Mendukung Protokol https.
3. Gunakan *username* dan *password* untuk mengakses situs.

D. ***Communication***

Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah :

1. Menggunakan *e-mail* yang didaftarkan oleh pengguna
2. Menggunakan *Instant Messaging (Yahoo Messanger)*
3. Manfaatkan Situs Jejaring Sosial dan *e-mail* untuk promosi. Integrasikan dalam halaman manager.
4. Menggunakan telepon, untuk *custumer support.*

1.5 Metodelogi Penelitian

Metodelogi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis. Dalam pembuatan tugas akhri ini digunakan metodelogi penelitian deskriptif yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi secara sistematis, faktual, dan akurat. Metodelogi penelitian ini

memiliki dua tahapan penelitian, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan sistem.

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara yang dilakukan untuk mendapatkan objek penelitan adalah sebagai berikut :

1. **Studi Pustaka**

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, jurnal ilmiah, situs internet, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

2. **Studi Lapangan**

Studi lapangan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil. Studi lapangan dalam pembuatan skripsi tugas akhir ini dilakukan secara langsung meliputi :

a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab. Agar dapat mengetahui keadaan saat ini yang berjalan dan

kebutuhan yang harus dipenuhi maka dilakukan wawancara terhadap manager Distro Aurel.

b. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung. Observasi dilakukan pada instansi yang bersangkutan dalam hal ini Distro Aurel.

1.5.2 Tahap Pembangunan Aplikasi

Tahap pembangunan *website* e-*commerce* pada Distro Aurel ini menggunakan metode *waterfall.* Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *waterfall* antara lain :

1. *System Engineering*

Rekayasa perangkat lunak merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan untuk merumuskan sistem yang akan dibangun. Hal ini bertujuan untuk memahami sistem yang akan dibangun.

2. *Analyst*

Analisis dilakukan terhadap permasalahan yang dihadapi serta untuk menetapkan kebutuhan perangkat lunak dari sistem yang dibangun.

3. *Design*

Tahap desain merupakan tahap penerjemahan dari data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna.

4. *Coding*

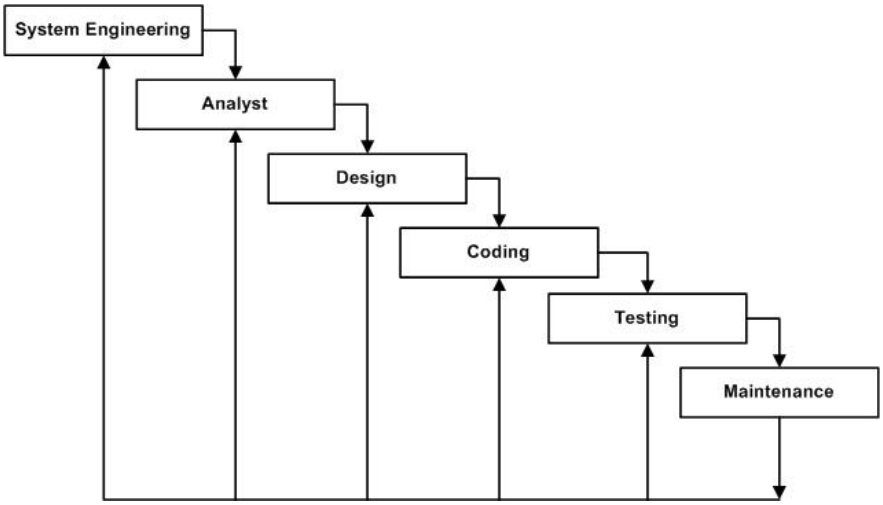
Coding merupakan tahap penerjemahan data yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

5. *Testing*

Tahap pengujian dilakukan terhadap perangkat lunak yang telah dibangun. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak serta memastikan apakah hasil yang diinginkan tercapai atau tidak.

6. *Maintenance*

Maintenance merupakan penanganan dari suatu perangkat lunak yang telah selesai dibangun sehingga dapat dilakukan perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.



Gambar 1.1 Siklus Metode Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 ini menerangkan secara umum mengenai latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 ini membahas tentang profil distro Aurel serta penjelasan tentang landasan teori yang berisi berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dalam pembangunan *website* e-*commerce* pada distro Aurel.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab 3 ini berisi tentang lokasi dan waktu pelaksanaan tugas akhir, analisis masalah, analisis masalah yang sedang berjalan, alalisis kebutuhan non fungsional, analisis kebutuhan basis data, analisis kebutuhan fungsional, spesifikasi proses, kamus data. Analisis tersebut akan digunakan untuk perancangan sistem basis data, perancangan struktur menu, perancangan antar muka, jaringan sematik, dan perancangan procedural.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab 4 ini berisi tentang implementasi dan pengujian dari hasil analisis dan perancangan sistem yang akan dibuat meliputi basis data dan program dalam hal ini yakni pembangunan *website* e-*commerce* pada distro Aurel.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 berisi kesimpulan hasil dari keseluruhan penusunan tugas akhir dan masukan atau saran bagi perbaikan sistem agar memperoleh kesempurnaan dalam menjalankan sistem yang telah dibuat.