BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

CBU *Counter* merupakan suatu toko yang memasarkan produk dari beberapa *home* industri kulit seperti sepatu dan sandal. CBU *Counter* beralamatkan di jalan Cibaduyut Raya no 39 – 200A Bandung Jawa Barat. Sistem penjualan CBU *Counter* masih menggunakan sistem konvensional yaitu konsumen, harus datang langsung ke CBU *Counter* untuk melihat produk yang akan dibelinya dan pengolahan data produk masih bersifat manual. Saat ini CBU *Counter* tidak mempunyai katalog model dari produk-produknya. Dengan menggunakan sistem penjualan konvensional dan tidak adanya katalog model produk, maka akan menyita waktu para konsumen, untuk berbelanja. Sedangkan konsumen CBU *Counter* tak hanya dari dalam kota saja, namun ada juga dari luar kota. Konsumen dari luar kota, kesulitan dalam memperoleh informasi produk yang di tawarkan dan banyak konsumen dari luar kota yang tidak tahu akan keberadaan CBU *Counter*.

Aplikasi perangkat lunak dalam teknologi informasi yang begitu cepat berkembang, menjadikan teknologi informasi semakin berperan tehadap kebutuhan manusia. Terutama dalam bidang bisnis yang berbasis *website* yaitu *electronic commercial (E-Commerce). E-Commerce* merupakan suatu gaya berbelanja dan berdagang secara *online* atau *direct selling* dengan memanfaatkan jaringan internet yang dapat menyediakan layanan "*get and deliver*". *E-commerce*

mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan kegiatan marketing, mulai dari transaksi jual beli sampai promosi produk sehingga memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan tranding (perdangangan). Dengan adanya *e-commerce* ini, memudahkan *costumer* untuk melakukan transaksi dan mendapat informasi produk dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak CBU *Counter*, serta mengacu pada permasalahan diatas, maka perlu dibuat suatu sistem yang dapat menyelesaikan semua permasalahan yang ada saat ini. **"Pembangunan Aplikasi *E-Commerce* Pada CBU *Counter"*** adalah suatu solusi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan di atas guna mencapai efektifitas, fleksibilitas maupun efisiensi CBU Counter itu sendiri.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan dari latar belakang diatas, untuk memenuhi kebutuhan itu maka dapat di rumuskan masalahnya dengan **"Pembangunan Aplikasi *E-Commerce* Pada CBU *Counter*"**.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penulisnya penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* pada CBU *Counter*.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan konsumen dalam memperoleh informasi mengenai produk yang ditawarkan oleh CBU *Counter* dimanapun konsumen berada.
2. Memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi dimanapun ia berada dengan offline via rekening bank dan online via paypal.
3. Meningkatkan jaringan bisnis CBU *Counter* karena dengan cepat informasi dapat tersebar secara online kepada masyarakat luas.
4. Memudahkan CBU *Counter* dalam mengolah data master, laporan produk, dan laporan penjualan.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

Agar pembahasan masalah tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem *Website e-commerce* ini menyediakan fasilitas pengelolaan data produk, data kategori, detail produk, produk diskon, data stok produk dan data retur produk.
2. Proses *website e-commerce* ini menyediakan fasilitas yang meliputi proses pengiriman, pembayaran, pencarian pesanan, *update* status pesanan, konfirmasi pembayaran, pembatalan pesanan dan mengirimkan informasi ke e-mail pemesan setiap ada perubahan status pemesanan. Fasilitas *tracking,* pengelolaan retur produk dan *history* pemesanan. Manajemen pembayaran melalui:
    a. Pembayaran *online* menggunakan *paypal*.
    b. Pembayaran *offline* menggunakan transfer via rekening bank.

Manajemen *shipping* menyediakan pengiriman produk menggunakan jasa layanan pengiriman JNE.

3. Informasi yang meliputi laporan penjualan, laporan produk, informasi biaya yang harus dibayar dan Laporan-laporan tersebut dapat disusun berdasarkan waktu tertentu.
4. Terintegrasi komunikasi dengan situs jejaring sosial sebagai sarana promosi yaitu *Facebook*. Menggunakan *e-mail* tedaftar oleh pengguna. Menyediakan *Instant Messaging* yaitu *yahoo Messanger*. Menggunakan telepon untuk *customer support*.
5. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO).
6. Keamanan dari situs *e-commerce* ini mempunyai *IP-Dedicated*. Menggunakan *Security Socket Layer* (SSL) untuk keamanan. Mendukung protocol https. Menfasilitasi backup dan restore database. Menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs. Fasilitas registrasi *member* dan login *member*.
7. Dalam pembangunan *website e-commerce* ini akan menggunakan bahasa pemprogram PHP sebagai Aplikasi pengembang dan MySQL sebagai DBMS.
8. Model proses yang akan digunakan dalam pembangunan sistem ini adalah model data terstruktur yaitu menggunakan *Flowmap* sebagai model alur data, ERD sebagai model relasi data serta untuk menggambarkan proses fungsional menggunakan DFD.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah metode analisis deskriptif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran secara jelas mengenai hal-hal yang diperlukan dalam pembuatan sistem ini. Oleh karena itu, dilakukan metode penelitian seperti berikut:

1. Tahap Pengumpulan Data

   Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain:

   a. Studi Pustaka

      Teknik pengumpulan data dengan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan masalah yang diamati sehingga dapat menjadi bahan dalam penelitian sekaligus mempelajari unsur-unsur penelitian.

   b. Observasi

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

   c. Wawancara

      Teknik pengumpulan data dengan melakukan tatap muka dan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang bersangkutan untuk diwawancarai.

2. Tahap Pengembangan Perangkat Lunak.

   Model pengembangan dalam pembangunan sistem ini menggunakan model *waterfall,* yang tahapannya terdiri dari proses berikut:

   a. Rekayasa Perangkat Lunak *(System Engineering)*

      Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu

merumuskan sistem yang akan dibangun. Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang akan dibangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem.

b. Analisis Kebutuhan *(Requirements Analysis)*

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak.

c. Perancangan *(Design)*

Menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan analisis kebutuhan. Hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang rinci sehingga mudah diwujudkan.

d. Implementasi *(Coding)*

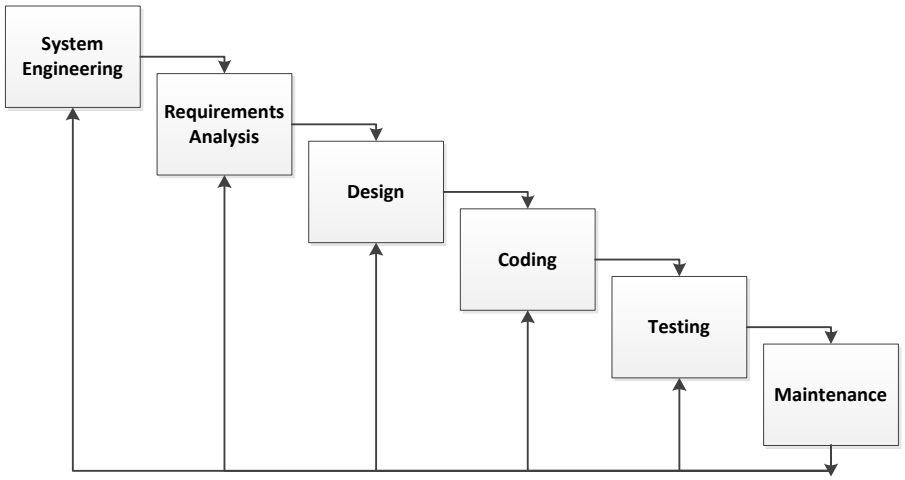
Pengkodean yang mengimplementasikan hasil perancangan kedalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian *(Testing)*

Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

f. Perawatan *(Maintenance)*

Menangani perangkat lunak yang sudah selesai agar dapat berjalan dengan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.



Gambar 1.1 Model *Waterfal*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang akan dijalankan. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan dan e-commerce, rumusan masalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menjelaskan tetang toko CBU *counter*. Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan *e-commerce,* model proses, aplikasi pembangun, database dan penelitian yang dilakukan terhadap hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian, pembangunan aplikasi *e-commerce* pada CBU *counter*.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas tentang analisis sistem, masalah, kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, basis data. Serta perancangan sistem meliputi skema relasi, struktur table, interface dan prosedural.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang meliputi perangkat keras, perangkat lunak, database, menu, antarmuka implementasi dan model pengujian alpha dan model pengujian beta tehadap perangkat lunak aplikasi *e-commerce* pada CBU *Counter*.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi rangkuman kesimpulan dari penelitian ini dan saran yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi yang telah dibangun.