BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Butik MY ROOM adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian yang khusus di tujukan kepada para kaum muda wanita. Sejauh ini semua kegiatan di butik ini dinilai belum maksimal, karena selama ini kegiatan transaksi masih dilakukan secara konvensional yaitu pembeli datang langsung ke butik MY ROOM.

Kendala yang juga dihadapi yaitu demikian ketatnya persaingan dalam industri ini. Industri fashion terutama di Bandung maju sedemikian pesat nya sehinga dikenal sebagai kota fashion di Indonesia, tiap-tiap brand mengusung tema tertentu, desain, pola dan bahan yang sangat khusus dalam melakukan promosinya, hal ini di tujukan untuk menarik pengunjung sebanyak mungkin sehingga dapat meningkatkan penjualan. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada pihak Butik MY ROOM, pihaknya sudah melakukan seperti yang di sebutkan di atas, hanya masih tersendat dalam melakukan promosinya. Selama ini promosi yang dilakukan hanya di Butik nya sendiri, juga dengan memanfaatkan jejaring sosial seperti *Facebook, Twitter, BlackBerry messengger*, dll.

Peluang pasar yang sangat menarik pada produk fashion ini berada di luar kota, tetapi hingga saat ini Butik MY ROOM masih mempunyai kesulitan dalam memperluas *area* pemasaran nya. Karena untuk saat ini Butik MY ROOM belum mempunyai cabang di luar kota, dan untuk membuka cabang baru di butuhkan

biaya yang tidak sedikit, sehingga banyak dari konsumen yang ingin membeli produk fashion ini sering mendapatkan kesulitan karena untuk mengakses Butik MY ROOM menyita waktu dan biaya yang lumayan besar untuk berkunjung dari tempat tinggal konsumen. Hal ini menjadi penghambat besar bagi proses penjualan produk-produk fashion Butik MY ROOM.

Selain dalam hal promosi dan proses transaksi, Butik MY ROOM juga mengalami kesulitan dalam pelaporan data. Proses pelaporan yang terjadi masih manual, sehingga mengakibatkan proses pelaporan data penjualan menjadi lambat dan kurang tertata dengan baik.

Internet telah banyak berjasa besar bagi umat manusia dalam kurun waktu 30 tahun terakhir, semua informasi yang dibutuhkan dengan mudah di dapat lewat *internet*, selain informasi yang didapat melalui *internet,* berbagai aktivitas dapat juga dilakukan seperti seperti *blogging*, *social network*, pengiklanan suatu produk, belanja *online,* dan lain sebagainya. Data tersebut merupakan peluang pasar yang sangat potensial dalam *cyber bussines* termasuk *e-Commerce*. Tetapi sayang teknologi internet belum dimanfaatkan dengan maksimal sebagai media pendukung publikasi dan promosi di Butik MY ROOM.

Electronic Commerce atau sering dikenal dengan sebutan *e-commerc*e merupakan aktivitas jual beli baik itu berupa barang ataupun jasa melalui media elektronik (*internet*). Keuntungan yang ditawarkan dalam menjalankan bisnis ini, mengubah hampir semua fungsi bisnis, dari segi area misalnya dapat mudah dikenalnya suatu produk dalam jangkauan yang lebih luas lagi dan setiap kegiatannya mulai dari transaksi jual belinya sampai periklanannya dilakukan

secara *online*. Di indonesia nilai transaksi *E-commerce* menunjukan peningkatan tiap tahunnya dengan nilai 10 juta USD pada tahun 2000. Dengan lahirnya *E-commerce* ini memudahkan *costumer* untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya.

Dengan kemajuan teknologi informasi komunikasi saat ini pihak Butik MY ROOM mengharapkan adanya solusi bagi permasalahan - permasalahan diatas, yaitu inovasi media informasi dan transaksi untuk Butik MY ROOM.

Berdasarkan realita tersebut di atas, maka topik yang diambil untuk skripsi ini adalah Pembangunan *e-Commerce di Butik* MY ROOM Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat di identifikasikan beberapa masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mempermudah konsumen untuk melakukan transaksi penjualan tanpa harus datang langsung ke Butik MY ROOM.
2. Belum efektifnya dan *efisien* promosi terhadap fashion di Butik MY ROOM.
3. Bagaimana cara memperluas pangsa pasar area secara bebas khususnya konsumen luar kota Bandung, tanpa mengeluarkan modal / biaya yang lumayan besar.
4. Butik MY ROOM masih mengalami kesulitan dalam hal pelaporan data.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun *e-Commerce* di Butik MY ROOM Bandung.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi penjualan tanpa harus datang langsung ke Butik MY ROOM.
2. Untuk mempromosikan fashion Butik MY ROOM dengan biaya yang tidak terlalu mahal dan menjadikannya lebih efektif dan efisien.
3. Untuk memperluas pangsa pasar area secara bebas khususnya konsumen luar kota Bandung, tanpa mengeluarkan modal / biaya yang lumayan besar.
4. Memudahkan bagi penjual dalam pembuatan laporan data penjualan sehingga laporan dapat dihasilkan dengan cepat dan akurat.

1.4 Batasan Masalah

Adapun Batasan Masalah dari Aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut:

1. Registrasi Member

   Menggunakan *username* dan *login* untuk dapat mengunakan layanan pembelian tanaman.

2. Manajemen Produk

   Manajemen Produk dalam hal ini meliputi data produk, data kategori, manajemen harga, detail produk, rating produk, produk promosi Pengelolaan Discount dan pengelolaan stok.

3. Manajemen Pesanan

   Manajemaen pesanan merupakan pengaturan dan penanganan pesanan yang meliputi : pencarian pesanan, update status pesanan, konfirmasi pembayaran dan pembatalan pesanan.

4. Manajemen Pembayaran

   Metode pembayaran yang bisa dilakukan antara lain : Pembayaran offline transfer, tunai dan COD (Cash On Delivery). Dan Pembayaran online dengan Payment Gateway dalam hal ini menggunakan PayPal.

5. Manajemen Pengiriman

   Pengiriman dilakukan menggunakan jasa pengiriman barang dalam hal ini adalah *TIKIJNE*. Pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi → Kota/Kab) dan harga kirimnya.

6. Manajemen Retur

   Manajemen retur barang merupakan penanganan barang yang rusak atau cacat yang di kembalikan kepada pihak My room butik.

7. Tracking pengiriman barang.
8. Pembuatan Laporan

   Ada beberapa laporan yang dapat dibuat yaitu Laporan Penjualan, Laporan Pemesanan, Laporan Produk. Laporan-laporan tersebut disusun dalam harian, mingguan, bulanan dan tahunan.

9. Pencetakan label pengiriman.
10. Terintegrasi dengan situs Social Network sebagai sarana promosi.

11. Pengelolaan Member

    Member dapat mengolah account pribadinya yaitu dapat merubah password, alamat,nomor telepon, kode pos dan email.

12. Pencarian Produk.

    Pengunjung dan member dapat melakukan pencarian produk di aplikasi.

13. Menampilkan produk diskon, Produk Terbaru, Produk Paling Banyak Dilihat.
14. Fasilitas pendaftaran member dan login member.
15. History pemesanan
16. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan atau setiap transaksi ada notifikasi dari email.
17. Zoom gambar produk dan multi gambar untuk sebuah produk.
18. Mendukung Search Engine Optimization (SEO).
19. Menggunakan IP-Dedicated.
20. Menggunakan Secure Socket Layer (SSL) untuk keamanan. Mendukung protokol https.
21. Back up dan restore database
22. Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah:

    Menggunakan email yang didaftarkan oleh pengguna, Instant Messaging, Situs Jejaring Sosial untuk promosi. Menggunakan telepon, SMS untuk custumer support.

1.5 Metodologi Penelitian

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

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Metode pengambilan data yang dilakukan 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.

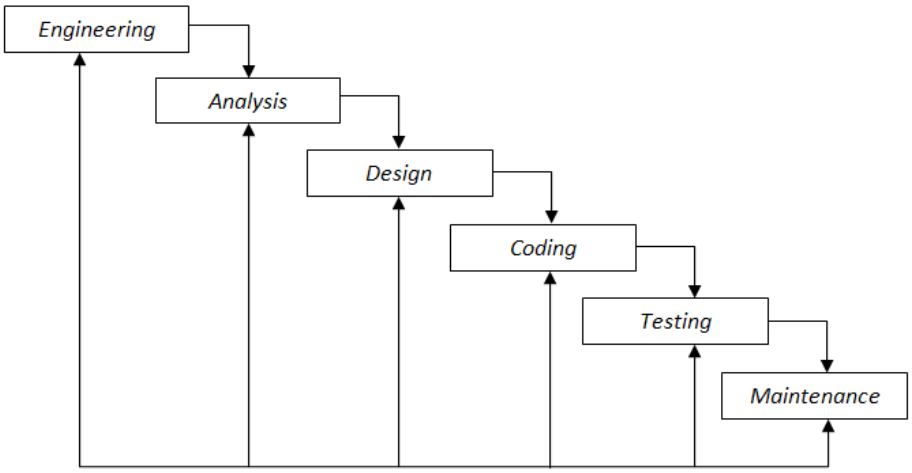
   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Wawancara (interview).

   Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak butik My Room untuk mendapatkan informasi yang lebih terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

1.5.2 Tahap pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak Model *Waterfall* menurut *referensi Sommervile* sebagai berikut.



Gambar 1. Model *Waterfall* (Sommervile, 2003)

a. *System / Information Engineering*

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem.

b. *Analysis*

pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. *Design*

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. *Coding*

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *Testing*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Maintenance

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user.*

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara umum mengenai Latar belakang masalah, Perumusan masalah, Maksud dan Tujuan, Batasan masalah, Metode penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Merupakan pembahasan tentang teoritis dari konsep dasar Aplikasi *e*-commerce berbasis web dengan aplikasi PHP dan MySQL, basis data, PHP, Adobe Dreamweaver CS5, Adobe Photoshop CS5, XAMPP, WEB (*World Wide Web*) dan teori-teori lain yang menunjang dalam pembangunan aplikasi ini.

BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis masalah dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antar variabel yang diteliti, serta perancangan umum maupun uraian lebih lanjut mengenai perancangan sistem dalam pembuatan perangkat lunak.

BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas tentang implementasi atau penerapan dari aplikasi *e-commerce* di butik My room dan juga pengujian sistem secara umum maupun terperinci baik oleh pihak admin dari perusahaan maupun user/calon pembeli secara *online*.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.