BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengetahuan dan teknologi informasi yang semakin berkembang pesat, memiliki dampak bagi semua segi kehidupan. Seiring perkembangan tersebut, perusahaan atau instansi-instansi swasta maupun pemerintah dan juga organisasi turut mengikuti perkembangan teknologi dengan memanfaatkan teknologi dan menerapkannya pada perusahaan.

Pada saat ini *internet* telah menjadi kebutuhan bagi setiap orang yang ingin mencari informasi dan media yang digunakan untuk berhubungan dengan orang lain, *internet* juga digunakan sebagai media untuk menjalankan bisnis. Salah satu tren bisnis yang memanfaatkan *internet* adalah *e-commerce* baik *business-to-costumer* maupun *business-to-business. E-commerce* adalah pembelian dan penjualan barang-barang dan jasa menggunakan *internet*, atau suatu transaksi keuangan melalui *internet* antara pembeli dan penjual. Hal tersebut juga didukung dengan keunggulan jasa *internet* yang memberikan pelayanan 24 jam setiap harinya, penggunaan jasa *internet* yang mudah dan biaya yang relatif murah serta kemudahan-kemudahan lainnya, membuat semakin banyak perusahaan yang ingin megembangkan bisnis dengan memanfaatkan jasa *internet* yang sering dikenal dengan *e-commerce.*

Pemanfaatan *e-commerce* memiliki potensi bisnis yang sangat baik dan terus mengalami perkembangan khususnya dimasa yang akan datang dan bukan suatu hal yang mustahil *e-commerce* dan *internet* akan ikut mengembangkan struktur dunia usaha global. Dengan perkembangan teknologi informasi semakin banyak orang yang berpartisipasi dalam berbagai *interest group online* yang memperlihatkan pergeseran paradigma dari kekuatan ekonomi yang bertumpu pada pembuat kekuatan pasar.

Grutty Shoes & Bags merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam penjualan sepatu dan tas. Grutty Shoes & Bags saat ini menginginkan perluasan jangkauan pemasaran dan promosi perusahaan. Dengan mempertimbangkan keuntungan dan pelayanan yang ditawarkan oleh *e-commerce* serta perkembangan akses *internet* yang terus mengalami peningkatan, Grutty Shoes & Bags mengajukan *e-commerce* sebagai media untuk promosi dan menjangkau pelanggan yang berada diluar kota, dengan mempertimbangkan peluang yang akan didapatkan dari jasa *e-commerce* untuk promosi bisnis penjualan dan pemesanan sepatu dan tas. Dengan dibangunnya situs *e-commerce*, Grutty Shoes & Bags akan mempermudah pelanggan dan calon pembeli untuk melakukan pemesanan dan pembelian produk. Oleh karena itu sebuah situs *e-commerce business-to-costumer* akan dibangun sebagai uji coba penggunan *e-commerce* dalam transaksi penjualan dan pemesanan barang Grutty Shoes & Bags.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengambil sebuah judul **"Membangun Aplikasi *E-Commerce* Pada Grutty Shoes & Bags".**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dirumuskan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Bagaimana membangun situs *E-commerce* yang dapat dijadikan sebagai media untuk mempromosikan produk tanpa terkendala dan waktu.
2. Bagaimana membangun Situs *E-commerce* untuk menjangkau pelanggan Grutty Shoes & Bags khususnya calon pembeli yang berada di luar kota.
3. Bagaimana penjualan dan pemesanan produk Grutty Shoes & Bags Bandung dikenal lebih luas oleh masyarakat.
4. Bagaimana merancang antarmuka Situs *E-commerce* yang *User friendly*.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud penulis adalah membangun situs *E-commerce* penjualan dan pemesanan pada Grutty Shoes & Bags Bandung. Sedangkan tujuan penulis melakuknan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempromosikan produk yang terdapat pada Grutty Shoes & Bags Bandung secara *online*
2. Menjangkau pemesan calon pembeli untuk mengakses informasi produk Grutty Shoes & Bags
3. Mempermudah proses transaksi lebih mudah dan fleksibel dari segi waktu dan tempat.
4. Memperkenalkan produk terbaru dan informasi yang berhubungan dengan profil usaha.

1.4 Batasan Masalah

Dalam membangun membangun aplikasi *E-commerce* penjualan dan pemesanan ini, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Situs *E-commerce* ini menampilkan dan mempromosikan produk sepatu dan tas dalam bentuk gambar dan daftar harga.
2. Shoping Features (Frontend) yang akan ditampilkan adalah :
    a. Produk diskon, Produk Terbaru (*Newest Product*), Produk Terlaku (*Global/per Kategori*), Produk Paling Banyak Dilihat (*Most View Product*).
    b. History pemesanan produk.
    c. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
    d. Zoom gambar pada produk, dan Multi gambar untuk produk yang ditampilkan.
    e. Mendukung Search Engine Optimization (SEO) agar situs *e-commerce* yang di bangun terdaftar di search engine pada halaman halaman depan pada saat pencarian.
3. Situs *e-commerce* yang di bangun memiliki pengelolaan retur barang.
4. Pemesan atau calon pembeli produk adalah member yang sudah terdaftar.
5. Untuk pengaturan produk yang akan ditampilkan adalah sebagai berikut :

a. Data Produk
b. Data Kategori atau Sub Kategori produk
c. Detail Produk (Warna produk, Ukuran produk, Jenis produk)
d. Manajemen Harga (ketika adanya perubahan harga).
e. Sebuah produk dimungkinkan memiliki lebih dari satu gambar.
f. Rating Produk
g. Produk Promosi
h. Pengelolaan Discount produk.
i. Pengelolaan Stok produk.
j. Best Seller produk

6. Sistem komunikasi untuk tawar-menawar menggunakan fasilitas komunikasi yang sering digunakan seperti :
   a. Menggunakan email yang didaftarkan oleh pengguna
   b. Menggunakan Instant Messaging (Facebook, Yahoo Messanger).
   c. Menggunakan Telepon, fax untuk custumer support.
7. Jenis pembayaran dapat dilakukan dengan cara :
   a. *Online*, menggunakan *paypal*, dengan menyediakan fasilitas pembayaran online menggunakan fasilitas Payment Gateway, Pembayaran yang dilakukan akan langsung mengupdate data pemesanan secara otomatis, sehingga tidak diperlukan konfirmasi, karena konfirmasi akan dilakukan antara payment gateway dengan situs e-commerce ini.

b. *Offline*, dilakukan dengan cara menyediakan berbagai Account Bank (Transfer, Tunai, COD (Cash On Delivery))

8. Untuk pembelian produk yang sudah jadi, akan dikirimkan setelah proses pembayaran telah berhasil.
9. Untuk manajemen pemesanan produk akan di berikan fasilitas sebagai berikut :
    a. Pencarian Produk yang diinginkan oleh calon pembeli
    b. Update Status pesanan, dengan cara (*Pemesanan produk* kemudian langkah selanjutnya *Dikonfirmasi* langkah selanjutnya *Dibayar* langkah selanjutnya *Dikirim* dan yang terakhir *Diterima* oleh Pemesan)
    c. Konfirmasi Pembayaran atau Pembatalan Pesanan juga disediakan dan dikelola dengan baik
10. Pengiriman mengunakan *courier/cargo* yang di rekomendasikan dari konsumen atau melalui *courier* yang sudah disediakan yaitu TIKI
11. Informasi status kiriman produk boleh dilacak dengan memberikan notifikasi melalui email, nomor barang, nomor pengiriman atau langsung megirimkan sebuah link pengiriman barang kepada pembeli.
12. Untuk mendukung sistem keamanan menggunakan SSL (*Secure Soket Layer*), *IP-Dedicated*, dan setiap calon pembeli harus memiliki *username* dan *login* untuk mengakses dan melakukan pembelian atau pemesanan barang.

13. Pembuatan Laporan (Reporting) / Statistik penjualan dan pemesanan produk Grutty Shoes & Bags adalah :
    a. Laporan yang akan dibuat yaitu Laporan Penjualan, Laporan Pemesanan, Laporan Produk, dan laporan produk yang paling diminati oleh pengunjung.
    b. Laporan-laporan tersebut akan disusun dalam laporan bulanan, dan tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu
    c. Menggunakan fasilitas untuk pencetakan label pengiriman produk.
14. Proses berjalannya sistem dimodelkan dengan menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*) dan EDR (*Entity Relationship Diagram*).
15. Situs *E-commerce* ini juga memiliki *Backup dan restore Database* untuk pengamanan data.
16. Software yang digunakan dalam membangun situs *E-commerce* menggunakan Macromedia Dreamwaver MX 8 dan untuk databesnya menggunakan MySQL.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan dalam melakukan penelitian tugas akhir adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi yaitu pengumpulan data dengan cara langsung terhadap Grutty Shoes & Bags. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui situasi dan kondisi dilapangan tempat mencari data.

b. Wawancara

Wawancara yaitu mengajukan pertanyaan secara langsung pada pihak-pihak yang terkait dengan Grutty Shoes & Bags, sehingga diperoleh data yang akurat dan membantu memberikan keterangan-keterangan yang diperlukan.

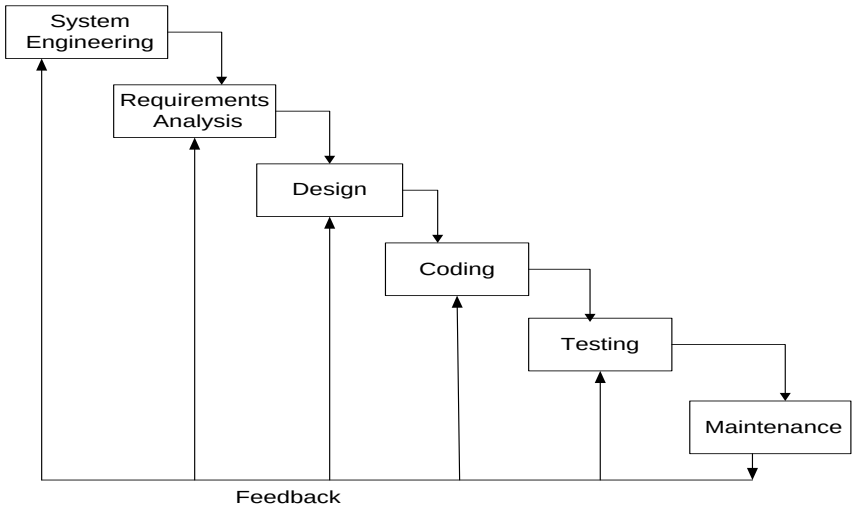
c. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan yaitu usaha pengumpulan data dengan mempelajari bahan-bahan yang ada kaitannya dengan masalah yang dibahas, dan mengambil beberapa referensi dari buku atau majalah ilmiah yang ada dalam perpustakaan yang berhubungan dengan judul penelitian.

1.5.2 Pembangunan Perangkat Lunak

Model pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan model *waterfall*. Model *Waterfall* adalah suatu jenis model pengembangan sistem teknologi informasi yang diperkenalkan pada tahun 1970 oleh Winston W. Royce. Tujuan model ini adalah untuk memperkenalkan bagaimana proses desain sistem sebagai kerangka untuk pengembangan sistem dalam upaya membantu secara teratur dan efisien melalui suatu rangkaian tahapan dengan analisa kelayakan sistem termasuk atas *release* sistem dan

pemeliharaannya. Dinamakan *waterfall* karena model tersebut menggambarkan arah kemajuan sistem dari puncak ke bawah, seperti air yang terjun dari suatu ketinggian dengan berbagai panoramanya.



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

1. Rekayasa Sistem

   Tahap ini merupakan kegiatan pengumpulan data sebagai pendukung pembangunan sistem serta menentukan ke arah mana aplikasi ini akan dibangun.

2. Analisis Sistem

   Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh perangkat lunak yang akan dibangun. Tahap ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

3. Perancangan Sistem

Perancangan antarmuka dari hasil analisis kebutuhan yang telah selesai dikumpulkan secara lengkap.

4. Pengkodean Sistem

   Hasil perancangan sistem diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan.

5. Pengujian Sistem

   Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

6. Pemeliharaan Sistem

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terdiri dari dua bagian, yaitu: tinjauan umum perusahaan dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarah singkat

perusahaan, visi, misi dan struktur organisasai sedangkan landasan teori berisi materi-materi pendukung yang berberhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun dan analisis sistem yang sedang berjalan. Selain itu pada bab ini memaparkan perancangan perangkat lunak yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi hasil impelmentasi dari hasil penelitian yang dilakukan dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil penelitian yang dilakukan di Grutty Shoes & Bags.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran untuk pengembangan perangkat lunak dimasa yang akan datang.