BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aghnie Shop Bandung merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan berbagai macam kerudung, Aghnie Shop Bandung sendiri mempunyai produk utama yaitu produk berupa kerudung hasil produksinya sendiri dan kerudung yang dibuat oleh vendor yang sudah terkenal dan terpercaya seperti Rabbani. Toko Aghnie Shop Bandung terletak di Kabupaten Kuningan Jawa Barat. Saat ini kerudung tidak hanya sebagai salah satu penutup aurat bagi wanita muslimah, tetapi juga sebagai salah satu busana yang modis yang semakin banyak diminati oleh kaum muslimah dengan berbagai corak dan model.

Penjualan kerudung toko Aghnie Shop Bandung semakin menurun tiap tahun, itu dikarenakan semakin banyaknya persaingan penjualan produk sejenis, tidak hanya diluar kota saja, melainkan di dalam kota pun sudah semakin banyak toko yang menjual produk yang sejenis yaitu kerudung. Dan secara tidak langsung keuntungan yang didapatkan juga ikut menurun ditambah lagi lokasi toko Aghnie Shop Bandung yang kurang strategis dibanding dengan toko-toko lainya yang mengakibatkan toko Aghnie Shop Bandung kalah saing. Dengan keadaan seperti ini, keuntungan yang didapatkan jauh dari seperti yang diharapkan jika hanya mengandalkan pembeli yang datang secara langsung ke toko untuk melihat katalog produk yang ditawarkan.

Solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan membangun suatu sistem yang dapat membantu meningkatkan penjualan kerudung toko Aghnie Shop Bandung tanpa melihat situasi toko Aghnie Shop Bandung dan juga dapat menangani pelanggan yang berada jauh di luar kota tanpa harus datang secara langsung ke toko sehingga pemasaran produk Aghnie Shop Bandung tidak lagi meliputi wilayah dalam kota, tetapi seluruh wilayah Indonesia, dan diharapkan Aghnie Shop Bandung mendapatkan keuntungan yang maksimal. Berdasarkan hasil wawancara dari pihak toko Aghnie Shop Bandung, maka membangun website *e-commerce* adalah solusi yang tepat untuk menyelesaikan semua permasalahan yang ada di toko Aghnie Shop Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang yang telah dikemukakan, maka identifikasi masalahnya adalah bagaimana membangun *e-commerce* pada toko Aghnie Shop Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian yang akan dicapai adalah untuk membangun website *e-commerce* pada toko Aghnie Shop Bandung.

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembangunan website *e-commerce* pada toko Aghnie Shop adalah sebagai berikut:

1. Membantu meningkatkan keuntungan dengan adanya sistem *e-commerce*.
2. Mempermudah dalam pengelolaan data dan pembuatan laporan yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

3. Memberikan kemudahan kepada pelanggan yang berada jauh di luar kota untuk melakukan transaksi produk yang ditawarkan dengan layanan penjualan dan pembayaran secara *online* tanpa harus datang langsung ke toko.
4. Memudahkan konsumen dalam mengetahui produk apa saya yang ditawarkan oleh toko Aghnie Shop Bandung tanpa harus datang langsung dan melihat produk di toko.
5. Memberikan informasi produk secara detail tanpa harus melihat produk secara fisik.
6. Memperluas jangkauan distribusi produk dengan adanya sistem *e-commerce* ini.

1.4 Batasan Masalah

Untuk meghindari permasalahan agar tidak meluas dan pembahasan lebih terarah, maka permasalahan akan dibatasi pada:

1. Data produk yang dikirimkan ke facebook pada saat penambahan produk baru hanya berupa kode produk atau model, nama produk, ukuran, harga, warna dan gambar.
2. Kurs dolar untuk proses transaksi ke *PayPal* diambil secara online dari situs Bank BNI yaitu http://www.bni.co.id.
3. Konfirmasi barang sudah sampai ke alamat member saat proses pengiriman barang dilakukan secara otomatis ke website JNE.
4. Batas waktu dari proses pemesanan ke proses pembayaran yaitu 2x24 jam, jika melewati batas waktu maka pesanan akan dibatalkan secara otomatis.

5. Pengiriman produk hanya meliputi seluruh wilayah indonesia dengan menggunakan jasa pengiriman JNE reg (Reguler), oke (Ongkos Kirim Ekonomis) dan yes (Yakin Esok Sampai).
6. Pembuatan laporan hanya pada transaksi penjualan dan produk.
7. Satu jenis produk yang warnanya sama memiliki gambar yang sama.
8. Manajemen pembayaran pada sistem *e-commerce* Aghnie Shop Bandung dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu secara *offline* dan secara *online.* Untuk pembayaran secara *offline* dapat dilakukan seperti transfer antar Bank, tunai dan COD (*Cash on Delivery*) khusus pemesanan yang masih berada di dalam kota. Sedangkan untuk pembayaran secara *online* menggunakan jasa *Payment Gateway* yaitu *Paypal*.
9. Pengiriman barang yang pembayarannya dilakukan secara *online* ataupun *transfer*, barang dikirimkan dengan menggunakan jasa pengiriman JNE yang mendukung fasilitas *tracking*.
10. Jenis E-Commerce yang digunakan yaitu Business to Consumer.
11. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *flowmap* dan *tools* yang digunakan yaitu ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan DFD(*Data Flow Diagram*).
12. Terdapat backup dan restore database di menu pegawai.
13. Sistem *e-commerce* ini memiliki *IP-Dedicated* dan untuk keamanan menggunakan *security socket layer* (SSL).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian secara sistematis, faktual dan akurat. Metodologi penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak.

1.5.1 Tahap pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari toko Aghnie Shop Bandung. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

   Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literature-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

b. Studi Lapangan

   Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi toko Aghnie Shop Bandung dan pengumpulan data dilakukan secara langsung. Hal ini meliputi :

   1. Wawancara

      Wawancara yaitu melakukan dialog secara langsung dengan pemilik toko Aghnie Shop Bandung dengan permasalahan yang diambil.

2. Observasi

   Observasi yaitu mengamati secara langsung proses kerja yang dilaksanakan di toko Aghnie Shop Bandung untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai objek yang diteliti.

1.5.2 Tahap pengembangan perangkat lunak

Tahap pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan *e-commerce* ini menggunakan metode *Waterfall*.

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *Waterfall* (Gambar 1.1) adalah sebagai berikut :

a. System Engineering (Rekayasa perangkat lunak)

System engineering merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan kita bangun. Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang akan dibangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

b. Requirement analysis

Requirement analysis merupakan tahap menganalisisterhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak.

c. Design

Tahap *design* menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan requirements analisis. Hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang sangat rinci sehingga mudah diwujudkan pada saat pemrograman.

d. Coding (implementasi)

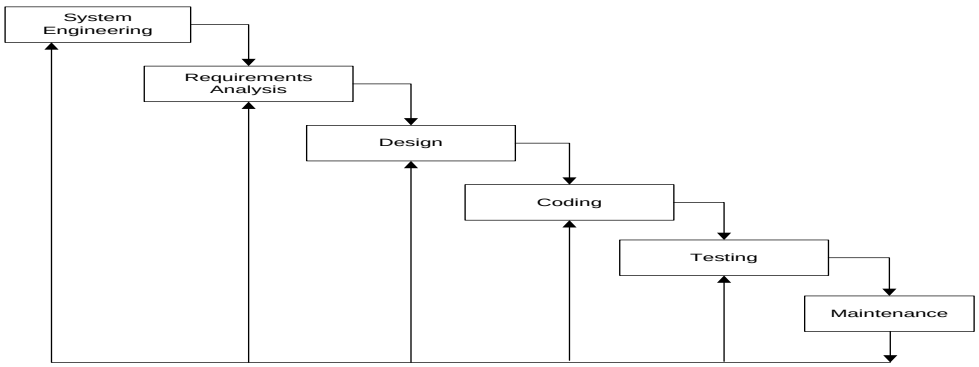
Coding merupakan tahap pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

e. Testing (pengujian)

Testing yaitu 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. Maintenance (perawatan)

Maintenance merupakan tahap menangani perangkat lunak yang sudah selesai agar dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menguraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II terbagi menjadi dua bagian, yaitu tinjauan umum toko Aghnie Shop Bandung dan landasan teori. Tinjauan umum toko Aghnie Shop Bandung berisi tentang sejarah singkat Aghnie Shop Bandung, visi dan misi, dan struktur organisasi, sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun situs web *e-commerce* pada toko Aghnie Shop Bandung.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III berisi tentang analisis dari keseluruhan sistem, yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, pengkodean, analisis kebutuhan non fungsional yang terdiri dari analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak, analisis kebutuhan pengguna dan analisis basis data beserta solusi yang diberikan.

Bab ini juga berisi tentang perancangan untuk sistem yang akan dibangun, berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *flowmap* dengan *tools* yang digunakan yaitu ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan DFD(*Data Flow Diagram*).

BAB IV IMPLEMENTASI PENGUJIAN

Bab IV berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dengan menguji sistem secara *alpha* menggunakan metode *black box* yang berfokus pada persyaratan fungsionaldan *betha* dengan kuesioner dari aplikasi yang dilakukan di toko Aghnie Shop sehingga diketahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi syarat sebagai aplikasi yang *user-friendly*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan *e-commerce* dan saran untuk masa yang akan datang.