BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko Asysa merupakan sebuah toko yang bergerak di bidang penjualan pakaian muslim yang berlokasi di Jalan Sutisna Senjaya Nomor 44 Tasikmalaya. Mekanisme penjualan yang terjadi di Toko Asysa adalah konsumen datang ke toko untuk mencari dan memilih barang yang akan dibeli.

Di dalam melakukan pemasaran, pihak toko masih menggunakan media brosur, iklan di radio, kalender toko serta perbincangan dari orang ke orang. Apabila terdapat produk baru pihak toko harus mencetak brosur dan kalender baru serta memperpanjang kontrak iklan di radio. Hal ini membutuhkan biaya besar dan waktu yang cukup lama dalam pembuatannya sehingga pemasaran produk baru menjadi terhambat. Masalah lainnya adalah proses penjualan yang hanya berpusat di kota Tasikmalaya membuat pelanggan yang berada di luar kota merasakan kesulitan apabila ingin membeli produk tersebut.

Untuk mengelola data penjualan, Toko Asysa menggunakan cara manual yaitu menggunakan buku catatan penjualan. Banyaknya transaksi penjualan menyebabkan sulitnya dalam melakukan rekapitulasi data penjualan. Hal ini dapat mengganggu kinerja Toko Asysa dalam melakukan penjualan produknya.

Berdasarkan wawancara dengan pemilik Toko Asysa, mayoritas toko pakaian yang ada di kota Tasikmalaya belum menggunakan media Internet sebagai sarana promosi alternatif. Dengan adanya ide untuk membangun penjualan produk Toko Asysa secara *online* akan membuka peluang untuk meningkatkan pemasaran produknya.

Oleh karena itu mengacu pada permasalahan di atas maka topik yang akan diambil dalam skripsi ini adalah **Pembangunan Aplikasi E-Commerce di Toko Asysa Tasikmalaya.**

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Metode dan sarana pemasaran yang dilakukan di Toko Asysa dirasakan kurang efektif dalam meningkatkan promosi kepada masyarakat sehingga jangkauan pemasaran produk tidak luas.
2. Membutuhkan waktu yang lama dan biaya yang cukup besar dalam mencetak brosur dan kalender toko dan memasang iklan di radio.
3. Sistem manajemen penjualan masih menggunakan cara yang manual sehingga dapat menghambat kinerja Toko Asysa.
4. Toko Asysa membutuhkan fasilitas yang lebih baik dalam penjualan dan pemesanan barang agar sesuai dengan keinginan.
5. Diperlukan adanya perbaikan terhadap sistem pembayaran, pengiriman barang, dan keamanan dalam bertransaksi.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Adapun maksud penulisan skripsi ini adalah membangun aplikasi *e-commerce* di Toko Asysa Tasikmalaya.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Toko Asysa adalah :

1. Memudahkan pengunjung dalam melihat produk terbaru, mencari produk, melihat produk terbanyak dilihat dan produk terlaris.
2. Memudahkan member dalam melihat produk terbaru, mencari produk, melihat produk terbanyak dilihat, melihat produk terlaris, mengubah profil, mengubah password, melihat riwayat pembelian, retur barang, melakukan pemesanan dan pembayaran.
3. Memudahkan admin dalam mengelola operator, *backup* dan *restore* database.
4. Memudahkan operator dalam mengubah password, mengelola data master dan laporan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam Pembangunan Aplikasi E-Commerce di Toko Asysa Tasikmalaya ini adalah sebagai berikut :

1. Pengguna Sistem
    a. Administrator sebagai orang yang bertanggung jawab dalam mengelola operator, *backup* dan *restore* database.
    b. Operator sebagai orang yang bertanggung jawab dalam mengelola data master dan penjualan di Toko Asysa.
    c. Pengunjung sebagai orang yang melihat website Toko Asysa.
    d. Member sebagai orang yang terdaftar di website Toko Asysa yang dapat melakukan pembelian dan pemesanan produk.

2. Prosedur

   Prosedur yang ada pada aplikasi ini dibagi menjadi 3 kategori yaitu prosedur administrator, operator dan prosedur *user*/pengunjung.

   a. Prosedur administrator meliputi proses mengelola operator, *backup* database dan *restore* database.

   b. Prosedur operator meliputi proses ubah password, pengelolaan jasa pengiriman, ongkos kirim, produk, kategori, ukuran, warna, kontak, kota, provinsi, pengelolaan member, order, retur, laporan barang, laporan pemesanan dan laporan penjualan.

   c. Prosedur member meliputi proses pendaftaran, login, pencarian produk, pemesanan dan pembayaran.

3. *Administrative Tool* (*Backend Office*)

   a. Pengaturan Produk

      1. Data produk, data kategori dan/atau subkategori, dan detail pakaian.
      2. Manajemen harga, harga bisa berubah sewaktu-waktu sesuai kebijakan dari pemilik Toko Asysa.
      3. Menampilkan gambar pakaian.
      4. *Rating* produk, berdasarkan penjualan pakaian terbanyak.
      5. Produk promosi, dilakukan jika ada produk pakaian yang baru.
      6. Pengelolaan diskon.
      7. Pengelolaan stok, dikelola oleh operator yang memiliki hak akses penuh dalam pengelolaan stok.

b. Manajemen Pemesanan

1. Pencarian pesanan, sistem ini dapat melakukan pencarian data member yang telah melakukan pemesanan produk.
2. Update status pesanan. Status pesanan pada transaksi penjualan seperti, Dipesan → Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim → Diterima oleh pemesan. Sistem tersebut dapat membantu member dalam mengetahui status pesanan dari produk.
3. Konfirmasi pembayaran, member memberikan konfirmasi pembayaran.
4. Pembatalan pesanan, member dapat membatalkan pesanan pakaian.

c. Manajemen Pembayaran

Pembayaran/*Payment,* Aplikasi ini menangani pembayaran/*payment* dengan beberapa cara, yaitu:

1. Pembayaran *offline* melalui transfer via rekening bank
2. *Online payment* melalui *paypal*

d. Manajemen Shipping

Cara pengiriman produk pada aplikasi ini melalui layanan pengiriman JNE dengan fasilitas penelurusan pengiriman (*tracking*). Member dapat mengecek biaya pengiriman barang ke tempat tujuan langsung pada aplikasi ini. Pada aplikasi ini juga menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman berdasarkan provinsi dan kota yang dituju.

e. Pembuatan Laporan (*Reporting*) / Statistik

Ada beberapa laporan yang biasanya dibuat yaitu laporan penjualan, laporan pemesanan, laporan produk. Laporan-laporan tersebut dapat

disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu.

f. Aplikasi ini dapat berintegrasi sebagai sarana promosi melalui situs *Social Network* seperti Facebook.

g. Aplikasi ini juga memiliki fasilitas *Backup* dan *Restore* database.

h. Pengelolaan retur barang.

4. Shoping Features (*Frontend*)

a. Pencarian Produk (berdasarkan kategori).

b. Menampilkan produk terbaru (*newest product*), produk terlaku (global/per kategori), produk paling banyak dilihat (*most view product*).

c. Fasilitas pendaftaran member dan login member.

d. *History* pemesanan.

e. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke member setiap ada perubahan status pesanan.

f. *Zoom* gambar produk.

g. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar web Toko Asysa terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.

5. Security

a. Aplikasi ini mempunyai *IP-Dedicated*.

b. Keamanan untuk aplikasi ini menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) dan mendukung protokol https.

c. Aplikasi ini menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs.

6. *Communication*

   Komunikasi dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah :

   a. Penggunaan email yang didaftarkan pengunjung.
   b. Penggunaan *Instant Messaging* melalui *Yahoo Messanger*.
   c. Penggunaan situs jejaring sosial melalui Facebook dan berintegrasi dalam halaman administrator.
   d. Penggunaan telepon untuk *custumer support*.

7. Perangkat Lunak

   Perangkat yang digunakan, sebagai berikut:

   a. *Personal Home Page atau Hypertext Preprocessor* (PHP), sebagai bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini.
   b. *Adobe Dreamweaver CS4,* sebagai aplikasi dalam mengimplementasikan perancangan *interface,*
   c. MySQL Database Server, sebagai database server untuk menyimpan data.

8. Metode Analisis

   Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah metode analisis terstruktur. *Tools* yang akan digunakan adalah *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Data Flow Diagram* (DFD).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Pengumpulan Data

   Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

   a. Metode Studi Literatur

      Mengambil dan mengumpulkan teori-teori dasar serta teori pendukung dari berbagai sumber, terutama meminta data dari pihak Toko Asysa, buku-buku referensi dan situs-situs dari Internet.

   b. Metode Observasi

      Penulis melakukan pengamatan secara langsung di Toko Asysa.

   c. Metode Konsultasi

      Melakukan konsultasi dengan pembimbing dan rekan–rekan di lapangan, untuk memperoleh gambaran dan penjelasan tentang berbagai macam hal mengenai tugas yang akan dikerjakan.

2. Model Pengembangan Perangkat Lunak

   Model pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall. Waterfall* menurut Ian Sommerville meliputi beberapa proses diantaranya :

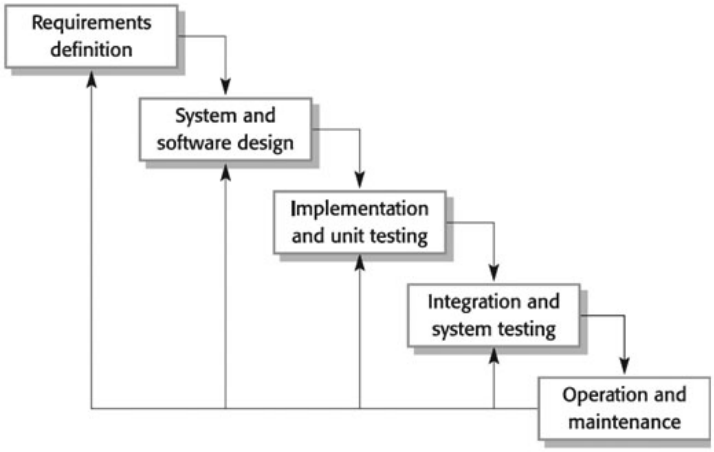
   a. ***Requirements analysis and definition:*** Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

b. ***System and software design:*** Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

c. ***Implementation and unit testing:*** desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

d. ***Integration and system testing:*** Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

e. ***Operation and maintenance:*** mengoperasikan program di lingkungannya dan melakukan pemeliharaan seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.



Gambar 1.1 Skema Pemodelan Waterfall

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 terbagi menjadi dua bagian, yaitu: tinjauan umum perusahaan/instansi dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan/ instansi, visi, misi, dan struktur organisasi sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun aplikasi e-commerce Toko Asysa.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi. Analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu, terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai dengan hasil pengujian dari aplikasi yang dilakukan di Toko Asysa untuk mengetahui sejauh mana sistem dapat berjalan dengan baik.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi dan saran tentang aplikasi untuk masa yang akan datang.