BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era informasi ini, media elektronik menjadi salah satu media andalan untuk melakukan komunikasi dan bisnis. *E-commerce* merupakan *extention* (bagian) dari *commerce* dengan mengeksploitasi media eletronik. Meskipun penggunaan media eletronik masih belum banyak di mengerti, akan tetapi desakan bisnis menyebabkan para pelaku bisnis mau tidak mau harus menggunakan media elektronik ini. Sebagai contoh, usaha bisnis harus memiliki *website*, kepemilikan website ini menentukan kredibilitas dari toko, hampir sama dengan kepemilikan telepon bagi usaha bisnis. Meledaknya penggunaan internet dan teknologi *word wide web* menyebabkan munculnya teknologi *e-commerce* yang berbasis web.

PD. Waringin merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan bahan makanan dan bahan kebutuhan sehari-hari. Perusahaan yang sudah dirintis dari 30 tahun yang lalu dan beralamat di jalan waringin no. 16 Bandung ini memiliki banyak konsumen meliputi personal, pedagang eceran, koperasi, instansi pemerintah, maupun yayasan pendidikan yang ada di kota Bandung, kota Cimahi dan kabupaten Bandung. Pemilik dari PD. Waringin berkeinginan untuk memperluas jangkauan pemasaran tidak hanya untuk daerah tersebut, tapi juga untuk seluruh daerah Jawa Barat bahkan untuk skala nasional.

Sistem promosi pada PD. Waringin sampai saat ini belum pernah dilakukan, karena hanya mengandalkan lokasi tempat berjualan dekat dengan pasar tradisional, sehingga banyak orang yang mengenal toko tersebut.

Sistem penjualan masih memakai sistem konvensional dimana konsumen harus datang langsung ke PD. Waringin untuk menanyakan harga dan stok barang yang ada, lalu mereka memilih barang yang akan di beli. Setelah barang terkumpul konsumen membayar uang belanja tersebut dikasir. Untuk konsumen khusus seperti instansi pemerintah, yayasan pendidikan ataupun konsumen tetap dapat melakukan pemesanan barang lewat telepon.

Dikarenakan konsumen hanya berasal dari daerah kota Bandung, kota Cimahi dan kabupaten Bandung, maka pengiriman barang dilakukan langsung oleh kendaraan yang dimiliki oleh PD. Waringin yaitu oleh 4 unit mobil box dan 2 unit motor.

Untuk laporan, PD. WARINGIN sudah menggunakan sistem yang berbasis komputer, akan tetapi sistem tersebut sangat sederhana sehingga tidak dapat mengelola laporan dengan lengkap. Sistem laporan tersebut tidak *terintegrasi* dengan stok barang yang ada di gudang. Dengan sistem tersebut pengecekan stok barang dilakukan secara manual dengan melihat barang yang ada di toko. Sistem itu hanya untuk membuat kwitansi penjualan dan laporan harian penjualan.

Saat ini, internet telah menjadi salah satu media pemasaran dan penjualan yang murah, cepat dan memiliki jangkauan yang luas. Seiring dengan berjalannya

waktu banyak bermunculan berbagai *online shop* yang menawarkan produk melalui website yang dirancang untuk dapat melakukan transaksi secara online.

Banyak cara dalam menjual dan berpromosi barang secara online. Beberapa caranya adalah membuat *homepage* pribadi, melalui *facebook* dan *twitter*.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Cara mempromosikan PD. Waringin sehingga memiliki pasar yang lebih luas
2. Cara untuk memudahkan konsumen untuk memperoleh informasi mengenai barang yang dijual oleh PD. Waringin
3. Cara memudahkan konsumen melakukan pemesanan barang tanpa harus datang langsung ke PD. Waringin
4. Cara untuk memudahkan pengiriman barang kepada konsumen yang berada di luar kota
5. Cara membuat sistem laporan yang lebih lengkap

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari dibuatnya skripsi ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* berbasis web menggunakan PHP dan MySQL dengan studi kasus di PD. WARINGIN.

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

1. Untuk membuat media promosi untuk PD. Waringin sehingga dapat memiliki pasar yang lebih luas
2. Memudahkan konsumen dalam memperoleh informasi mengenai barang yang dijual oleh PD. Waringin
3. Untuk memudahkan pemesanan barang tanpa harus konsumen datang ke PD. Waringin
4. Memudahkan pengiriman barang untuk konsumen yang berada di luar kota
5. Untuk membuat sistem laporan yang lebih lengkap

1.4 Batasan Masalah

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

a. *Administrative Tools*

1. Pengaturan produk meliputi batasan sebagai berikut :
    a. Pengaturan data koleksi barang (tambah, hapus dan edit)
    b. Pengaturan data kategori
    c. Pengaturan harga
    d. Pengaturan gambar produk
    e. Pengaturan promosi
    f. Pengaturan diskon
    g. Pengaturan stok
    h. Pengaturan detail produk

2. Manajemen pemesanan, sistem yang dibatasi sebagai berikut :
    a. Terdapat fasilitas pencarian pesanan berdasarkan ID pemesanan dan nama pemesan
    b. Adanya status pemesanan (belum bayar, sudah bayar, lunas, dikirim, diterima).
    c. Konfirmasi pembayaran pelanggan
    d. Pembatalan pemesanan
3. Manajemen Pembayaran
    a. Pembayaran melalui transfer bank
    b. Pembayaran online melalui PAYPAL
4. Manajemen pengiriman
    a. Melalui armada yang dimiliki PD. WARINGIN
5. Pembuatan laporan
    a. Laporan keuangan
    b. Laporan transaksi
    c. Laporan barang
6. Integrasi dengan situs *facebook* dan *twitter* sebagai sarana promosi
7. Terdapat fasilitas *backup* dan *restore database*.
8. Pengelolaan retur barang.

b. Shoping Features meliputi batasan sebagai berikut
    1. Pencarian Produk
    2. Menampilkan produk diskon, produk terbaru, produk paling banyak dilihat dan produk terlaris

3. Fasilitas pendaftaran pelanggan, login pelanggan dan lupa password.
4. Terdapat history pemesanan bagi pelanggan yang sudah pernah memesan produk di PD. WARINGIN
5. Pengiriman informasi pemesanan melalui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pemesanan
6. Zoom gambar produk.
7. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO)

c. Keamanan yang akan diterapkan pada website ini antara lain :

1. Website *e-commerce* mempunyai IP-Dedicated.
2. Menggunakan fasilitas Secure Socket Layer (SSL)
3. Menggunakan fasilitas login untuk mengakses situs

d. Komunikasi yang dapat dilakukan antara operator dengan pelanggan adalah :

1. Menggunakan *email* yang didaftarkan oleh pengguna
2. Menggunakan *instant messaging* yahoo messanger
3. Menggunakan telepon dan *fax* untuk *custumer support*.

e. Perangkat lunak

Dalam membangun aplikasi dibutuhkan perangkan lunak dengan spesifikasi berikut :

1. Sistem operasi Windows XP.
2. Macromedia Dreamweaver 8 sebagai tool pembangun aplikasi.
3. WampServer 2.0 sebagai web server saat pembangunan aplikasi.

4. Pembangunan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk optimalisasi tampilannya menggunakan CSS dan MySQL sebagai databasenya.
5. Browser seperti Internet Explorer 6, Mozilla Firefox atau Opera untuk mengakses aplikasi.

f. Perangkat Keras

Spesifikasi minimum perangkat keras yang dibutuhkan, yaitu:

1. Prosesor Intel Pentium III atau yang setara, dengan kecepatan 800 MHz.
2. RAM 128 Mb.
3. *Harddisk* dengan ruang kosong 1 Gb.
4. VGA Card *shared* 64 Mb.
5. Kartu jaringan, HUB/Switch, Router atau modem untuk koneksi *internet*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk merancang *e-commerce* pada PD. WARINGIN ini adalah metode penelitian deskriptif. Metode Penelitian Deskriptif adalah metode penelitian yang memberikan penjelasan yang mendetail kepada pengguna penelitian ini dan mengungkapkan kondisi yang sebenarnya.

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

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

a. Studi literature

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

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak perusahaan terhadap permasalahan yang diteliti.

1.5.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. System Engineering

Tahap untuk menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembentukan perangkat lunak.

b. System Analisis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan perangkat lunak.

c. System Design

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

d. System Coding

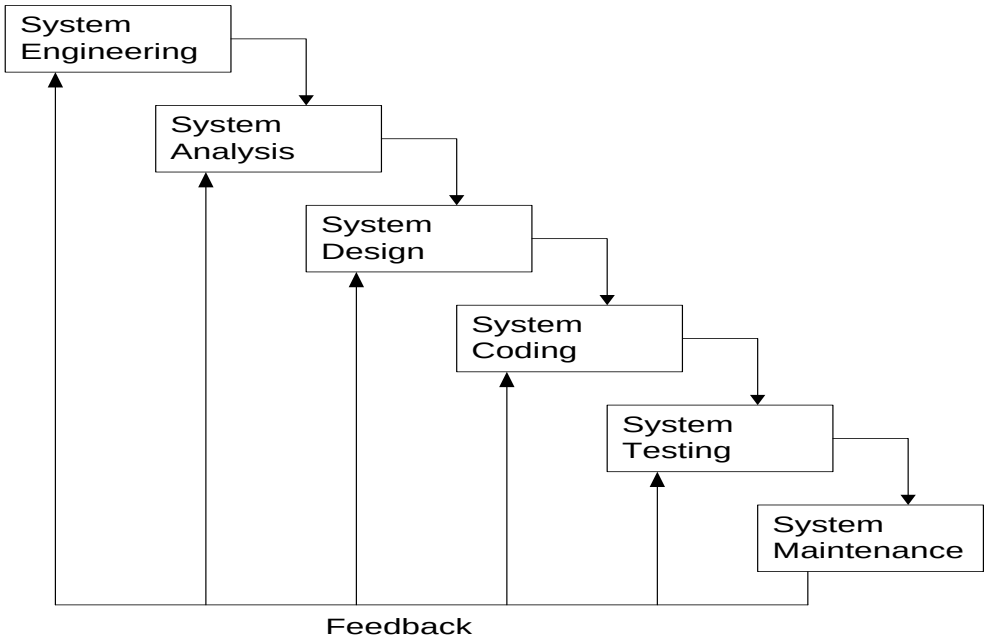
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. System Testing

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. System Maintenance

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



Gambar 1.1 model *waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, tugas akhir ini dibagi atas lima bab dan beberapa lampiran. Adapun kelima bab tersebut adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan instansi dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* tersebut.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis pengguna dan analisis basis data, selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dikerjakan serta menerapkan kegiatan implementasi dan pengujian pada aplikasi situs penjualan yang telah dibangun.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini membahas kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan skripsi yang telah dilakukan.