BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kebutuhan sandang, pangan dan papan merupakan kebutuhan utama manusia. Seiring perkembangan zaman, tiga kebutuhan utama ini telah berubah tidak hanya menjadi kebutuhan utama, tetapi telah menjadi suatu gaya hidup, tidak terkecuali kebutuhan papan. Manusia saat ini tidak hanya mencari kebutuhan papan berdasarkan fungsinya semata tetapi lebih memilih pada estetika dan nilai seninya. Furniture Jepara merupakan salah satu contoh kebutuhan papan yang memiliki estetika dan nilai seni yang tinggi. Furniture Jepara telah terkenal sejak dahulu kala baik di dalam dan luar negeri.

Ibrahim Art adalah salah satu perusahaan yang bergerak di industri furniture Jepara. Ibrahim Art yang berpusat di Kota Jepara telah memiliki beberapa cabang yang terletak di beberapa kota. Salah satunya berada di kota Bandung, lebih tepatnya berada di Jl. Raya Lembang 177, Lembang-Bandung. Ibrahim Art menjual berbagai furniture dan ukiran yang berasal dari kota Jepara.

Saat ini Ibrahim Art masih mengelola proses bisnisnya secara konvensional, mulai dari data transaksi, data pelanggan dan data barang yang ada dikelola dengan menggunakan media kertas. Selain itu dengan jumlah karyawan yang terbatas dan banyaknya jumlah barang yang dikelola, timbul beberapa masalah seperti terdapat kesalahan pencatatan data yang ada, sulitnya mencari data yang diperlukan, juga rentannya media kertas terhadap kerusakan dan kehilangan.

Sebagai contoh jika nota pemesanan atau pembelian barang hilang, pihak perusahaan kesulitan untuk mendapatkan data transaksi, termasuk data pelanggan dan data barang yang dibeli, tentunya hal ini dapat mengurangi kenyamanan pembeli atau konsumen, serta membuat citra buruk bagi perusahaan.

Untuk promosi sendiri Ibrahim Art masih menggunakan brosur, spanduk dan iklan di media surat kabar yang tentunya membutuhkan biaya yang cukup tinggi. Selain itu, Ibrahim Art mempunyai cabang yang berfungsi sebagai *showroom* di beberapa kota. Namun tentunya cabang-cabang ini tidak dapat mencakup konsumen di seluruh Indonesia. Konsumen yang tidak berada pada jangkauan cabang masih harus datang ke *showroom* yang ada untuk mendapatkan informasi dan membeli produk yang ditawarkan.

Kurangnya sarana yang menunjang untuk memperkenalkan informasi tentang perusahaan, membuat perusahaan sulit untuk mendapatkan konsumen yang berada diluar jangkauan *showroom* dan memperluas area pemasarannya. Dengan persaingan yang ketat saat ini perusahaan membutuhkan suatu media untuk memperkenalkan perusahaan dan memperluas area penjualan tanpa mengeluarkan biaya yang cukup tinggi. Salah satunya dengan membuat aplikasi *e-commerce* berbasis web.

Aplikasi *e-commerce* berbasis web mempunyai beberapa keuntungan antara lain aplikasi *e-commerce* berbasis web tidak terbatas pada ruang dan waktu, pembeli dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan mengenai perusahaan dan produk yang ditawarkan dalam waktu yang singkat tanpa harus datang langsung ke *showroom,* selain itu aplikasi *e-commerce* berbasis web

menawarkan kemudahan bagi kedua belah pihak, baik penjual ataupun pembeli untuk dapat melakukan transaksi walaupun berada di tempat yang berjauhan.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dan menyusun skripsi dengan judul "**MEMBANGUN APLIKASI *E-COMMERCE* BERBASIS WEB DI IBRAHIM ART**".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun suatu aplikasi *e-commerce* yang dapat menangani proses bisnis, promosi dan memperluas cakupan area pemasaran di Ibrahim Art?
2. Bagaimana membangun suatu aplikasi *e-commerce* yang mudah digunakan oleh perusahaan dan pembeli?

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Membangun aplikasi *e-commerce* yang dapat menangani proses bisnis dan meningkatkan penjualan serta memperluas cakupan area pemasaran Ibrahim Art.

1.3.2. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Merancang dan membangun aplikasi *e-commerce* yang dapat mengelola data barang, data pelanggan, dan data transaksi yang ada di Ibrahim Art.
2. Merancang dan membangun aplikasi yang baik di sisi server tanpa mengesampingankan *user interface* yang *user friendly* di sisi client.

1.3.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini batasan masalah yang ada adalah sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* ini digunakan bahasa pemrogramman PHP dan MySQL untuk database.
2. Aplikasi ini hanya terdiri dari 3 user yaitu *administrator* dan *member user* dan pengunjung. Untuk *administrator* disini adalah pengelola website yang ditunjuk oleh perusahaan dan *member user* disini adalah konsumen yang telah terdaftar, sedangkan pengunjung adalah konsumen yang belum terdaftar.
3. Data yang digunakan adalah data yang berasal dari toko Ibrahim Art cabang Lembang, Bandung.
4. Aplikasi ini hanya digunakan oleh toko Ibrahim Art cabang Lembang, Bandung dengan satu Administrator.
5. Dalam setiap pemesanan, Ibrahim Art menambahkan waktu 7 hari untuk pengurusan masalah administrasi.

6. Pembayaran yang dilakukan dibagi 2, yaitu Lunas atau DP.
7. Untuk pembayaran lunas adalah 100% total pembelian + 100% ongkos kirim.
8. Untuk pembayaran DP diwajibkan membayar 50% dari total pembelian. Untuk ongkos kirim tidak berlaku DP dan harus dibayar 100%, jadi untuk total bayar DP adalah 50% total pembelian + 100% ongkos kirim.

1.3.4. Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini ruang lingkup kajian adalah sebagai berikut :

1. *Administrative Tools (Backend Office)*
    a) Manajemen produk, termasuk didalamnya data produk, data kategori dan/atau sub kategori, detail produk, manajemen harga, gambar produk, rating produk, produk promosi, pengelolaan discount, pengelolaan stok.
    b) Manajemen pemesanan, termasuk didalamnya pencarian pesanan, update status pesanan, konfirmasi pembayaran, pembatalan pesanan.
    c) Manajemen pembayaran, cara pembayaran yang ditawarkan dalam aplikasi ini terbagi menjadi dua yaitu pembayaran *offline* melalui pembayaran tunai atau transfer ke rekening bank yang disediakan perusahaan (BNI,BCA,NIAGA) dan untuk pembayaran *online* dilakukan dengan Paypal.
    d) Manajemen pengiriman, termasuk didalamnya pengelolaan lokasi dan harga kirim yang disediakan oleh perusahaan (perusahaan menggunakan jasa pengiriman sendiri).

e) Manajemen pembuatan Laporan (Reporting) / Statistik, termasuk didalamnya Laporan Penjualan, Laporan Produk dan lain-lain. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu.

f) Manajemen retur pembelian yang terjadi karena barang rusak atau tidak sesuai dengan pesanan.

g) Integrasi dengan situs *Social Network* (Facebook) sebagai sarana promosi.

h) Aplikasi ini menggunakan *IP-Dedicated, Secure Socket Layer* (SSL) untuk keamanan dan mendukung protokol https.

2. *Shoping Features (Frontend)*

a) Pencarian Produk berdasarkan nama, harga, kategori.

b) Menampilkan produk diskon, Produk Terbaru (*Newest Product*), Produk Terlaku (Global/per Kategori), Produk Paling Banyak Dilihat (*Most View Product*).

c) Fasilitas pendaftaran dan login member. Pembeli hanya dapat melakukan pembelian jika telah terdaftar menjadi member.

d) History pemesanan

e) Pengiriman informasi pemesanan melalui e-mail ke pembeli/pemesan setiap ada perubahan status pesanan.

f) Zoom gambar produk. Multi gambar untuk sebuah produk.

g) Pembeli dapat membeli hanya satu barang atau banyak barang dalam satu kali transaksi.

h) Komunikasi dengan pembeli/pengguna dengan menggunakan email, *Instant Messaging* (Yahoo Messenger).

1.4. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian deskriptif yaitu metode penelitian yang bertujuan menggambarkan secara sistematis dan akurat mengenai data-data yang ada dengan cara mengumpulkan dan mengklasifikasikan data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teori yang dipelajari serta metode pengembangan perangkat lunak berdasarkan model waterfall.

1.4.1. Pengumpulan Data

1. Observasi

   Observasi dilakukan dengan mengamati aktifitas yang berjalan dalam perusahaan, untuk mengetahui proses bisnis yang terjadi dalam perusahaan.

2. Wawancara

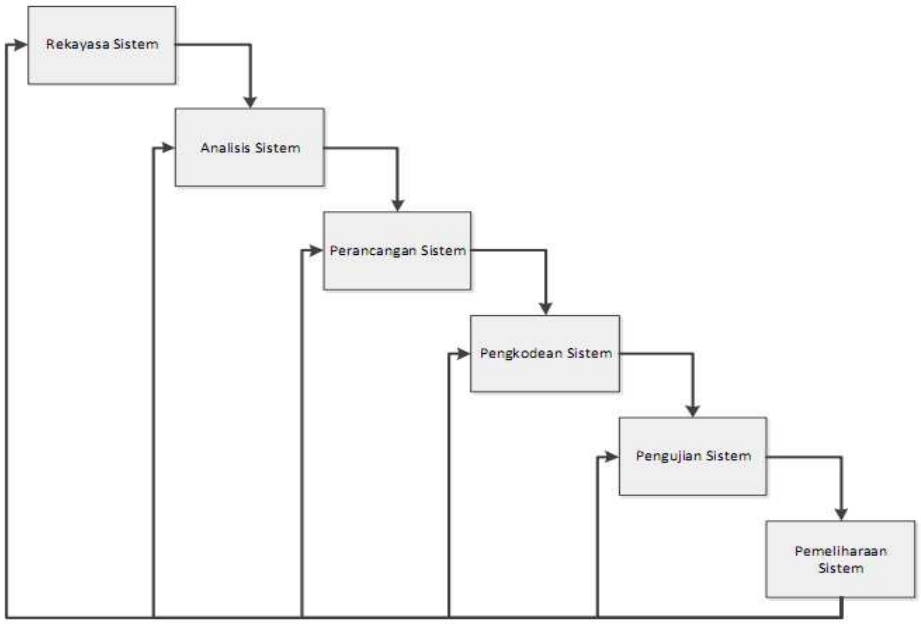
   Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara secara langsung kepada pemilik dan pegawai perusahaan.

3. Studi Literatur

   Pengumpulan data dilakukan dengan mempelajari teori-teori dari literatur-literatur yang ada dan dapat mendukung pembangunan aplikasi ini.

1.4.2. Pengembangan Aplikasi

Untuk pengembangan aplikasi penulis menggunakan metode waterfall.



Gambar 1.1 *Model Waterfall*

1. Rekayasa Sistem

   Pengumpulan data dan penentuan arah dari aplikasi yang akan dibuat.

2. Analisis Sistem

   Melakukan analisis data yang telah dikumpulkan dan kebutuhan aplikasi yang akan dibuat.

3. Perancangan Sistem

   Data yang telah dianalisis digunakan untuk perancangan aplikasi secara keseluruhan.

4. Pengkodean Sistem

   Pengkodean dengan menggunakan bahasa pemrogramman yang telah ditentukan sesuai dengan rancangan aplikasi yang telah dibuat sebelumnya.

5. Pengujian Sistem

   Unit-unit program diuji secara keseluruhan.

6. Pemeliharaan Sistem

   Mengoperasikan sistem dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian pada situasi yang sebenarnya.

1.5. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini tersusun dalam 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini menguraikan tentang deskripsi teori sebagai landasan yang digunakan dalam penelitian dan pembangunan aplikasi. Serta dicantumkan juga sekilas mengenai profil perusahaan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menguraikan tentang analisis sistem yang ada dan perancangan sistem yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang implementasi dan pengujian sistem, tampilan dari sistem yang telah dibangun serta penjabaran elemen-elemen system.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran penulis terhadap masalah yang menjadi objek penelitian.