BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Distro Fathinside adalah distro yang bergerak di bidang penjualan topi, *sweater*, *jacket*, *t-shirt*, *polo shirt*, *hoodie*, *boxer* yang dikemas dalam bentuk *trend* anak muda. Promosi produk distro Fathinside ini hanya lewat cerita melalui mulut ke mulut dan pamflet, mengakibatkan calon pembeli tidak mendapatkan informasi yang lengkap tentang produk yang terdapat di distro Fathinside.

Penjualan produk distro ini masih memakai sistem konvensional yaitu pelanggan harus datang membeli dengan mendatangi distro ini. Hal ini kurang efektif karena pelanggan harus datang ke distro untuk mencari dan memilih produk yang diinginkannya. Selama ini penjualan secara konvensional belum dapat menarik keuntungan yang maksimal, dikarenakan jumlah konsumen yang datang ke distro tidak terlalu banyak.

Selanjutnya kendala yang dihadapi distro ini adalah mengenai pemasaran produk. Pada saat ini distro Fathinside sedang mengembangkan wilayah pemasaran ke berbagai daerah agar jumlah pelanggan semakin bertambah sehingga dapat mendukung perkembangan distro. Akan tetapi biaya yang dibutuhkan untuk membangun cabang ditempat yang baru sangatlah besar, maka dari itu pihak distro Fathinside mengharapkan agar target pemasaran dapat tercapai dengan biaya yang lebih sedikit. Selain dalam hal promosi, penjualan dan

pemasaran, distro Fathinside dalam pembukuan dan pembuatan laporan rekapitulasi penjualan kurang tertata dengan baik.

Dalam hal persediaan produk, distro Fathinside memproduksi produk sendiri sesuai dengan ciri khas distro agar mempertahankan sifat eksklusif produk. Apabila satu jenis produk habis maka tidak akan diproduksi lagi.

Melihat dan merasakan perkembangan teknologi, media internet dapat dijadikan sebagai media promosi dan pemasaran guna menjangkau konsumen yang lebih luas tanpa dibatasi waktu dan tempat. Untuk memecahkan masalah yang telah dijelaskan, maka diperlukan suatu sistem perdagangan secara *online* atau lebih dikenal dengan istilah *e-commerce (electronic commerce)*.

E-commerce didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer seperti internet. Konsumen dapat membeli produk tanpa harus datang langsung ke distro karena dengan *e-commerce* konsumen dapat melakukan pembelian kapanpun dan di manapun berada asalkan ada akses internet.

Berdasarkan latar belakang di atas maka akan dilakukan Pembangunan aplikasi *E-Commerce* di distro Fathinside Cirebon.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Penjualan produk dengan sistem konvensional kurang efektif sehingga menyebabkan keuntungan belum maksimal.
2. Promosi produk yang terbatas menyebabkan konsumen tidak mendapatkan informasi produk yang lengkap.
3. Bagaimana cara memperluas jangkauan pemasaran tanpa harus membuka cabang baru?
4. Laporan rekapitulasi penjualan yang kurang tertata dengan baik.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi *E-Commerce* untuk promosi, penjualan dan pemasaran produk di distro Fathinside.

1.3.2 Tujuan

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

1. Memanfaatkan media internet sebagai sistem penjualan *online* sehingga diharapkan keuntungan menjadi maksimal.
2. Memperluas jangkauan penjualan dan promosi produk sehingga konsumen mendapatkan informasi produk yang lengkap.
3. Memperluas jangkauan pemasaran melalui media internet.
4. Memudahkan dalam pembuatan laporan rekapitulasi penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, mudah dalam pengumpulan dan pengolahan data, analisa serta menarik kesimpulan, maka ruang lingkup penelitian mencakup sebagai berikut :

1. Data

Data yang diolah diantaranya data produk, data kategori, data provinsi, data kota, data jasa pengiriman, data kategori pengiriman, data ongkos kirim, data warna, data ukuran, data transaksi, data retur, data petugas, data pengunjung dan data laporan.

2. Proses

Proses yang terdapat dalam aplikasi ini yaitu :

a. Pengolahan data produk, data kategori, data provinsi, data kota, data jasa pengiriman, data kategori pengiriman, data ongkos kirim, data warna, data ukuran, data transaksi, data petugas, data pengunjung dan data laporan.
b. Pembuatan laporan penjualan.
c. Penentuan produk untuk promosi.
d. *Search* produk berdasarkan nama produk.
e. Pemesanan produk hanya dapat dilakukan oleh *member*.
f. Pembayaran *offline* dapat dilakukan melalui transfer rekening bank, dan pembayaran *online* dapat menggunakan Paypal.
g. Pengiriman produk dilakukan setelah pembeli melakukan pembayaran dan melakukan konfirmasi, layanan pengiriman melalui jasa pengiriman JNE yang memiliki fasilitas penelusuran pengiriman (*tracking*).

h. Pengelolaan retur.

3. Informasi
   a. Menampilkan informasi produk (katalog produk)
   b. Fasilitas *share* produk melalui *Facebook.*
   c. Menyediakan fasilitas *Search* produk berdasarkan nama produk dan kategori produk.
   d. Informasi pemesanan produk dan retur produk.
   e. Informasi cara pembelian produk.
   f. Profil distro.
   g. Laporan penjualan.
4. Keamanan (*Security)*
   a. Menggunkan IP *Dedicated.*
   b. Kombinasi *browser* dan *server* dengan protokol SSL (*Secure Socket Layer*) yang mendukung protokol https untuk keamanan komunikasi antara penjual dan pembeli.
   c. Menggunakan *Username* dan *login* untuk mengakses situs.
5. Komunikasi (*Communication*)

Untuk dapat berkomunikasi dengan pihak distro dapat menggunakan *email* yang didaftarkan pengguna, menggunakan Yahoo *Messanger* dan menggunakan telepon untuk *customer support*.

6. Aplikasi Pembangun

Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai *database* pembangun, dengan tools *Adobe Dreamweaver CS4* dan *WampServer.*

7. Model proses yang digunakan adalah metoda terstruktur, yaitu dengan menggunakan diagram aliran data DFD dan model data dengan menggunakan ERD.
8. Aplikasi ini tidak membahas tentang pengadaan produk.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan penyusunan laporan dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung mengenai informasi yang dibutuhkan.

2. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data yang diperoleh secara langsung di distro Fathinside.

3. Studi Literatur

Studi literatur adalah mengumpulkan data melalui buku-buku, situs internet, dan catatan kuliah yang erat kaitannya dengan tema dari penyusunan skripsi.

1.5.2 Pembangunan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan model pengembangan perangkat lunak *Waterfall* yang dapat dilihat pada gambar 1.1, penjelasannya yaitu sebagai berikut :

a. Rekayasa Sistem

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

b. Analisis Sistem

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

c. Perancangan Sistem

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk rancangan *software* sebelum *coding* dimulai. *Design* harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahapan analisis sebelumnya.

d. Pengkodean Sistem

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tersebut harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*.

e. Pengujian Sistem

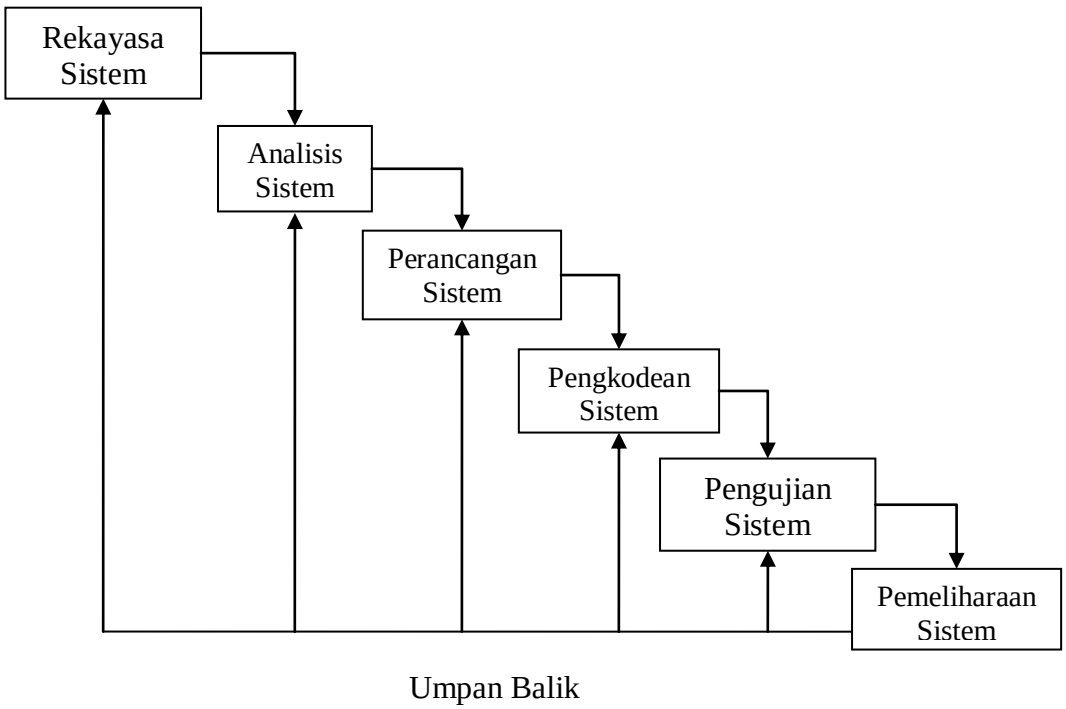
Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan, pengujian dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem.

f. Pemeliharaan Sistem

Setelah aplikasi ini diimplementasikan pada lingkungan distro Fathinside, maka diperlukan pemeliharaan aplikasi untuk mengecek apakah masih ada kesalahan sistem yang tidak ditemukan sebelumnya.

g. Umpan Balik

Merupakan respon dari pengguna sistem yang bisa digunakan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi yang dibangun diterima penggunanya.



Gambar 1.1 Model Pengembangan perangkat lunak Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

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

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan profil distro yang menjadi tempat diadakannya penelitian beserta teori-teori dasar yang mendukung dalam pemrosesan data yang ada dan pembuatan program aplikasi yang disesuaikan dengan data yang ada.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini. 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 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi ini .

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

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