BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Toko Frisca Accessories yang beralamat di jalan Sukaseuri No.25 Cikampek adalah salah satu toko yang bergerak dalam bidang penjualan barang berupa accessories, sistem pembayaran dari Toko Frisca Accessories masih menggunakan cara manual yaitu konsumen datang sendiri ke toko untuk membeli accessories dan membayarnya di kasir, sehingga keuntungan yang didapatkan masih belum maksimal atau seperti yang diharapkan jika hanya mengandalkan pembeli yang datang secara langsung ke toko untuk melihat katalog produk yang ditawarkan.

Toko Frisca Accesories Cikampek mengalami kesulitan dalam menjual produk kepada konsumen yang berada di luar kota, selain itu, juga bisa mengakibatkan dampak yang berpengaruh kepada proses penjualan produk yaitu ketidaktahuan konsumen yang berada di luar kota akan keberadaan Toko Frisca Accesories Cikampek. Proses pengolahan data transaksi dicatat di kertas atau di buku transaksi terlebih dahulu kemudian dipindahkan kedalam komputer dengan menggunakan *file Microsoft Word* atau *Microsoft Excel*, hal-hal ini memiliki banyak kekurangan seperti pada saat kesalahan dalam penulisan tanggal maupun nilai harga barang. Selain itu juga pencarian yang dilakukan oleh bagian administrasi dan keuangan dengan menggunakan buku transaksi masih dinilai lamban dan menghabiskan banyak waktu.

Solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan membangun suatu sistem yang dapat membantu dalam proses pengolahan transaksi yang sekaligus menangani pengolahan laporan menjadi lebih cepat dan akurat, juga dapat menangani konsumen yang berada jauh di luar kota tanpa harus datang secara langsung ke toko sehingga pemasaran produk Frisca Accesories Cikampek tidak lagi meliputi wilayah dalam kota, tetapi seluruh wilayah Indonesia, dan diharapkan Frisca Accesories Cikampek mendapatkan keuntungan yang maksimal. Berdasarkan hasil wawancara dari pihak Toko Frisca Accesories Cikampek, maka membangun *website e-commerce* adalah solusi yang tepat untuk menyelesaikan semua permasalahan baik itu dalam promosi ataupun pengolahan transaksi yang ada di Toko Frisca Accesories Cikampek.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang yang telah dikemukakan, maka identifikasi masalahnya adalah bagaimana membangun *e-commerce* pada Toko Frisca Accesories Cikampek.

I.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembuatan skripsi ini adalah untuk membangun *website e-commerce* pada Toko Frisca Accesories Cikampek.

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembangunan *website e-commerce* pada Toko Frisca Accesories Cikampek adalah sebagai berikut:

1. membantu memaksimalkan keuntungan dengan adanya sistem *e-commerce*,
2. meningkatkan efesiensi dalam memberikan layanan pada konsumen yang tidak dibatasi oleh jumlah karyawan,
3. memberikan kemudahan kepada konsumen yang berada jauh di luar kota untuk memesan produk yang ditawarkan dengan layanan pembelian dan pembayaran secara *online* tanpa harus datang langsung ke toko.

I.4 Batasan Masalah

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

a) Administrative Tools

Proses yang ditangani pada *e-commerce* yang akan dibangun adalah :

1. Pengaturan produk meliputi batasan sebagai berikut :
    a. pengolahan data produk, untuk tambah, hapus dan edit produk,
    b. pengolahan data kategori dan/atau sub kategori,
    c. detail produk, setiap produk mempunyai warna, ukuran, keterangan, dan lain-lain,
    d. pengolahan harga apabila ada perubahan harga,
    e. gambar produk, satu produk diperbolehkan memiliki lebih dari 1 gambar,
    f. produk promosi, apabila ada barang yang sedang promosi akan ditampilkan di halaman depan situs *website client*,

g. pengolahan diskon, bila ada barang yang didiskon maka harga akan dikurangi sesuai diskon,

h. pengolahan stok, konsumen yang pertama kali memesan yang dianggap sebagai calon pembeli.

2. Manajemen pesanan, sistem yang dibatasi sebagai berikut :

   a. terdapat fasilitas pencarian pesanan berdasarkan nama kategori, model, dan nama sub kaegori,

   b. *update* status pesanan dipesan, dibayar, dikirim berhasil, dibatalkan,

   c. konfirmasi pembayaran, melihat apabila ada konsumen yang sudah konfirmasi pembayaran,

   d. pembatalan pesanan, memungkinkan barang yang sudah dipesan yang belum dibayar, dibatalkan oleh pegawai.

3. Manajemen pembayaran, permasalahan yang dibatasi sebagai berikut :

   Terdapat dua macam cara pembayaran yaitu secara *offline* dan secara *online*.

   a. Pembayaran *offline*, menyediakan pembayaran melalui transfer antar bank, tunai dan *Cash On Delivery* (khusus untuk daerah Cikampek saja).

   b. Pembayaran *online*, menggunakan fasilitas *payment gateway* yaitu *paypal*.

   c. Apabila barang yang dipesan tidak dibayar dalam waktu 2x24 jam maka barang dianggap batal dipesan.

4. Manajemen *Shipping*, sistem yang dibatasi sebagai berikut :
    a. pengiriman barang dilakukan melalui perusahaan kurir seperti JNE yang sudah ada fasilitas *tracking* (penelusuran pengiriman),
    b. menyediakan pengolahan lokasi pengiriman (provinsi → kota/kab) dan harga kirimnya.
5. Pembuatan laporan

    Laporan yang dibuat dalam *website e-commerce* ini adalah laporan penjualan, laporan produk, dan laporan retur. laporan penjualan dan laporan produk ini disusun harian, bulanan, tahunan atau kita bisa menentukan sendiri waktunya, untuk laporan penjualan dan pemesanan data yang akan ditampilkan di laporan bukanlah data baru dari sistem, melainkan diambil dari *history* pemesanan dan *history* penjualan.
6. Integrasi dengan situs *Social Network* seperti *Facebook* sebagai sarana promosi produk.
7. Terdapat fasilitas *backup* dan *restore database*.
8. Pengolahan *retur* barang, apabila barang yang diterima konsumen mengalami cacat atau rusak bisa dikembalikan dengan syarat bukan karena kesalahan dari pihak kurir, melainkan kesalahan dari pihak toko.

b) *Shopping Features* meliputi batasan sebagai berikut :

1. pencarian produk (berdasarkan model, kategori, sub kategori),
2. menampilkan produk diskon, produk terbaru (*newest product*), produk terlaku (global/per kategori), produk paling banyak dilihat (*most view product*) yang akan ditampilkan pada halaman depan *website*,
3. fasilitas pendaftaran *member*, *login member* dan lupa *password*,
4. terdapat *history* pemesanan bagi konsumen yang sudah pernah memesan produk di Toko Frisca Accessories Cikampek,
5. pengiriman informasi pemesanan melalui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan,
6. *zoom* gambar produk, *multi* gambar untuk sebuah produk,
7. mendukung *Search Engine Optimization (SEO)* agar situs anda terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.

c) Keamanan yang akan diterapkan pada *website* ini antara lain :

1. *website e-commerce* mempunyai *IP-Dedicated*,
2. menggunakan fasilitas *Secure Socket Layer (SSL)* yang terdapat pada *webhost* dan mendukung *protocol* https,
3. menggunakan fasilitas *login* untuk mengakses situs,
4. penanganan dari serangan *SQL Injection*, karakter tertentu saja yang diijinkan untuk dijadikan masukan ke *website*.

d) Komunikasi yang dapat dilakukan antara *staff* atau *admin* dengan konsumen adalah :

1. menggunakan *email* yang didaftarkan oleh pengguna,
2. menggunakan *Instant Messaging* seperti *Yahoo Messanger*,
3. memanfaatkan situs jejaring sosial untuk promosi produk yang diintegrasikan dalam halaman *administrator* seperti *facebook*,
4. menggunakan telepon untuk *customer support*.

e) Perangkat lunak

Dalam membangun aplikasi dibutuhkan perangkat 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*.

g) Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *flowmap* dan ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*).

I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan 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.

I.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari Toko Frisca Accesories Cikampek. 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*e 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 Frisca Accesories Cikampek dan pengumpulan data dilakukan secara langsung. Hal ini meliputi :

1. Wawancara

   Wawancara yaitu melakukan dialog secara langsung dengan pemilik Toko Frisca Accesories Cikampek dengan permasalahan yang diambil.

2. Observasi

   Observasi yaitu mengamati secara langsung proses kerja yang dilaksanakan di Toko Frisca Accesories Cikampek untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai objek yang diteliti.

I.5.2 Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Tahap pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan perangkat lunak 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 melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak.

c. Design

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

d. Coding (implementasi)

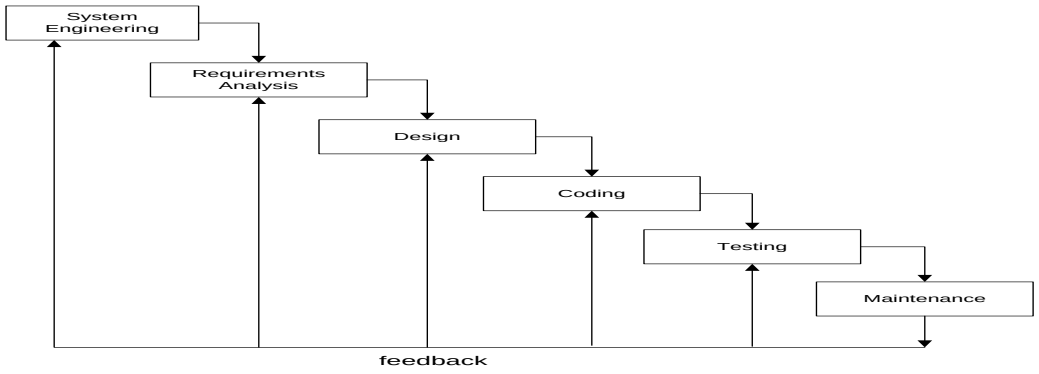
Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

e. Testing (pengujian)

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



Gambar I.1 Metode Waterfall [12]

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang berjudul Pembangunan *website e-commerce* pada Toko Frrisca Accessories ini ditulis untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang akan dijalankan. Sistematika rancangan penulisan skripsi Pembangunan *website e-commerce* pada Toko Frrisca Accessories 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 Frisca Accesories Cikampek dan landasan teori. Tinjauan umum Toko Frisca Accesories Cikampek berisi tentang sejarah singkat Frisca Accesories Cikampek, visi dan misi, dan struktur organisasi, sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun situs *web e-commerce* pada Toko Frisca Accesories Cikampek.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III berisi tentang analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini yang sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan digunakan sesuai dengan hasil analisis.

BAB IV IMPLEMENTASI PENGUJIAN

Bab IV ini berisi tahap implementasi dari perancangan sebelumnya kemudian melakukan pengujian aplikasi yang telah dibuat.