BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah menciptakan jenis-jenis dan peluang-peluang bisnis baru yang dilakukan secara elektronika. Perkembangan internet memang cepat dan memberi pengaruh signifikan dalam segala aspek kehidupan kita. Teknologi informasi, dalam hal ini internet, membantu kita sehingga dapat berinteraksi, berkomunikasi, bahkan melakukan perdagangan dengan orang dari segala penjuru dunia dengan murah, cepat dan mudah.

Kehadiran internet telah memberikan keyakinan akan pentingnya teknologi di dalam pencapaian tujuan finansial suatu perusahaan melalui modifikasi dan efisiensi proses bisnis yaitu dengan memanfaatkan *e-commerce*. dan *e-commerce* merupakan salah satu keunggulan baru dari internet yang kian digemari oleh banyak orang.

Studio Hasan Batik Bandung, berdasarkan NPWP bernama CV Hasan Indonesia, merupakan suatu rumah industri yang bergerak pada produksi, penjualan dan pelatihan batik. Produk-produk Studio Hasan Batik selain ditargetkan kepada konsumen biasa, juga kepada konsumen penikmat seni karena produk mereka bersifat unik dan ekslusif. Namun produk mereka juga bisa berupa produk masal untuk keperluan suatu acara keluarga atau korporat.

Studio Hasan Batik Bandung yang terletak di Jl. Cigadung Raya Timur 136, Bandung telah memiliki konsumen tertentu di kota Bandung, sebagian dari Jakarta dan luar negeri. Konsumen dari luar Bandung mereka dapatkan dari kegiatan-kegiatan kebatikan yang mereka semisal pameran-pameran yang diselenggarakan di dalam negeri maupun luar negeri. Namun konsumen-konsumen ini tidak berterusan menjadi pelanggan dikarenakan domisili mereka bukan di kota Bandung. Jika mereka tetap ingin mendapatkan produk dari Hasan Batik, tentu mereka harus datang langsung Studio Batik Hasan di Bandung. Bagi konsumen yang jarak domisili mereka jauh dari kota Bandung hal ini tentu tidak mudah dan pula menambah biaya jika mereka harus datang ke Bandung.

Keberadaan *e-commerce* merupakan alternatif bisnis yang cukup menjanjikan untuk diterapkan pada saat ini, karena *e-commerce* memberikan banyak kemudahan bagi kedua belah pihak, baik dari pihak penjual maupun dari pihak pembeli di dalam melakukan transaksi perdagangan, meskipun kedua pihak berada di tempat yang berjauhan sekalipun.

Untuk menyelesaikan masalah-masalah diatas, diperlukan suatu sarana promosi dan penjualan yang bisa mencapai konsumen-konsumen ini. Sarana promosi dan penjualan yang dapat menjadi solusi bagi Studio Hasan Batik adalah sebuah layanan *e-commerce*. Untuk itu penulis mencoba mengemukakan sebuah penelitian yang diberi judul "Rancang Bangun Layanan E-Commerce pada Studio Hasan Batik Bandung".

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka perumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Studio Hasan Batik memerlukan suatu sarana promosi produk yang memberikan kemudahan bagi konsumen tanpa langsung datang ke Studio Hasan Batik dan juga dapat menyentuh konsumen di luar kota Bandung.
2. Studio Hasan Batik Bandung memerlukan suatu sarana penjualan yang dapat menyentuh konsumen di luar kota Bandung.

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun layanan *E-commerce* pada Studio Hasan Batik Bandung.

1.3.2. Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari pembangunan layanan *E-commerce* pada Studio Hasan Batik Bandung adalah :

1. Memberikan suatu sarana promosi produk yang memberikan kemudahan bagi konsumen tanpa langsung datang ke Studio Hasan Batik dan juga dapat menyentuh konsumen di luar kota Bandung.
2. Memberikan suatu sarana penjualan Hasan Batik Bandung yang dapat menyentuh konsumen di luar kota Bandung.

1.4. Batasan Masalah

Untuk lebih memudahkan dalam membahas permasalahan dan menghindari penyimpangan pembahasan dari pokok bahasan maka permasalahan dibatasi pada:

1. Aplikasi ini menyediakan pembelian dan pemesanan. Pemesanan produk dibatasi hanya pada produk yang ditampilkan pada member dan member hanya dapat menentukan jumlah produk yang ingin dipesan.
2. Aplikasi ini memberikan perhitungan estimasi lama produksi dan antrian produksi. Antrian produksi hanya memperhitungkan produksi barang dari pemesanan online.
3. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai Database Management System-nya.
4. Mata uang yang dipakai untuk transaksi pada aplikasi ini adalah Rupiah (Rp) dan dollar US (USD).
5. Kurs dollar yang dipakai menggunakan kurs dari website klik bca, yaitu www.klikbca.com.
6. Untuk penggunaan bahasa pada website digunakan Bahasa Indonesia.
7. Aplikasi dibangun dengan menggunakan program XAMPP 1.7.2 dengan pemrograman PHP, web server menggunakan Apache, *Database Management System* menggunakan MySQL. Aplikasi *tool* yang digunakan adalah Adobe Dreamweaver CS4, Notepad ++ v5.9, desain web menggunakan Corel Draw X4, Adobe Photoshop CS4 dan CSS.

8. Pengguna dari aplikasi ini adalah staf Studio Hasan Batik sebagai administrator yang dibagi 2 jenis hak akses yaitu administrator dan pimpinan, dari sisi *customer* dibagi 2 jenis yakni sebagai pembeli dan pengunjung.

Batasan fitur-fitur yang akan dibangun pada aplikasi ini dijelaskan sebagai berikut:

1. *Administratif Tools (Backend Office)*
    a. Pengaturan Produk
        i. Data Produk
        ii. Data Kategori dan/atau Sub Kategori
        iii. Detail Produk
        iv. Manajemen Harga
        v. Gambar produk. Sebuah produk dimungkinkan memiliki lebih dari satu gambar
        vi. Rating Produk
        vii. Pengelolaan Diskon
    b. Manajemen Pesanan
        i. Pencarian Pesanan
        ii. Update Status Pesanan
        iii. Konfirmasi Pembayaran
        iv. Pembatalan Pesanan
    c. Manajemen Pembayaran

Aplikasi ini menyediakan metode pembayaran *online* (paypal) dan dapat juga menggunakan pembayaran *offline* (transfer melalui no rekening).

d. Manajemen *Shipping*

Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi dan Kota/Kabupaten) dan harga kirimnya.

e. Pembuatan Laporan (*Reporting*) / Statistik

i. Laporan Penjualan

ii. Laporan Produk

f. Integrasi dengan situs Facebook sebagai sarana promosi.

g. Pengelolaan Retur barang.

2. *Shoping Features (Frontend)*

a. Pencarian Produk.

b. Menampilkan produk diskon, produk terbaru, dan produk rating tertinggi.

c. Fasilitas pendaftaran member dan login member.

d. History pemesanan.

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

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

g. Mendukung *Search Engine Optimization (SEO).*

3. *Security*

a. Adanya pengelompokan *user* berdasarkan otoritas (pengunjung, *member*, administrator, dan super administrator).

4. *Communication*

   Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah :

   a. Menggunakan email yang didaftarkan oleh pengguna.
   b. Menggunakan Yahoo Messanger.
   c. Menggunakan telepon, fax untuk *custumer support*.

5. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai Database Management System-nya.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap pengumpulan data

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

   a. Wawancara/interview yaitu melakukan wawancara langsung dengan pihak yang berkepentingan yaitu para pelaku bisnis/penjual produk.
   b. Observasi, melakukan pengamatan secara langsung dengan sistem apa saja yang berlaku dalam proses transaksi *online*.
   c. Kajian pustaka, membaca buku-buku dan sumber-sumber lain seperti internet yang menunjang penyelesaian masalah.
   d. Kuesioner, memberikan lembar pertanyaan kepada para pelaku bisnis/penjual produk.

2. Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Pada tahap pengembangan perangkat lunak, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. *System / Information Engineering*

   Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembentukan perangkat lunak.

b. *Analisis*

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

c. *Design*

   Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

d. *Coding*

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

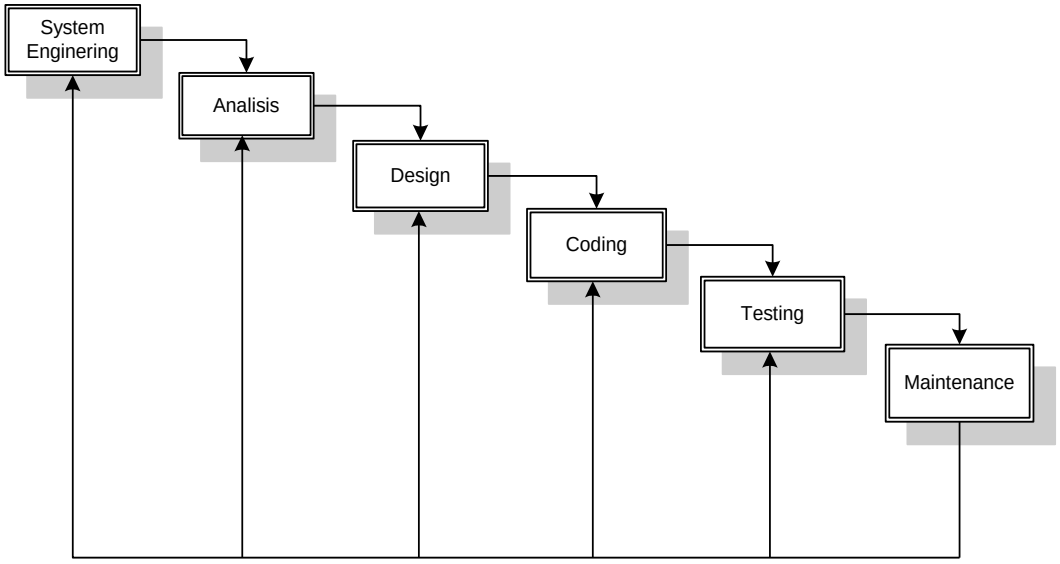
e. *Pengujian*

   Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. *Maintenance*

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

permintaan *user*. Khusus untuk tahap ini, tidak dilakukan karena tahap pembangunan perangkat lunak hanya akan sampai tahap pengujian.



Gambar I.1 Metodologi Waterfall (Roger S. Presman, Software Engiering Apractitioner Aproach, Fourth Edition, 1997).

1.6. Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan, yang kemudian diikuti dengan batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori singkat sebagai landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam proses pembangunan aplikasi website *e- commerce*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dilakukan proses menganalisa kebutuhan dan dilakukan pula proses perancangan aplikasi website *e- commerce* yang akan dibangun sesuai dengan analisa yang telah dilakukan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan dilakukan proses implementasi dari aplikasi website *e-commerce* yang telah dibangun yang berisikan tampilan aplikasi dan akan dilakukan proses pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini akan berisikan kesimpulan-kesimpulan dari skripsi yang dibuat dan terdapat pula saran yang diberikan agar dapat digunakan dimasa mendatang untuk perbaikan aplikasi website *e-commerce* yang telah dibangun menjadi lebih baik.