BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Mastervect Radical Clothing adalah sebuah badan usaha yang telah berdiri sejak tahun 2005 dan bergerak di bidang produksi tekstil diantaranya baju, kaos, *sweater, polo shirt*, jaket dan lain-lain. Pada awalnya usaha ini didirikan hanya sebatas memenuhi pesanan untuk partai kecil, namun seiring dengan perkembangan perusahaan, kini Mastervect Radical Clothing telah memproduksi produk *original* Mastervect. Selain membuat pakaian jadi, Mastervect Radical Clothing juga memproduksi pakaian-pakaian yang sifatnya *custom* (pesanan) dan juga menerima pemesanan untuk pembuatan desain atau logo.

Berdasarkan wawancara dengan bagian *marketing* dan administrasi, diketahui bahwa sistem yang ada belum menggunakan sistem informasi yang terkomputerisasi dan masih menggunakan sistem manual sehingga memiliki kendala dalam menyimpan data transaksi. Masalah lainnya yaitu terdapat pelanggan tetap yang berada di luar kota yang kesulitan untuk melakukan *order* mulai dari memilih desain sampai pemilihan bahan. Kendala lain yang timbul yaitu dalam memperkenalkan desain terbaru kepada pelanggan yang berada di luar kota, sehingga pelanggan di luar kota tidak dapat melihat langsung desain produk terbaru yang ada dan akan memakan banyak waktu jika harus datang ke tempat produksi.

Pada suatu *event* tertentu produk-produk Mastervect Radical Clothing biasanya ikut dijual dengan desain yang disesuaikan dengan *event* tersebut. *Event* yang diikuti biasanya adalah yang bersifat tahunan yang rutin diikuti. Dalam hal ini biasanya pelanggan ingin melihat dan memesan desain tahun-tahun sebelumnya dimana stok yang ada telah habis, sehingga dibutuhkan suatu media yang dapat menampilkan desain-desain terdahulu agar memudahkan pemesanan. Selain itu, dalam hal pemasaran maupun promosi belum menggunakan media *Internet* sehingga promosi yang dilakukan masih memiliki cakupan wilayah yang terbatas. Karena dengan media *Internet* proses promosi dapat dilakukan dengan cepat dan hemat biaya.

Berdasarkan data dan fakta yang diuraikan di atas, maka diperlukan suatu sistem yang dapat memecahkan permasalahan-permasalahan tersebut yaitu dengan membangun suatu aplikasi perdagangan yang berbasis *web* atau yang biasa dikenal dengan istilah *e-commerce*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang dihadapi pada Mastervect Radical Clothing adalah sebagai berikut :

1. belum adanya sistem yang menggunakan *database*,
2. kesulitan bagi pelanggan yang berada di luar kota untuk melakukan pesanan,
3. pencatatan transaksi masih manual,
4. kesulitan bagi pelanggan untuk melihat desain yang sudah *out of stock*,
5. cakupan wilayah promosi yang dilakukan sangat terbatas.

Berdasarkan kebutuhan di atas dan hasil diskusi dengan pihak Mastervect Radical Clothing maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* dalam penjualan produk Mastervect Radical Clothing.

I.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari skripsi ini adalah membangun aplikasi *e-commerce* dalam penjualan produk Mastervect Radical Clothing.

Adapun tujuannya adalah :

1. menggunakan *database* pada sistem informasi penjualan,
2. memudahkan pelanggan dalam melakukan pesanan,
3. merubah pencatatan transaksi secara manual ke sistem komputerisasi,
4. mempermudah pelanggan melihat desain produk yang sudah *out of stock*,
5. memperluas cakupan wilayah promosi produk.

I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah atau ruang lingkup pada pembuatan aplikasi ini antara lain :

a. Administ*rative tools* (*Backend Office*)

    1. Pengaturan produk

        Pada pengaturan produk, aplikasi ini akan mengolah data produk, data kategori, detail produk (bahan, ukuran), manajemen harga, gambar produk, produk paling banyak dilihat, produk terbaru, pengelolaan diskon, dan pengelolaan stok barang.

Untuk suatu produk nantinya akan memiliki gambar yang lebih dari satu buah agar pelanggan dapat melihat produk dari berbagai contoh gambar.

2. Manajemen pesanan

   Untuk mengelola data pesanan, fitur-fitur yang akan tersedia yaitu: pencarian pesanan, *update* status pesanan, konfirmasi pembayaran, dan pembatalan pesanan.

3. Manajemen pembayaran

   Sistem pembayaran yang akan digunakan dalam proses transaksi dapat menggunakan beberapa cara yaitu dengan sistem pembayaran *online* dan *offline*.

   Untuk pembayaran *online* dapat menggunakan fasilitas *payment gateway* yaitu PayPal, sedangkan untuk pembayaran *offline* akan dicantumkan beberapa nomor rekening untuk melakukan transfer. Untuk pesanan yang bersifat *custom,* pembayaran yang dilakukan hanya bisa dilakukan melalui transfer rekening antar bank dan tidak bisa dilakukan lewat *payment gateway* (PayPal).

4. Manajemen pengiriman

   Produk yang dipesan akan dikirimkan menggunakan jasa pengiriman JNE dan biaya pengiriman ditanggung oleh pembeli dan untuk biaya pengiriman akan dicantumkan dan disesuaikan dengan jarak/lokasi pelanggan berada.

5. Pembuatan laporan

   Pembuatan laporan nantinya akan dibuat per bulan atau per periode dan laporan tersebut antara lain : laporan penjualan, laporan produk, dan laporan retur. Pada aplikasi ini akan disediakan pula fasilitas untuk pencetakan label pengiriman.

6. Integrasi dengan situs *social network* (Facebook) sebagai sarana promosi.
7. Fasilitas *backup* dan *restore database.*
8. Pengelolaan retur barang.

b. *Shopping Features* (*Frontend*)

1. Pencarian produk.
2. Menampilkan produk terbaru, produk paling banyak dilihat.
3. Fasilitas pendaftaran *member* dan *login member*.
4. *History* pemesanan.
5. Pengiriman informasi pemesanan kepada pelangan melalui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
6. *Zoom* gambar produk.
7. Mendukung *search engine optimization*.

c. Keamanan

Untuk keamanan, situs ini nantinya akan menggunakan IP Dedicated, dan menggunakan SSL (*Security Socket Layer*) serta mendukung HTTPS. Dan bagi pengguna situs ini akan disediakan *form* untuk *login* dengan

menggunakan *username* dan *password* agar bisa mengakses fitur-fitur tertentu.

d. Komunikasi

Para pelanggan akan dapat berkomunikasi dengan aplikasi melalui berbagai cara yaitu :

1. menggunakan *email* pelanggan yang telah didaftarkan pada aplikasi ini,
2. melalui *instant messaging* seperti Yahoo Messenger,
3. media promosi melalui situs jejaring sosial Facebook,
4. menggunakan telepon untuk *customer support*.

e. Sistem komunikasi antara sistem dan *user*

User interface menjembatani antara sistem dan *user* untuk dapat berkomunikasi. Dengan tampilan *interface* yang jelas, menarik dan sederhana akan memudahkan bagi *user* dalam menggunakan aplikasi ini. Sistem yang baik dapat merespon dengan cepat dan sesuai dengan apa yang dimasukkan oleh *user*. Dan setiap transaksi akan ada pemberitahuan kepada pelanggan melalui *email* yang telah didaftarkan oleh pelanggan dalam aplikasi.

f. *User* (*Brainware*)

Aplikasi penjualan ini akan digunakan oleh tiga macam *user*, yaitu *user* yang mengelola sistem (*admin*) yang akan mengelola data dalam aplikasi penjualan, *user* umum (pengunjung) yang dapat melihat data produk dan

user member yang dapat melakukan transaksi pemesanan produk Mastervect Radical Clothing.

g. *Software*

Software pembangun aplikasi ini menggunakan Adobe Dreamweaver CS3 dalam perancangan website, dan menggunakan *database* MySQL, sedangkan untuk menjalankan aplikasi ini menggunakan *Internet browser* seperti Mozilla Firefox, Opera, Internet Explorer atau Google Chrome.

h. *Hardware* (*Minimum System Requirement*)

Spesifikasi *hardware* yang digunakan untuk aplikasi ini yaitu : Intel Pentium 3, AMD athlon atau setara, memory RAM 128mb, *minimum free space harddisk* 200MB, keyboard, mouse, monitor, printer dan modem.

i. *Netware*

Netware yang digunakan adalah perangkat modem *Internet* untuk koneksi ke *Internet*.

I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

a. Studi literatur merupakan pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. *Interview* merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. System / Information Engineering

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 kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. Analisis

Data dan informasi yang telah diperoleh pada tahap pengumpulan data, selanjutnya dianalisis untuk mendapatkan kerangka global. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

c. Design

Setelah dilakukan analisis selanjutnya proses perancangan. Proses ini dilakukan dari hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya dan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak.

d. Coding

Coding adalah tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Testing

Testing merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Maintenance

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

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini ditulis dalam beberapa bagian untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara umum mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta melakukan tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis terhadap seluruh sistem untuk mengetahui kekurangan dan kebutuhan sistem yang akan dibangun serta mengevaluasi sistem agar dapat dilakukan pengembangan sistem. Berdasarkan hasil analisis dilakukan perancangan untuk sistem yang baru mencakup perancangan basis data, pemodelan sistem yang dibuat seperti diagram konteks, *Data Flow Diagram (DFD),* dan skema relasi antar tabel. Selain itu, juga terdapat perancangan *interface*/tampilan dari sistem yang akan dibangun.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini berisi tahapan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar sejak dari tahap persiapan sampai penarikan kesimpulan, metode dan kaidah yang diterapkan dalam penelitian. Termasuk menentukan variabel penelitian, identifikasi data yang diperlukan dan cara pengumpulannya, penentuan sampel penelitian dan teknik pengambilannya, serta metode/teknik analisis yang akan dipergunakan dan perangkat lunak yang akan dibangun jika ada.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang telah didapatkan dari hasil uji coba sistem dan analisanya mengenai keterkaitan dengan tujuan pembuatan sistem, dan

selanjutnya akan dikemukakan saran-saran mengenai penggunaan sistem serta bahan masukan bagi rencana pengembangan sistem untuk masa yang akan datang.