BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Stockers merupakan rumah industri yang bergerak dibidang konveksi kaos sablon yang beralamatkan di Jl. Rajawali No. 78 Bandung. Rumah Industri ini memproduksi *all item fashion* dan menjadi distributor dibeberapa produk distro yang ada di Bandung.

Produk yang dihasilkan Stockers ini seperti kemeja, jaket, t-shirt. Rekanan distro yang didistribusikan oleh Stockers diantaranya 347, Ouval Research dan lain – lain.

Stockers ini tidak memiliki toko, rumah industri ini hanya memproduksi pakaian jadi sedangkan untuk proses penjualan, Stockers menjual secara langsung ke orang – orang tertentu atau mendistribusikan produk – produknya ke beberapa distro yang ada di kota Bandung dan kota Cimahi.

Pemasaran produk Stockers dan beberapa produk lain yang dititipkan di rumah industri ini hanya terbatas pada beberapa distro yang ada di kota Bandung, Selain itu Stockers sendiri kurang maksimal dalam melakukan promosi sehingga produk Stockers pun kurang dikenal bahkan oleh masyarakat bandung sendiri sementara itu banyak sekali industri pakaian dan distro – distro yang ada di kota Bandung yang sebagian sudah banyak dikenal masyarakat Indonesia khususnya masyarakat kota Bandung hal ini menimbulkan persaingan menjadi semakin ketat. Untuk itu Stockers membutuhkan media promosi yang ampuh yang dapat

mengenalkan produk Stockers kepada masyarakat luas dan dapat pula memperluas jangkauan pemasaran produk Stockers sehingga dapat mendatangkan banyak pelanggan (Member) baru dan memenangkan persaingan yang terjadi.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan jaringan khususnya jaringan internet berkembang metode penjualan secara *online*, atau *electronic commercial (e-commerce)* yang berbasis web dimana perusahaan dapat melakukan promosi dan pemasaran produk dengan lebih cepat, efisien dan dapat memperluas wilayah pemasaran produk. Selain itu dengan *website e-commerce* ini pembeli dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Stockers membutuhkan perangkat lunak yang dapat membantu mempromosikan dan menjual barang – barang secara *online*, dimana setiap pembeli dapat memesan dan membayar secara *on-line.*

Oleh karena itu, sesuai dengan deskripsi di atas maka penulis mencoba membahas suatu masalah dengan judul yang diambil "MEMBANGUN SITUS PENJUALAN *ON-LINE* DI RUMAH INDUSTRI STOCKERS".

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka masalah yang akan dibahas dalam tugas akhir ini adalah bagaimana Membangun Situs Penjualan *On-line* Di Rumah Industri Stockers Bandung.

I.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk membangun Situs Penjualan *On-line* Di Rumah Industri Stockers Bandung.

Adapun tujuan dari penulisan Tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun Aplikasi *E-Commerce* di Rumah Industri Stockers sebagai media penjualan *online*.
2. Memperluas jangkauan pemasaran penjualan produk Stockers
3. Mempermudah pelanggan yang berada diluar wilayah Bandung yang ingin melakukan pemesanan produk.
4. Mempermudah pengelola dalam mempromosikan dan menjual produk-produknya melalui media *internet*.

I.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

Adapun batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang akan dibangun berupa *website e-commerce* untuk Stockers yang menyediakan informasi produk yang dijual seperti baju dan celana.
2. Pengguna Sistem ini ada 3 yaitu admin, pengunjung dan *member*.
3. Pengaturan Produk

   Terdapat beberapa pengaturan pada data produk, kategori produk (baju, celana), detail produk (berupa warna, ukuran, deskripsi produk, stok, berat

produk, diskon, harga). Terdapat pula gambar produk, produk diskon dan pengaturan stok.

4. Manajemen Pemesanan

   Pelanggan (Member) dapat melakukan pencarian produk berdasarkan kategori, *update* status pesanan, konfirmasi pembayaran (untuk pembayaran *offline* seperti transfer via *debet*/kartu ATM, atau transfer tunai/*Cash,* untuk konfirmasi pembayaran dapat dilakukan di history pemesanan yang di sediakan di Situs Antz-shop atau menelepon ke nomer yang disediakan. kesemua aktivitas dalam pemesanan akan diberikan notifikasi atau pemberitahuan melalui email pelanggan (Member).

5. Manajemen Pembayaran

   Situs ini menyediakan pembayaran secara *online* dan o*ffline.* Pembayaran *Offline* dengan cara transfer via Debit/Kartu ATM atau transfer tunai/*cash* ke rekening bank BCA, BNI. Untuk pembayaran secara *online* dilakukan melalui *e-payment Paypal*.

6. Manajemen *Shipping*

   Untuk pengiriman produk, toko ini akan melakukan kerjasama dengan layanan pengiriman JNE

7. Pembuatan Laporan

   Laporan yang dapat dibuat pada situs ini adalah laporan penjualan, laporan produk dan laporan produk retur.

8. Terdapat pengelolaan retur (berisi informasi kondisi dan cara produk yang dapat diretur).
9. Fitur – fitur belanja
    a. Pencarian Produk
    b. Menampilkan produk diskon
    c. Terdapat fasilitas pendaftaran member dan login member.
    d. Terdapat *history* pemesanan
    e. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
10. Keamanan

    Untuk masalah keamanan situs ini sudah memiliki *IP-Dedicated* dan sudah menerapkan SSL.

11. Pemberian hak akses yang berbeda antara admin, *member* dan pengunjung.
12. Pengunjung hanya bisa melakukan pemesanan sampai di proses *shopping cart* (keranjang belanja), untuk proses selanjutnya pengunjung diharuskan mendaftarkan diri atau *login* jika sudah mendaftar terlebih dahulu.
13. Komunikasi pelanggan (Member) dengan pengelola dapat dilakukan melalui YM (*yahoo mesenger*), sms atau telpon langsung ke nomor yang disediakan.
14. Proses yang dihasilkan dari aplikasi ini adalah info member, info kategori, info produk, info pemesanan.

15. Metode Analisis yang digunakan dalam aplikasi ini adalah metode analisis terstruktur, di mana alat yang digunakan untuk menggambarkan model data adalah *Entity Relationship Diagram* (ERD), sedangkan untuk menggambarkan model fungsional adalah Diagram Konteks, dan *Data Flow Diagram* (DFD).
16. Perangkat lunak pembangun menggunakan Macromedia Dreamweaver, untuk mengolah website digunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, PHP, dan Java Script. Untuk pengolah grafik menggunakan Adobe Photoshop CS2, untuk Database menggunakan MySQL, XAMPP dipilih sebagai *Web Server*, dan sistem operasi yang digunakan Windows Xp Sp2

I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini adalah :

1. Tahap pengumpulan data :
   a. Studi *Literature*, yaitu mengumpulkan data dari *literature*, jurnal, buku-buku tentang *e-commerce*.
   b. Wawancara (*interview*), yaitu mengadakan tanya jawab dengan pemilik perusahaan yang bersangkutan.
   c. Observasi (*observation*), yaitu melakukan penelitian dan pengamatan secara langsung mengenai kegiatan dan keadaan perusahaan, khususnya kegiatan penjualan barang di Stockers.

2. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

1. ***Requirement Analysis***

Seluruh kebutuhan software harus bisa didapatkan dalam fase ini, termasuk didalamnya kegunaan software yang diharapkan pengguna dan batasan software. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, survey atau diskusi. Informasi tersebut dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk digunakan pada tahap selanjutnya.

2. ***System Design***

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan coding. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan hardware dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. ***Implementation***

Dalam tahap ini dilakukan pemrograman. Pembuatan software dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu dalam tahap ini juga dilakukan pemeriksaaan terhadap

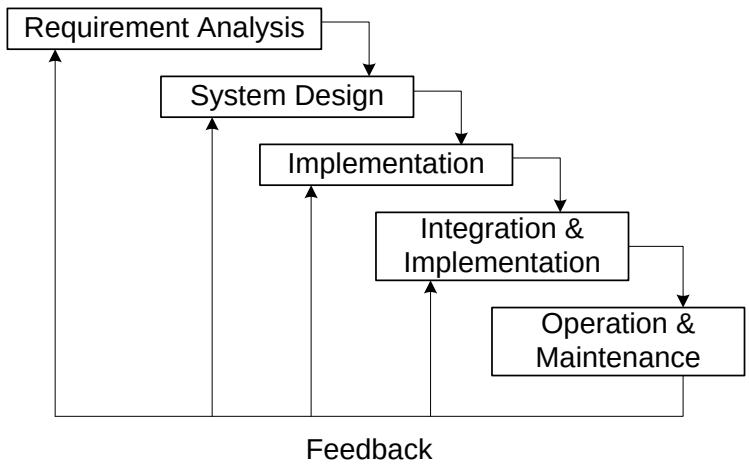
modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

4. ***Integration & Testing***

Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah software yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

5. ***Operation & Maintenance***

Ini merupakan tahap terakhir dalam model *waterfall*. Software yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru. Model pengembangan perangkat lunak *waterfall* dapat dilihat pada gambar I.1.



Gambar I.1 Model *waterfall*

I.6.1 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan berisi teori-teori yang mendukung pengembangan perangkat lunak yang akan dibangun, yaitu mengenai konsep *e-commerce* dan perkembangannya, serta akan membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang melandasi pembangunan aplikasi *e-commerce*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini terbagi menjadi dua bagian yaitu analisis dan bagian perancangan. Pada bagian Analisis sistem akan dibahas mengenai analisis masalah, analisis kebutuhan non-fungsional, analisis pengguna, analisis basis data dan analisis kebutuhan fungsional.

Bagian perancangan terbagi menjadi perancangan sistem dan perancangan antarmuka. Pada perancangan sistem akan dibahas mengenai perancangan basis

data. Sedangkan pada bagian perancangan arsitektur akan dibahas mengenai perancangan antar muka, perancangan struktur menu dan jaringan semantik.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang serta melakukan pengujian apakah aplikasi yang dibuat berjalan, sesuai yang diinginkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rangkuman atau kesimpulan dari penelitian tugas akhir dan saran yang diperlukan untuk pengembangan sistem yang telah dibangun.