# BAB I

# PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang Masalah

Elitez *Clothing* yang beralamatkan di *Jalan Buah Batu No. 238A* merupakan toko yang menjual berbagai macam pakaian dan aksesoris. Produk yang dijual pada Elitez *Clothing* ini merupakan hasil produksi yang didesain sendiri dan telah memiliki *brand* yaitu Elitez. Elitez *Clothing* ini mempunyai kantor pusat (rumah produksi) yang terpisah dengan tempat pemasaran produk-produk Elitez *Clothing* tersebut, yakni di *Jalan Suryalaya 4 No 4 Bandung.*

Berdasarkan data yang diperoleh sistem penjulan (pemasaran) yang diterapkan pada Elitez *Clothing* saat ini masih menggunakan sistem konvensional dimana konsumen mendatangi toko Elitez *Clothing* tersebut untuk melakukan transaksi. Hal ini terkadang menjadi kendala dalam proses penjualan produk yang ditawarkan Elitez *Clothing* terutama untuk menjangkau konsumen yang berjauhan jarak dengan Elitez *Clothing*. Sementara waktu penjualan dan pemasaran tersebut berlangsung pada Elitez *Clothing* ini terhintung singkat dimulai dari pukul 13.00 WIB sampai dengan pukul 21.00 WIB setiap harinya.

Konsumen (pembeli) yang datang ke Elitez *Clothing* dirasa masih kurang, walaupun telah melakukan berbagai upaya seperti : promosi *customers to customers*, menyebarkan *pamphlet*, dan berpromosi di situs *Social Network*. Hal

ini dikarenakan para konsumen kurang mendapatkan informasi dan media informasi mengenai apa yang konsumen butuhkan. Elitez *Clothing* masih merasa kesulitan dalam pengolahan data administratif seperti pengolahan laporan (*reporting*) diantaranya laporan produk dan laporan penjualan. Hal ini dikarenakan data tersebut harus dicatat secara manual kedalam lembaran-lembaran kertas yang belum dibukukan dan belum terkomputerisasi, Selain itu pun Elitez *Clothing* tidak mempunyai sarana komunikasi.

Ketika dihadapkan dengan perkembangan zaman, teknologi *Internet* telah mampu mengubah gaya hidup sebagian besar masyarakat Indonesia. Salah satu pemanfaatan teknologi *internet* adalah aplikasi *electronic commerce* atau *e-commerce* (aplikasi penjualan *online*). Dengan adanya *e-commerce* perusahaan dapat menjalin hubungan bisnis (penjualan secara *online*) dengan rekan bisnis atau konsumennya lebih efisien, serta terdapat *customer service,* terdapat media promosi dan dapat diakses *non stop* 24 jam, terdapat sistem pengolahan data, pengolahan laporan, media pembayaran, pengiriman produk yang dibeli oleh konsumen. Oleh karena itu Elitez *Clothing* menjadikan *electronic commerce* sebagai solusi untuk menanggulangi berbagai masalah di atas.

## I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dirumuskan beberapa masalah yaitu :

1. Elitez *Clothing* masih mengalami kesulitan dalam proses penjualan produk, karena masih menggunakan sistem konvensional yakni menunggu konsumen untuk datang ke toko;

2. Elitez *Clothing* mengalami permasalahan dalam sarana media informasi, serta mengalami kesulitan dalam mempromosikan produk-produk yang ditawarkan;
3. Elitez *Clothing* mengalami kesulitan dalam dalam membuat laporan (*reporting*) diantaranya laporan produk, penjualan dan pemesanan.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana membangun *Aplikasi E-Commerce pada* Elitez *Clothing.*

## I.3 Maksud dan Tujuan

Maksud yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah membangun *Aplikasi E-Commerce pada* Elitez *Clothing.* Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. mempermudah proses penjualan sehingga konsumen dapat membeli dan memesan barang tanpa harus datang ke Elitez *Clothing*;
2. mempermudah dan memberikan media promosi dan pemasaran yang luas dengan memanfaatkan media internet yang tidak dibatasi ruang dan waktu sehingga kapanpun dan dimanapun proses promosi dan pemasaran dapat berjalan dengan baik;
3. memudahkan Elitez *Clothing* dalam membuat laporan (*reporting*) diantaranya laporan penjulan dan laporan produk.

## I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembangunan Aplikasi *E-commerce* pada Elitez *Clothing* ini adalah sebagai berikut: pengolahan data admin (*administrative*

*tools*), fitur pembelian/berbelanja (*shopping feature*), sitem keamanan (*security*), komunikasi, perangkat lunak, dan model analisis perangkat lunak.

1. Pengolahan data admin (*administrative tools*)
    a. Data yang akan diolah dalam aplikasi ini pengaturan data produk (data produk, kataegori dan sub kategori, detail produk : warna dan ukuran, manajemen harga, gambar produk, *rating* produk, pengolahan diskon, pengolahan stok).
    b. Manajemen pemesanan (pencarian pesanan, *update* status pemesanan, konfirmasi pembayaran, pembalasan pesanan).
    c. Manajemen pembayaran yang digunakan pada aplikasi ini terdapat beberapa cara yaitu pembayaran *offline* dan pembayaran secara *online.* Pembayaran yang dilakukan secara *offline* adalah transfer, tunai dan COD (*Cash On Delivery*), sedangkan untuk pembayaran secara *online* menggunakan fasilitas *Payment Gateway (Paypal*) pembayaran yang dilakukan secara *online* akan langsung *update* data pemesanan secara otomatis.
    d. Manajemen *shipping* (proses pengiriman barang) setelah pembeli melakukan pembayaran atas barang yang dipesan kemudian barang dikirim melalui jasa pengiriman barang seperti jasa pengiriman JNE dengan berbagai macam jenis pengiriman.
    e. Pembuatan laporan (*reporting*) statistik diantaranya laporan produk, laporan penjualan, dan laporan retur. Laporan tersebut dapat disusun harian, bulanan, tahunan, atau periodik berdasarkan waktu tertentu.

f. Menyedikan fasilitas untuk pencetakan label pengiriman.

g. Menyedikan layanan integritas dengan *social network* (*facebook* dan *twitter*) sebagai sarana promosi.

h. Menyediakan layanan pengolahan retur barang.

2. Fitur Pembelian/ Berbelanja (*Shopping Feature*)

a. Pencarian produk berdasarkan : nama, ukuran, harga, dan kategori.

b. Menampilkan produk diskon, dan menampilkan produk terlaris.

c. Fasilitas pendaftaran *member* dan login *member*.

d. *History* pemesanan.

e. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesanan setiap ada perubahan satus pemesanan.

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

g. Mendukung *search engine optimization* (SEO) agar aplikasi ini terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.

3. Sistem keamanan aplikasi yang dibuat (*security*)

a. IP-Dedicated.

b. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) supaya mendukung protokol https (agar kemanan data lebih terjaga).

c. Menggunakan email dan login (*username* dan *password*) untuk mengakses.

4. Komunikasi yang dapat dilakukan antara admin dengan *user* (konsumen) dapat melakukan seperti menanyakan produk, keluhan kepada pihak Elitez *Clothing* dapat melalui beberapa cara :

a. menggunakan *email* yang didaftarkan oleh pengguna;

b. menggunakan *instant messaging* seperti Yahoo Messanger;

c. memanfaatan situs *social network* dan;

d. menggunakan telepon.

5. Perangkat lunak yang dibutuhkan (*Software).*

a. Sistem operasi yang digunakan Microsoft Windows.

b. Bahasa pemrograman yang dipakai untuk membangun aplikasi ini yaitu menggunakan PHP, MySQL sebagai *Database Management System* dan Apache digunakan sebagai *web server*.

c. Pada sisi *client*, digunakan *web browser* untuk dapat mengakses situs tersebut, *web browser* dapat menggunakan program Microsoft *Internet* Explorer, Mozilla, Opera, Google Chrome.

6. Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur, dimana *tools* yang digunakan adalah *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD),sedangkan untuk menggambarkan diagram proses mengggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

## I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk membangun Aplikasi *E-Commerce pada* Elitez *Clothing* menggunakan metode analisis deskriptif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan.

### I.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan penyusunan laporan dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut : studi literatur (*library research*), wawancara (*interview*) dan observasi.

1. Studi Literatur (*library research)*

   Studi literatur (*library research*) adalah teknik pengumpulan data dengan mencari data, mempelajari banyak data dari berbagai sumber buku, modul, artikel baik perpustakaan maupun media *internet* yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

2. Wawancara (*interview*)

   Wawancara merupakan teknik pengumpulan data  data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

3. Observasi

   Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan data oleh pengumpul data terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penyusunan. Dalam melakukan observasi penulis melakukan beberapa pengamatan terhadap sistem kerja, proses pengolahan data yang sedang berjalan.

### I.5.2 Model Pengembang Perangkat Lunak

Model yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah menggunakan model *sekuensial linear* yang meliputi beberapa aktivitas

diantaranya: *system / information engineering*, *analysis*, *design, coding, testing dan maintenance.*

## I.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penlisan laporan penelitian tugas akhir ini disusun menjadi beberapa bab, dimana setiap bab menjelaskan isi yang dikandungnya. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

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

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan isnstansi dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan aplikasis *e-commerce*.

**BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM**

Bab ini menjelasakan analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, pengkodean, kebutuhan non fungsional dan analisis basis data. Selain analisis sistem, bab ini terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini membahas implementasi dari tahapan analisis dan perancangan sistem kedalam perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman), serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun *Aplikasi E-Commerce* pada Elitez *Clothing.* Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal–hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.