BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Shoes-House Shop merupakan sebuah toko sepatu yang menjual bermacam-macam model sepatu wanita. Toko sepatu ini memiliki bermacam-macam model sepatu yang trendy dan modis. Model yang sesuai dengan pasaran jaman sekarang terutama para remaja.

Pada saat ini, toko Shoes-House belum menggunakan fasilitas e-commerce tersebut sehingga kesulitan dalam menawarkan 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 Shoes-House. Proses penjualan toko Shoes-House akan hanya dilakukan apabila terdapat konsumen yang datang ke toko tersebut, sedangkan banyak konsumen yang di luar kota tidak bisa datang atau tidak tahu keberadaan toko Shoes-House.

Sistem penjualan yang digunakan sekarang ini adalah sistem konvensional, yaitu konsumen harus datang langsung ke toko untuk melihat produk yang ditawarkan. Dengan adanya sistem tersebut akan menyita waktu konsumen sehingga kesulitan memperoleh informasi mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan.

Seiring berkembangnya teknologi informasi, industri-industri lain yang bergerak dibidang yang sama telah memanfaatkan fasilitas-fasilitas dari teknologi

informasi. Salah satu aspek yang paling mendukung adalah adanya fasilitas e-commerce yang dapat membantu dalam proses penjualan atau penawaran produk. Dengan adanya e-commerce, perusahaan dapat memasarkan produknya secara online sehingga konsumen yang berada di luar kota bisa melihat dan memesan produk tanpa harus datang langsung ke tokonya. *E-Commerce* atau dalam bahasa Indonesia yaitu perdagangan secara elektronik adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. *E-Commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Dengan adanya sistem *e-commerce*, sistem tersebut tentunya membutuhkan suatu pengolahan atau manajemen data produk yang baik. Selain itu, sistem tersebut juga membutuhkan suatu keamanan agar terjaga dari para hacker yang tidak bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil wawancara dari pihak toko Shoes-House serta mengacu dari permasalahan diatas, maka perlu dibuat suatu sistem yang dapat menyelesaikan semua permasalahan yang ada saat ini. **Pembangunan Aplikasi Penjualan Sepatu Online (E-Commerce) pada Shoes-House Shop** adalah suatu solusi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan di atas guna mencapai efiktifitas maupun efisiensi perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Kesulitan konsumen dalam memperoleh informasi mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan oleh toko Shoes-House.
2. Kesulitan toko Shoes-House dalam menawarkan atau menjual produknya kepada konsumen yang berada di luar kota.
3. Kesulitannya konsumen yang berada di luar kota agar dapat mengetahui keberadaan toko Shoes-House.
4. Kesulitan pemilik toko dalam mengelola laporan hasil penjualan.
5. Kesulitan pemilik toko dalam mengelola data barang baru dan barang lama.
6. Sulitnya konsumen untuk mengetahui rincian data transaksinya masing-masing.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari ditulisnya proposal skripsi ini adalah untuk membangun aplikasi penjualan sepatu online (e-commerce) pada toko Shoes-House.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan proposal skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan oleh toko Shoes-House.
2. Memudahkan toko Shoes-House dalam menawarkan atau menjual produknya kepada konsumen yang berada di luar kota.
3. Konsumen yang berada di luar kota dapat mengetahui keberadaan toko Shoes-House dengan menggunakan layanan e-commerce ini serta bisa memesan tanpa harus datang ke toko.
4. Meningkatkan fleksibilitas sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun ia berada.
5. Memudahkan pemilik toko dalam mengelola hasil penjualan (laporan hasil penjualan) baik dalam penjualan perhari maupun perbulan.
6. Memudahkan pemilik toko dalam pengelolaan data barang (barang baru dan barang lama).
7. Meningkatkan keamanan dan kenyamanan konsumen saat bertransaksi dalam jumlah besar, karena tidak perlu membawa uang *cash*.

Dengan adanya sistem pengolahan atau manajemen data produk yang baik serta dilengkapi keamanan tersebut, maka akan mendukung kinerja dari sistem tersebut.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Agar pembahasan masalah tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. *Website e-commerce* ini menyediakan fasilitas pengelolaan data produk, data kategori, produk terbaru, dan produk terlaris.
2. Manajemen pesanan *website e-commerce* ini menyediakan fasilitas yang meliputi pencarian pesanan, *update* status pesanan (ketika dipesan, dikonfirmasi, dibayar, dikirim, diterima oleh pemesan), konfirmasi pembayaran, pembatalan pesanan dan mengirimkan informasi ke e-mail pemesan setiap ada perubahan status pemesanan.
3. Manajemen pembayaran *website e-commerce* ini melalui:
    a. Pembayaran *online* menggunakan *paypal*.
    b. Pembayaran *offline* menggunakan transfer via rekening bank BNI.
4. Manajemen *shipping website e-commerce* ini menyediakan pengiriman produk menggunakan jasa layanan pengiriman JNE yang mendukung *tracking* serta disediakan *link* ke jasa pengiriman yang dipilih oleh pembeli untuk mengetahui ongkos atau biaya pengiriman ke daerah atau kota pembeli.
5. Pembuatan laporan yang meliputi laporan penjualan, laporan pengadaan produk, laporan produk. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu.

Dapat melihat *history* pemesanan oleh pemesan. Pengelolaan retur produk.

6. Terintegrasi dengan situs jejaring sosial sebagai sarana promosi yaitu *Facebook, Twitter*. Menggunakan *e-mail* tedaftar oleh pengguna. Menyediakan *Instant Messaging* yaitu *yahoo Messanger.* Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) dan menggunakan telepon untuk *customer support*.
7. Menyediakan fasilitas registrasi *member* dan login *member*.
8. Pengelolaan return barang sesuai ketentuan toko yang berlaku. Memberikan waktu 3 hari bagi pelanggan untuk mengirimkan *message* untuk menyampaikan keluhan barang.
9. Keamanan dari situs *e-commerce* ini mempunyai *IP-Dedicated*. Menggunakan *Security Socket Layer* (SSL) untuk keamanan. Mendukung protocol https. Menggunakan *username* dan *login member* untuk mengakses situs.
10. Dalam pembangunan *website e-commerce* ini akan menggunakan bahasa pemprogram PHP sebagai Aplikasi pengembang dan MySQL sebagai database.
11. Model proses yang akan digunakan dalam pembangunan sistem ini adalah model data terstruktur yaitu menggunakan *Flowmap* sebagai model alur data, ERD sebagai model relasi data serta untuk menggambarkan proses fungsional menggunakan DFD.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam penulisan proposal skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

   a. Studi Pustaka

      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, katalog-katalog yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

   b. Observasi

      Melakukan observasi untuk mencari masalah yang mungkin terjadi, mencari solusi untuk memecahkan masalah tersebut dengan membangun suatu aplikasi.

   c. Wawancara

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak perusahaan terhadap permasalahan yang diteliti.

2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

   Metode pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan metode waterfall, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

   a. Analisis

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

b. Design

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh Member.

c. Coding

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

d. Testing

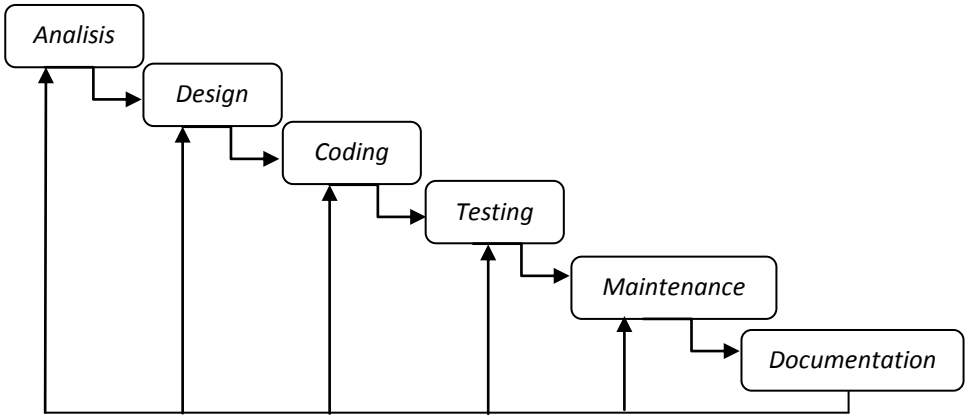
Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

e. Maintenance

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

f. Documentation

Tahap ini dilakukan untuk mendokumentasikan segala sesuatu tentang sistem e-commerce yang dibuat dan dapat digunakan sebagai pedoman untuk menggunakan sistem ini.



Gambar 1.1 Metodologi Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang dasar-dasar pemikiran yang berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada 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 tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya. Membahas tentang tinjauan perusahaan dan konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan yang melandasi pembangunan aplikasi e-commerce.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini, membahas tentang analisis sistem, pengguna, perancangan dan prosedur-prosedur dari sistem untuk pembangunan sistem e-commerce.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini menguraikan bagaimana mengimplementasikan setiap prosedur pada bab sebelumnya kedalam bentuk bahasa pemrogaman untuk

membuat sistem e-commerce. Kemudian akan dilakukan pengujian terhadap prosedur tersebut dan melakukan pembahasan tentang kemampuan terhadap prosedur tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini akan memberikan suatu kesimpulan terhadap analisa yang dilakukan pada sistem e-commerce tersebut.