BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet yang bersifat global menjadi suatu fenomena yang menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang, salah satunya adalah munculnya *electronic commerce* (e-commerce) dalam dunia bisnis. E-Commerce digunakan sebagai strategi pemasaran bagi perusahaan atau badan usaha atau pun perorangan yang memiliki keinginan untuk memasarkan (menjual) produknya secara global. Menjual produk secara online akan lebih praktis dan memberikan kemudahan dibandingkan menjual produk menggunakan metode/cara biasa seperti melalui telepon, fax ataupun langsung datang ke lokasi penjualan.

Butik De'Smoothy yang beralamat di Jl. Ir. Juanda no.81 Dago merupakan toko yang bergerak dibidang penjualan pakaian dan berbagai asesoris wanita. Berbagai produk wanita dijual secara eceran. Mekanisme penjualan yang terjadi di toko tersebut konsumen langsung datang ke toko untuk mencari dan memilih barang yang akan dibeli. Konsumen pun dapat mencoba langsung pakaian maupun asesori yang dipajang dengan warna dan ukuran tertentu. Jika konsumen sudah memutuskan akan membeli suatu barang, maka barang tersebut bisa dibawa langsung ke kasir untung dihitung harganya dan kemudian akan dibungkus segera setelah konsumen membayar barang tersebut dimuka, hingga akhirnya dapat dibawa pulang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak butik De'Smoothy, mekanisme penjualan yang ada saat ini membuat pemilik ingin mengembangkan wilayah cakupan usaha dan perlu adanya inovasi dalam menyajikan informasi produknya. Pemilik juga sedang memikirkan bagaimana caranya agar produk yang dipasarkan dapat dikenal luas dan dapat diperoleh dengan mudah.

Media untuk pemasaran produk selama ini menggunakan pamflet, brosur maupun pemasangan reklame. Brosur dan pamflet tersebut dibagikan langsung kepada pengunjung bazar fashion dimana butik De'Smoothy menjadi salah satu pengisi stand penjualan di bazar tersebut. Kerjasama dalam hal pemasaran pun dijalin pihak butik dengan toko maupun butik lain yang bergerak dibidang yang sama dengan cara saling menitipkan brosur maupun pamflet tersebut. Dengan semakin pesatnya kemajuan teknologi,belum adanya web yang mengelola penjualan dan mengelola produk De'Smoothy secara online membuat pihak pemilik butik De'Smoothy mengharapkan suatu solusi yang dapat mendukung dan memajukan penjualan produk secara global,selain memberikan informasi yang lengkap juga memudahkan dalam proses penjualan dan pemasaran.

Dalam hal pembuatan laporan, pihak butik khususnya bagian akunting, mencatat langsung proses-proses transaksi yang terjadi setiap harinya dalam bentuk catatan kertas. Catatan kertas dan bon – bon pembelian kemudian dibukukan lalu diserahkan kepada pemilik butik untuk dicek. Berdasarkan hal tersebut di atas maka perlu dibangun aplikasi *e-commerce* pada butik de'smoothy. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan pemasaran secara maksimal. Dengan adanya aplikasi *e-commerce* ini, konsumen dapat membeli

dan mendapatkan informasi seputar produk De'Smoothy dengan menggunakan akses internet.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Konsumen mengalami kesulitan dalam pembelian produk karena harus datang langsung ke toko untuk mencari dan memilih barang yang akan dibeli.
2. Konsumen mengalami permasalahan kurangnya media bagi konsumen untuk melihat produk yang ditawarkan.
3. Konsumen mengalami permasalahan dalam sarana media informasi dan transaksi.
4. Butik De'Smoothy mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan transaksi dan laporan data barang.

Melihat permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan perumusan masalah adalah bagaimana membangun E-Commerce untuk butik De'Smoothy.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Untuk mengatasi masalah yang sedang dihadapi, maka pihak Butik De'Smoothy ingin membangun sistem penjualan yang berbentuk aplikasi e-commerce.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Memudahkan konsumen dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh agen tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.
2. Mempermudah dalam promosi dan pemasaran yang lebih luas dengan memanfaatkan media internet yang tidak dibatasi tempat dan waktu.
3. Menambah media layanan penjualan yang akan memudahkan pelanggan/pembeli ketika memesan barang seperti pengiriman dan pembayaran.
4. Memudahkan bagi penjual dalam membuat laporan rekapitulasi penjualan sehingga laporan dapat dihasilkan dengan cepat dan akurat.

1.4 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan bahasan penjualan, maka penulis akan membuat batasan terhadap masalah tersebut agar penulisan ini terfokus pada masalah yang diangkat menjadi judul skripsi ini. Adapun batasan masalah dari pembangunan aplikasi e-commerce ini adalah sebagai berikut :

1. Data yang akan diolah dalam aplikasi ini diantaranya data produk (harga produk, ukuran, promosi, stok, rating, detail produk, gambar produk, diskon) data admin, data pembelian, data penjualan, data pembayaran dan data pengiriman.
2. Metode 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 mengupdate data pemesanan secara otomatis,.
3. Proses pengiriman barang setelah pembeli melakukan pembayaran atas barang yang dipesan kemudian barang dikirim melalui jasa pengiriman barang seperti jasa pengiriman TIKI dan JNE.
4. Memberikan fasilitas tracking untuk mengetahui keberadaan barang yang telah dipesan.
5. Sistem keamanan aplikasi yang dibuat ini memakai :
   a. IP-Dedicated.
   b. Menggunakan Secure Socket Layer (SSL) supaya mendukung protokol https : agar kemanan data lebih terjaga.
   c. Menggunakan email dan login untuk mengakses situs.
6. Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan konsumen dapat melakukan komplain ke pihak Butik De'Smoothy. Komplain akan ditampung menggunakan beberapa cara yaitu :

a. Menggunakan email yang didaftarkan oleh pengguna.
b. Menggunakan instant messaging seperti Yahoo Messenger.
c. Manfaatkan Situs Jejaring Sosial untuk promosi. Integrasikan dalam halaman administrator.
d. Menggunakan telepon.

7. Fasilitas pada aplikasi ini
   a. Integrasi dengan situs Social Network seperti Facebook dan Twitter sebagai sarana promosi.
   b. Menampilkan Produk Terbaru, Produk Terlaku secara global ataupun berdasarkan kategori dan Produk Paling Banyak Dilihat.
   c. Fasilitas pendaftaran member dan login member.
   d. History pemesanan.
   e. Zoom gambar produk dan Multi gambar untuk sebuah produk.
   f. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.

8. User
   a. Administrator memiliki tugas sebagai berikut :
      1. Mengelola data barang seperti menambah data barang, mengedit data barang dan menghapus data barang.
      2. Mengelola data member, data pembelian, data pemesanan barang, data transaksi penjualan dan data pengiriman barang.
   b. Member dapat melihat informasi mengenai barang yang terdapat di situs dan dapat melakukan pemesanan barang.

c. Pengunjung hanya dapat melihat informasi barang yang terdapat di situs tersebut dan tidak dapat melakukan pemesanan barang.

9. Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur, dimana tools yang digunakan adalah *Flowmap* , *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Data Flow Diagram* (DFD).

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk membangun aplikasi e-commerce di butik De'Smoothy menggunakan metode analisis deskriptif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan penyusunan laporan dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

   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*)

Pengumpulan 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

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.

1.5.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah menggunakkan model *waterfall*, karena pada model ini suatu tahap akan dilakukan setelah tahap sebelumnya selesai dan selanjutnya, sehingga prosesnya akan lebih rinci dan sempurna. Ian sommerville memecah model ini menjadi 6 tahapan :

a. System / Information Engineering

Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware dan database.

b. Analysis

Mencari, mendefinisikan dan memahami kebutuhan *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, seperti fungsi yang dibutuhkan, performansi (kemampuan) dan antarmuka yang dibutuhkan. Tahapan ini harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pengguna sistem.

c. *Design*

Design merupakan proses yang digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk rancangan *software* sebelum *coding* dimulai. *Design* harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

d. Coding

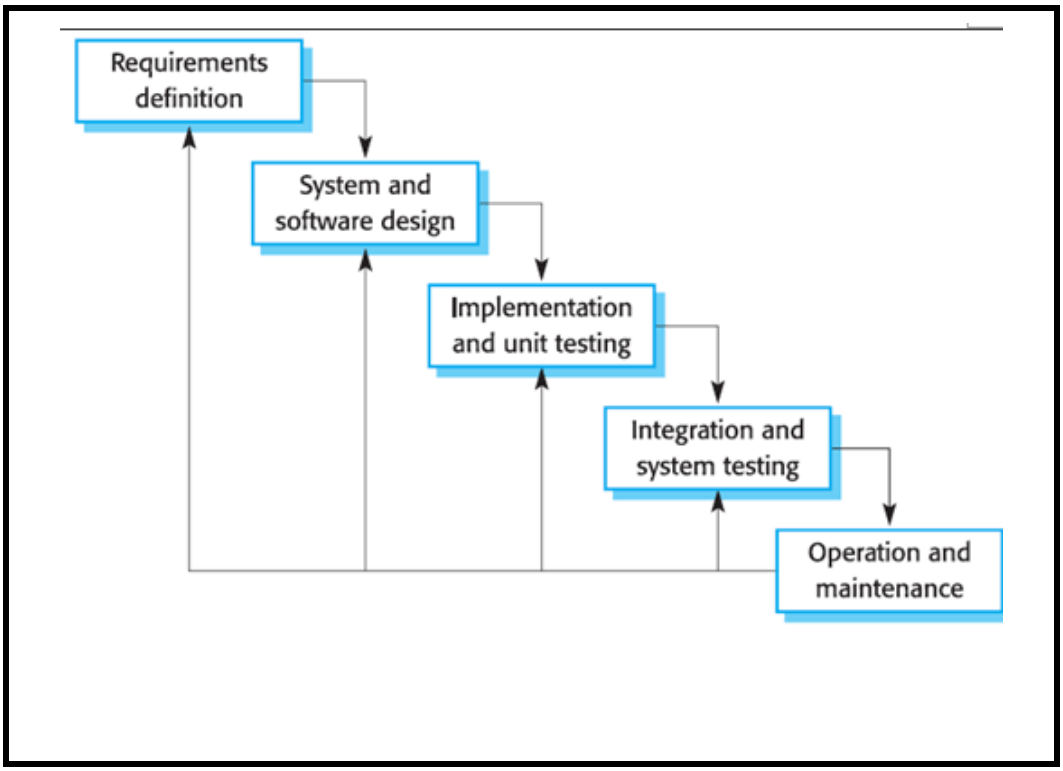
Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tersebut harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design.*

e. *Testing*

Testing adalah sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. *Maintenance*

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *error* kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari *eksternal* perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.



Gambar 1. 1 Model *Waterfall* Ian sommerville (2004)

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan 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 ini berisi uraian latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah/ruang lingkup kajian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan Instansi 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 website *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. *Tool* untuk memodelkan sistem menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

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 di Butik De’Smoothy. 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.