BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Nis N Us *Shop* adalah toko suplemen herbal dan pakaian yang baru berdiri dan hingga kini sudah memiliki cukup banyak jenis barang termasuk obat herbal dan pakaian. Cara penjualan yang diterapkan di toko sekarang yaitu konsumen harus datang ke toko untuk mencari dan memilih barang yang akan dibeli, sehingga menyulitkan bagi konsumen yang berada jauh diluar kota Bandung. Nis N Us *Shop* menginginkan memperluas pasar hingga luar kota Bandung untuk memperoleh keuntungan yang maksimal.

Dari hasil observasi yang didapat toko ini mempunyai kendala mengenai perluasan pemasaran produk ke luar Bandung. Dalam pemasaran produk yang dihasilkan dari Nis N Us *Shop* menggunakan katalog, brosur yang dibagikan kepada konsumen. Hal ini menyebabkan tidak efisiennya cara yang di lakukan karena memakan biaya operasional yang cukup besar.

Selain transaksi dan promosi Nis N Us *Shop* juga masih kesulitan dalam melakukan pengolahan data barang, karena Nis N Us *Shop* masih melakukan secara manual belum secara terkomputerisasi sehingga mempengaruhi efektifitas dalam bekerja. Misalnya dalam hal pembuatan laporan maka akan memakan waktu yang cukup lama karena harus memeriksa transaksi yang terjadi.

Melihat teknologi yang sedang berkembang sekarang ini dalam dunia perdagangan, Nis N Us *Shop* mencoba membuat inovasi penjualan produk terhadap konsumen dengan cara memanfaatkan teknologi *e-commerce* yaitu penjualan yang dilakukan secara *online*. Oleh karena itu perlu adanya media yang dapat membatu Nis N Us *Shop* dalam berinteraksi dengan konsumen yang dapat diakses di jaringan internet setiap saat dan di mana saja tanpa harus datang ke tempat penjualan serta transaksi *online* yang dilakukan kapan saja dan dimana saja secara cepat dan aman.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* adalah bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* berbasis web di Nis N Us Shop.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah pembangunan aplikasi *e-commerce* berbasis web di Nis N Us Shop.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Memudahkan konsumen dalam proses pemesanan produk sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun ia berada tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.
2. Mempermudah Nis N Us *Shop* untuk mempromosikan produk dan memasarkan produk lebih luas hingga luar kota Bandung dengan

memanfaatkan media internet, sehingga konsumen dapat melihat produk Nis N Us *Shop* di mana saja.

3. Mempermudah perusahaan dalam mengelola laporan pemesanan, penjualan.
4. Memudahkan perusahaan dalam mengolah data barang, pemesanan barang, penjualan barang, *member* dan pengelola.

1.4 Batasan Masalah

Dalam Pembuatan *e-commerce* di Nis N Us *Shop* dibuat beberapa batasan masalah agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Data yang diolah diantaranya data pengelola, data *member*, data barang, data pemesanan dan data rekapitulasi sedangkan data penjualan dapat dicetak harian, bulanan dan tahunan.
2. Proses yang terdapat dalam aplikasi ini yaitu:
   a. Pengolahan data barang: pada proses ini meliputi penambahan, pengubahan, penghapusan data barang.
   b. Pengolahan data pemesanan barang: pada proses ini meliputi pengolahan pemesanan barang.
   c. Pengolahan data penjualan barang: pada proses ini meliputi pengolahan penjualan barang.
   d. Pengolahan data *member*: pada proses ini akan mengoolah data *member*, data para pembeli yang harus menjadi *member* terlebih dahulu sebelum membeli dan dapat mengisi *form* pendaftaran.

e. Pengolahan data pengelola: proses ini hanya dapat dilakukan oleh pengelola, yaitu yang berwenang untuk mengecek semua pengolahan data.

3. Pengguna aplikasi ini yaitu:
   a. Pengelola yang bertugas untuk mengelola semua data, seperti mengolah data barang, melakukan tambah barang, edit dan hapus barang, dan dapat mencetak laporan rekapitulasi penjualan, dan mengelola data *member*, data pemesanan, data transaksi.
   b. Pengunjung yang terdiri dari :
      1. *Member* yang telah terdaftar dapat memesan dan melakukan transaksi pembayaran.
      2. *Non member* yang hanya dapat melihat informasi produk yang ditawarkan. Untuk melakukan pemesanan dan transaksi harus daftar menjadi *member* terlebih dahulu.
4. Batasan sistem yang akan dibangun, yaitu:

A. Administrative Tools (Backend Office)

1. Perancangan *website* dibuat berdasarkan permintaan dan kebutuhan Nis N Us *Shop*.

   Sistem yang dibangun dapat menangani pengolahan data produk dan layanan yang disediakan Nis N Us *Shop* serta menampilkannya berdasarkan kategori.
2. Sistem menyediakan layanan pengaturan produk diantaranya
   a. Data Produk.

b. Data Kategori Produk Makanan dan Pakaian.
c. Detail Produk (Gambar, Deskripsi Penjualan, Ukuran, Warna).
d. Manajemen Harga (hal ini dilakukan ketika ada perubahan harga karena sewaktu harga bisa berubah).
e. Gambar produk lebih dari 1 gambar.
f. Rating Produk.
g. Produk Promosi .
h. Pengelolaan Discount.
i. Pengelolaan stok akan ditambah ketika barang diproduksi dan stok akan berkurang pada saat pembeli melakukan pemesanan dan apabila pembeli tidak melakukan membayar pada batas waktu 3 hari setelah pemesanan, maka stok akan bertambah sesuai pemesanan.

3. Sistem yang dibangun menyediakan menajemen pemesanan.
   a. Pemesan harus melakukan registrasi terlebih dahulu.
   b. Permintaan pemesananan akan dikonfirmasi oleh pemilik toko / pengelola.
   c. Pengiriman dilakukan oleh jasa pengiriman kurir JNE dan Pos.
4. Manajemen pembayaran yang ditangani, yaitu:
   1. Pembayaran Offline: Transfer via Bank BCA.
   2. Pembayaran Online: Paypal.
   3. Pembayaran CoD *(cash on delivery)* jika pemesan masih di dalam kota Bandung.

5. Manajemen Pengiriman
    a. Pada pengiriman barang dilakukan melalui jasa pengiriman kurir JNE dan Pos.
    b. Pada menajemen pengiriman ini, sistem juga mengolah kota/kabupaten berikut harganya tiap kota/kabupaten.
6. Pembuatan Laporan

    Pada sistem ini juga ada layanan untuk membuat laporan. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu. ada beberapa laporan yang dibuat yaitu Laporan Penjualan, Laporan Pemesanan, Laporan Produk.
7. Sebagai media promosi sistem yang dibangun akan berintegrasi dengan situs jejaring sosial seperti facebook dan twiter.
8. *BackUp* dan *Restore*

    Untuk fasilitas ini sistem akan menggunakan fasilitas *backup* dan *restore* yang disediakan oleh *webhost* yang digunakan.
9. Pengelolaan Retur

    Sistem akan menyediakan pengelolaan retur pembelian untuk menangani bila terjadi komplain dari pelanggan atas produk yang sudah dibeli dengan batas waktu 3 hari setelah barang diterima. Barang dapat diretur bila terdapat cacat produksi atau terjadi kesalahan pengiriman.

10. Pengujian *website* yang dibangun dilakukan secara *online* dengan melakukan pendaftaran pada salah satu *web host*.
11. Sistem yang dibangun memperhatikan keamanan pada saat terjadi pertukaran data dan transaksi dengan memanfaatkan layanan SSL yang terdapat pada *web host*. Selain itu, sistem akan melakukan validasi terhadap masukan pengguna untuk menghindari kesalahan pemasukan data.

B. Fitur Belanja (*Frontend*)

a. Fasilitas Pemesan

1. Pencarian Produk (berdasarkan nama, fitur, harga dan kategori).
2. Menampilkan produk diskon, Produk Terbaru (*Newest Product*), Produk Terlaku (Global/per Kategori), Produk Paling Banyak Dilihat (*Most View Product*).
3. Fasilitas pendaftaran *member* dan *login member*.
4. History pemesanan.
5. Pengiriman informasi mengenai konfirmasi pemesanan melalui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
6. *Zoom* gambar produk.
7. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan, *customer* dengan mudah mencari *website* ini.
8. Mendukung untuk pengisikan *testimony* (komentar).

C. Keamanan

a. IP yang dipakai IP *Dedicated* IP *address* yang digunakan secara eksklusif pada satu akun *hosting*. *Dedicated IP* biasa digunakan untuk jalur transaksi yang menggunakan *SSL-enncrypted* untuk pengamanan transaksi di internet, biasanya digunakan oleh *website* yang memiliki *e-commerce* atau penjualan *online*.

b. Untuk menjamin keamanannya data *transfer* dari browser pembeli ke *webserver* diperlukan protokol untuk pengamanan, protokol tersebut adalah SSL (*Secure Socket Layer*).

c. *Username* dan *password* digunakan oleh *member* yang sudah terdaftar untuk *autentifikasi* pengguna.

D. Komunikasi

Sistem menyediakan layanan konsultasi atau *customer service* melalui beberapa fasilitas, diantaranya:

a. Menggunakan *email* yang telah didaftarkan oleh pengguna pada saat pendaftaran.

b. Menggunakan Yahoo Messanger untuk komunikasi *real time* secara *Online.*

c. Untuk berbicara langsung dapat menggunakan sarana telepon untuk *custumer service.*

d. Manfaatkan Situs Jejaring Sosial untuk promosi. Integrasikan dalam halaman administrator dan halaman *member*.

e. Memanfaatkan fasilitas pesan singkat SMS *(short message service).*

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis. Dalam pembuatan laporan tugas ini digunakan metode penelitian deskriptif yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi secara sistematis, faktual, dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan penelitian, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan aplikasi.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

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

a. Studi pustaka

Studi pustaka adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi atau data-data terhadap pemrosesan masalah melalui sumber-sumber literatur, guna memperoleh data primer sebagai landasan teoritis untuk menunjang pembuatan aplikasi *e-commerce* di Nis N Us *Shop*.

b. Studi lapangan

Studi lapangan yaitu teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil. Studi lapangan ini dilakukan dengan cara langsung mengunjungi Nis N Us *Shop* yang meliputi:

1. Metode Wawancara

   Wawancara merupakan metode pengumpulan data atau fakta yang penting dengan cara mengadakan tanya jawab kepada pemilik Nis N Us *Shop*.

2. Metode Pengamatan Langsung

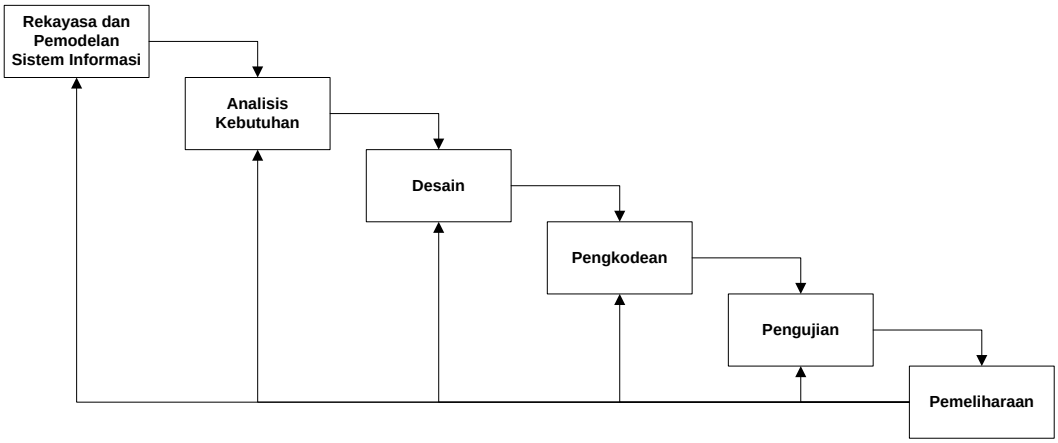
   Merupakan pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung bagaimana cara kerja dan proses bisnis di Nis N Us *Shop*.

3. Kuesioner

   Merupakan metode pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan secara tertulis kepada pengguna aplikasi diakhir pembangunan aplikasi.

1.5.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode yang akan digunakan pada kasus ini adalah model *Waterfall* (Gambar 1.1). Model ini mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan *software* yang sistematik dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh rekayasa sistem, analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Dimodelkan setelah siklus rekayasa konvensional, model sekuensial linier melingkupi aktivitas-aktivitas. Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *waterfall* adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Metode *Waterfall* [6].

a. Rekayasa Dan Pemodelan Sistem Informasi

Rekayasa perangkat lunak 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 kebutuhan

Analisis dilakukan terhadap permasalahan yang dihadapi serta untuk menetapkan kebutuhan perangkat lunak dari aplikasi yang dibangun.

c. Desain

Tahap design merupakan tahap penerjemahan dari data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

d. Pengkodean

Desain harus diterjemahkan ke dalam bentuk mesin yang biasa dibaca. Langkah pembuatan kode melakukan tugas ini. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis.

e. Pengujian

Proses pengujian berfokus pada logika internal *software*, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional, yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan–kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasiakan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

f. Pemeliharaan

Pemeliharaan merupakan penanganan dari suatu perangkat lunak yang telah selesai dibangun sehingga dapat dilakukan perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan tentang profil Nis N Us *Shop*, struktur organisasi dan *job description* Nis N Us *Shop* dan landasan teori.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Analisis dan perancangan sistem memaparkan riwayat dan sistem yang sedang berjalan pada Nis N Us *Shop*. Analisis sistem yang sedang berjalan terdiri

dari cara kerja yang sedang berjalan dan usulan pemecahannya serta perancangan sistem.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN EVALUASI SISTEM

Implementasi dan evaluasi sistem menjelaskan implementasi *website*, sarana yang dibutuhkan dalam pengimplementasian, cara pengoperasian sistem, pemeliharaan data dan evaluasi sistem.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dan saran merupakan bagian terakhir yang berisi kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil analisis dan saran-saran pengembangan untuk masa mendatang.