BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer berkembang sangat pesat dengan munculnya internet, salah satunya adalah *electronic commerce* (E-commerce). *E-commerce* merupakan aktivitas perdagangan yang memanfaatkan transaksi komersial, misalnya mengirim dokumen komersial seperti pesanan pembelian secara elektronik.

Wearbest adalah sebuah toko konveksi yang berada di Bandung merupakan toko konveksi yang melayani pemesanan untuk pembuatan pakaian dengan desain yang dapat ditentukan sendiri oleh pembeli. Namun dalam sistem pengelolaannya masih dengan cara konvensional. Dimana pembeli harus mendatangi toko untuk melakukan pemesanan. Dalam hal promosi, toko ini juga hanya mengandalkan pamflet, brosur, dan informasi dari rekan-rekan kerja yang ada. Oleh karena itu, pemilik toko menginginkan pengembangan wilayah cakupan usaha dan produk yang dipasarkan dapat dikenal luas serta dapat diperoleh dengan mudah.

Berdasarkan hal diatas maka perlu dibangun aplikasi *e-commerce* pada toko konveksi *Wearbest*. Dimana sistem ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan pemasaran secara maksimal. Dengan adanya aplikasi *e-commerce* ini konsumen dapat memesan dan memperoleh informasi seputar produk *Wearbest* melalui akses internet.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang dijelaskan sebelumnya maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada sebagai berikut :

1. Konsumen mengalami kesulitan dalam melakukan pemesanan karena harus datang langsung ke toko.
2. Media promosi yang terbatas pada pamflet, brosur, dan info dari rekan-rekan kerja.
3. Pemilik toko konveksi *Wearbest* menginginkan adanya pengembangan wilayah cakupan usaha dan produk yang dipasarkan dapat dikenal luas serta dapat diperoleh dengan mudah.
4. Pemilik toko konveksi *Wearbest* juga menginginkan kemudahan dalam pembuatan laporan penjualan.

Melihat permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan perumusan masalah yaitu bagaimana membangun sebuah aplikasi yang dapat memperkenalkan sekaligus melakukan penjualan secara online (*e-commerce*) pada toko konveksi Wearbest.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari skripsi ini adalah membangun sebuah aplikasi *e-commerce* untuk memperkenalkan sekaligus menjual barang secara online pada toko konveksi *Wearbest*.

Sedangkan tujuan dari skripsi ini adalah :

1. Mempermudah dan menghemat waktu calon pembeli / pelanggan dalam melakukan order produk di toko konveksi *Wearbest*.

2. Mempermudah dalam promosi dan pemasaran yang lebih luas dengan memanfaatkan media internet.
3. Memperluas jangkauan pemasaran produk.
4. Mempermudah dalam pembuatan laporan penjualan.

1.4. Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Adapun batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi penjualan online (*e-commerce*) ini dibuat hanya untuk toko konveksi *Wearbest* dengan menggunakan *script* PHP, database MYSQL, dan server apache.
2. Web ini mempunyai fasilitas informasi (*feature e-commerce*) seperti: daftar katalog produk, syarat dan ketentuan pemesanan, managemen retur barang, daftar detail spesifikasi barang yang dijual dan transaksi yang berkaitan dengan Toko *Wearbest* serta fasilitas-fasilitas lainnya yang mendukung terbentuknya aplikasi ini.
3. Proses transaksi penjualan yang dilakukan melalui sistem:

   a. Pembayaran *Offline*

      Menyediakan Account Bank untuk pembayaran *offline* (Transfer), COD (*Cash On Delivery*) dengan syarat masih dalam wilayah Bandung.

   b. Pembayaran *Online*

      Menyediakan fasilitas pembayaran online menggunakan fasilitas *Payment Gateway* (Contoh: GudangVoucher, NSIApay, Paypal, dan lain-lain).

4. Proses akhir yaitu pengiriman barang, layanan pengiriman barang (contoh : Tiki dan JNE), tidak memperhatikan atau mengabaikan keterangan bahwa barang sudah diterima.
5. *Administrative Tools* (*Backend Office*)

   Yaitu sistem manajemen yang banyak diperlukan oleh pemilik system, seperti:

   a. Pengaturan Produk Data Produk Data Kategori dan/atau Sub Kategori Detail Produk (Warna, Ukuran) Manajemen Harga. Sebuah produk dimungkinkan memiliki lebih dari 1 gambar.
   b. Manajemen pesanan, pencarian pesanan, update status pesanan (Ketika Dipesan Dikonfirmasi Dibayar Dikirim Diterima oleh Pemesan), konfirmasi pembayaran, dan lain-lain.
   c. Pengelolaan Retur barang.
   d. Manajemen Shipping, menyediakan pengiriman barang yang memiliki fasilitas penelurusan pengiriman (*Tracking*). Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi dan Kota) dan harga kirimnya.
   e. Pembuatan Laporan (*Reporting*).

      Seperti laporan penjualan, laporan retur, laporan produk dan lain-lain.
6. *Shoping Features* (*Frontend*)

   a. Pencarian Produk (berdasarkan nama, fitur, harga, kategori dan lain-lain).
   b. Fasilitas pendaftaran member dan login member.

c. History pemesanan.
d. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
e. *Zoom* gambar produk. Multi gambar untuk sebuah produk.
f. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.
g. Menyediakan fasilitas upload desain pakaian yang ingin dipesan.
h. Menyediakan katalog produk dan contoh desain pakaian yang dapat dipesan serta bahan-bahan yang tersedia.

1.5. Metodologi Penelitian

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 :

a. Studi Kasus

Melakukan interaksi dengan lingkungan toko *Wearbest* dengan cara berdiskusi tentang permasalahan yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi *e-commerce* ini.

b. Studi Literatur

Mempelajari pembahasan teoritis melalui studi literatur dari buku-buku atau jurnal ilmiah yang berkaitan dengan *e-commerce*.

c. Pembangunan Model

Pada bagian ini akan dilakukan implementasi struktur data yang akan dirancang dalam pengembangan aplikasi.

d. Pengkodean dan Implementasi

Untuk dapat menjalankan PHP dibutuhkan suatu sistem yang telah terkonfigurasi dengan baik. Sistem ini meliputi suatu *webserver* (Apache Web Server), *tools* (PHP) dan database (MySQL). Ketiganya merupakan suatu bentuk open source yang dapat berjalan multi platform (Windows maupun Linux/Unix).

e. Analisis dan Pengujian

Membuat analisa perancangan, performansi, jaminan kesesuaian data hasil query, dan memudahkan penggunaan oleh user.

1.5.2 Model Pembangunan Perangkat Lunak

Model yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalahmenggunakkan 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*

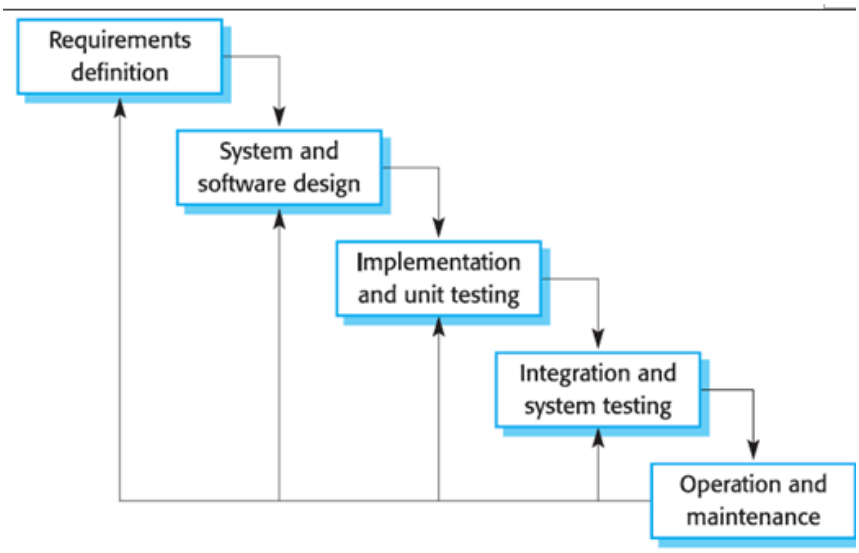
Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tersebut harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap desain.

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

Sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan mengenai teori apa saja yang digunakan dalam pengembangan program aplikasi berupa tinjauan instansi dan landasan teori.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis dan perancangan yang dilakukan dalam membangun perangkat lunak sebagai hasil implementasi skripsi meliputi analisis sistem, perancangan sistem, semantik, dan rancangan prosedur.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang implementasi sistem, pengujian alpha dan pengujian beta serta menjelaskan mengenai analisis yang dilakukan untuk dapat merealisasikan sistem yang akan dibangun dan menggambarkan perancangan aplikasi yang akan dibuat berdasarkan analisis sistem yang telah dilakukan tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi kesimpulan dari setiap tahapan yang dilalui dalam penelitian dan mengajukan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.