BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Distribution store atau lebih dikenal dengan distro merupakan salah satu tempat usaha yang banyak dijumpai di kota-kota besar. Outlet-outlet distro bisa dikenali dari penampilan luar yang menampilkan simbol-simbol rock, monster atau cenderung metal dengan warna-warna yang mencolok. Usaha di bidang distro sedang berkembang pesat terutama di kota Bandung yang dikenal sebagai pusat mode oleh banyak wisatawan, baik wisatawan domestik maupun luar negeri. Sehingga banyak para pengusaha mulai merintis bisnis distro di kota Bandung. Setiap tempat usaha memiliki cara pemasaran tersendiri untuk mengenalkan produknya ke masyarakat luas.

B-One merupakan salah satu tempat usaha yang bergerak di bidang distro yang menyediakan dan mendistribusikan berbagai jenis produk seperti pakaian, topi, sepatu, dan lain-lain. B-One merupakan salah satu distro di Bandung yang sedang berkembang sehingga keberadaannya masih belum banyak dikenal oleh masyarakat luas. Dalam pemasarannya distro B-One melakukan promosi dengan membagikan katalog produk kepada masyarakat umum, namun cara pemasaran tersebut dianggap masih kurang efektif karena masih belum bisa menjangkau masyarakat secara luas juga cara promosi tersebut membutuhkan biaya yang cukup besar.

Selain itu, tidak banyak orang yang dapat langsung membeli atau mengetahui informasi produk tersebut karena kendala tempat yang jauh sehingga mengalami kesulitan untuk memperoleh atau mendapatkan produk yang diinginkan. Efisiensi

waktu juga menjadi salah satu pertimbangan yang tidak kalah pentingnya dalam proses pemasaran. Waktu yang dihabiskan untuk melakukan promosi terkadang tidak sesuai dengan hasil yang didapatkan. Dengan kata lain, perusahaan harus bisa mengatasi kendala ruang dan waktu dalam melakukan pemasaran.

Electronic Commerce (*E-Commerce*) didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Salah satu jaringan yang digunakan adalah internet. Internet merupakan sarana elektronik yang dapat dipergunakan untuk berbagai aktivitas seperti komunikasi, riset, transaksi bisnis dan lainnya. Sehingga fasilitas internet dapat digunakan untuk mempromosikan produk yang akan dipasarkan oleh suatu perusahaan maupun tempat usaha.

E-commerce dapat menjadi media promosi yang sangat membantu karena dapat menjangkau masyarakat luas dan lebih efektif dalam penyebarannya. Selain itu, dapat menjadi penghubung antara penjual dan pembeli dimana pun berada tanpa dibatasi ruang dan waktu. Konsumen dapat melihat informasi produk, memilih atau memesan produk melalui aplikasi tersebut serta dapat memudahkan dalam proses pembayaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka perlu dibangun suatu aplikasi dengan memanfaatkan teknologi internet yang dapat mengatasi permasalahan yang ada yaitu dengan membangun sebuah *E-Commerce* pada Distro B-One Bandung. Sehingga diharapkan dengan membangun *e-commerce* dapat mempermudah proses transaksi sehingga dapat meningkatkan penjualan, serta dapat memberikan kepuasan kepada konsumen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka rumusan masalah dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* adalah bagaimana membangun aplikasi *E-Commerce* pada Distro B-One Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembuatan aplikasi *e-commerce* adalah untuk membangun aplikasi *E-Commerce* pada Distro B-One Bandung.

Tujuan yang akan dicapai dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada distro B-One Bandung adalah :

1. Untuk memperluas pemasaran sehingga dapat berjalan lebih efektif serta mengurangi biaya pengeluaran untuk promosi.
2. Untuk memudahkan konsumen yang berada di luar kota dalam melakukan pembelian produk.
3. Untuk mengefisienkan waktu dalam pemasaran dan penjualan produk.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari agar pembahasannya tidak meluas, maka perlu dibatasi masalahnya agar lebih terarah dan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun batasan masalah dari pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1) Data yang diolah dalam pembangunan aplikasi *e-commerce* adalah data *member*, data pesanan, data produk, data stok, data kategori, data ukuran, data pembayaran, data retur, data pengiriman, data provinsi, data kota, data jasa, data paket dan data ongkos kirim.
2) Proses yang terlibat dalam aplikasi yang dibangun adalah :

a. Pengolahan data *member*: pada proses ini akan mengolah data *member*, data para pembeli yang harus menjadi *member* terlebih dahulu sebelum membeli dan dapat mengisi form pendaftaran. *Username* dan *password* digunakan oleh *member* yang sudah terdaftar untuk *autentifikasi* pengguna.
b. Pengolahan data master: pada proses ini meliputi pengolahan data produk, data stok, data kategori, data ukuran, data wilayah dan data jasa.
c. Pengolahan data transaksi: pada proses ini meliputi pengolahan pesanan produk, pengolahan pembayaran produk, pengolahan pengiriman produk dan pengolahan retur produk.
d. Pengolahan data pengguna (*user*): pada proses ini meliputi pengolahan data petugas dan data *member*.

3) Pengguna:
   a. Petugas memiliki tugas sebagai berikut :
      1) Mengelola data produk, data kategori, data stok, data ukuran, data provinsi, data jasa, data paket, dan data ongkos kirim seperti tambah, ubah, hapus dan cari.
      2) Mengelola data *member*, data pesanan, data pembayaran, data pengiriman dan data retur produk.
   b. Pemilik dalam aplikasi tersebut sebagai admin dapat mengolah data petugas, data kontak dan laporan yang akan dibuat.
   c. *Member* dapat melihat informasi mengenai produk dan dapat melakukan pesanan produk serta melakukan transaksi pembayaran.

d. Pengunjung hanya dapat melihat informasi produk yang ditawarkan

4) Keluaran yang dihasilkan oleh aplikasi yaitu informasi produk, informasi kategori, informasi detail produk (ukuran, warna, bahan, stok), informasi provinsi, infomasi kota, informasi pesanan, informasi pembayaran, informasi pengiriman, informasi retur serta laporan produk, detail penjualan dan rekap penjualan.

5) Batasan sistem yang akan dibangun dalam pembangunan aplikasi *e-commerce* adalah:

1. *Administrative Tools (Backend Office)*

1) Perancangan *website* dibuat berdasarkan permintaan dan kebutuhan distro B-One Bandung

2) Sistem menyediakan layanan pengaturan produk diantaranya:

a) Pengolahan data produk

b) Pengolahan data kategori

c) Pengolahan detail produk (ukuran, warna, bahan,stok)

d) Manajemen harga produk dimana harga dapat berubah sewaktu-waktu

e) Gambar produk hanya memiliki 1 gambar

f) Produk promosi

g) Pengelolaan stok

3) Manajemen Pesanan

a) Pencarian pesanan oleh admin

b) Status pesanan dikonfirmasi oleh petugas

c) Konfirmasi pembayaran

4) Manajemen pembayaran yang ditangani, yaitu:
   a) Pembayaran *offline*: Transfer via Bank BCA dan BNI
   b) Pembayaran *online*: *Paypal*
5) Manajemen pengiriman dengan menggunakan jasa pengiriman produk yaitu JNE dan TIKI.
6) Pembuatan laporan antara lain laporan produk, laporan detail penjualan, laporan rekap penjualan.
7) Menyediakan fasilitas *backup* dan *restore database*.
8) Menyediakan pengelolaan retur produk untuk menangani bila terjadi komplain dari pelanggan atas produk yang sudah dibeli dikemudian hari.
9) Daerah penjualan produk B-One mencakup ke seluruh wilayah Indonesia.

2. Fitur Belanja (*Frontend*)
   1) Menyediakan fasilitas pencarian produk (berdasarkan kode produk).
   2) Menampilkan produk diskon, produk terbaru dan produk terlaris.
   3) Menyediakan fasilitas pendaftaran *member*, *login member* dan lupa password.
   4) *History* pesanan
   5) Pengiriman informasi pesanan melalui *e-mail* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
   6) Pembesaran (*zoom*) gambar produk.

7) Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan, konsumen dengan mudah mencari *website* ini.

3. Keamanan (*security*)
   1) Situs menggunakan *IP-Dedicated*
   2) Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) yang mendukung *protocol* https sebagai sertifikat yang mengamankan data yang akan dikirim ke *server*
   3) Menggunakan *username* dan *password* untuk *login member*, petugas dan admin
4. Komunikasi

Sistem menyediakan layanan konsultasi atau *customer service* antara penjual dan pembeli melalui beberapa fasilitas, diantaranya:

1) Menggunakan *e-mail* yang telah didaftarkan oleh pengguna pada saat pendaftaran.
2) Menggunakan *Yahoo Messanger* untuk komunikasi *real time* lewat *Online.*
3) Untuk berbicara langsung dapat menggunakan sarana telepon untuk *customer support.*
4) Menggunakan data kontak yang tersedia dalam aplikasi web tersebut.
5) Memanfaatkan situs jejaring sosial untuk promosi.
6) Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi berbasis web.

7) Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Macromedia Dreamweaver dengan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan *database* MySQL.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan tahapan-tahapan yang dilalui oleh peneliti mulai dari perumusan masalah sampai kesimpulan, yang membentuk sebuah alur yang sistematis. Metodologi penelitian yang dilakukan terdiri dari metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Studi lapangan

Studi lapangan adalah cara mengumpulkan data dengan cara melakukan penelitian langsung dengan objek penelitian. Studi lapangan meliputi kegiatan wawancara dan observasi.

a. Wawancara

Wawancara adalah tahap pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada kepala bagian untuk memperoleh data yang berhubungan dengan pembangunan aplikasi.

b. Observasi

Observasi adalah tahap pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti

c. Kuesioner

Kuesioner adalah tahap pengumpulan data dengan cara membuat daftar pertanyaan yang dibagikan kepada orang yang diteliti (responden) untuk diberi penilaian.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah tahap pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data melalui literatur, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak adalah metode *waterfall*. Tahap-tahap yang dilalui pada metode *waterfall* adalah sebagai berikut:

1) Rekayasa dan Pemodelan (*System Engginering)*

System Engineering adalah tahap pertama yang dilakukan yaitu mengumpulkan segala hal yang diperlukan dalam pembangunan aplikasi.

2) Analisis Perangkat Lunak (*Software Analysis*)

Analisis perangkat lunak (*software analysis) menganalisis* kegiatan dari sistem *engineering* yang dapat diimplementasikan menjadi sebuah sistem atau tidak dan menentukan prosedur-prosedur yang bekerja. Adapun fungsi-fungsi tersebut meliputi fungsi masukan, fungsi proses dan fungsi keluaran.

3) Perancangan perangkat Lunak (*Software Design*)

Perancangan perangkat lunak merupakan perancangan perangkat lunak yang dilakukan berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya.

Perancangan tersebut meliput perancangan struktur file, stuktur menu, stuktur program, format masukan (*input*) dan format keluaran (*output*).

4) Implementasi perangkat lunak (*Coding*)

Implementasi perangkat lunak yaitu kegiatan yang mengimplementasikan hasil dari perancangan perangkat lunak ke dalam kode program yang dimengerti oleh bahasa mesin.

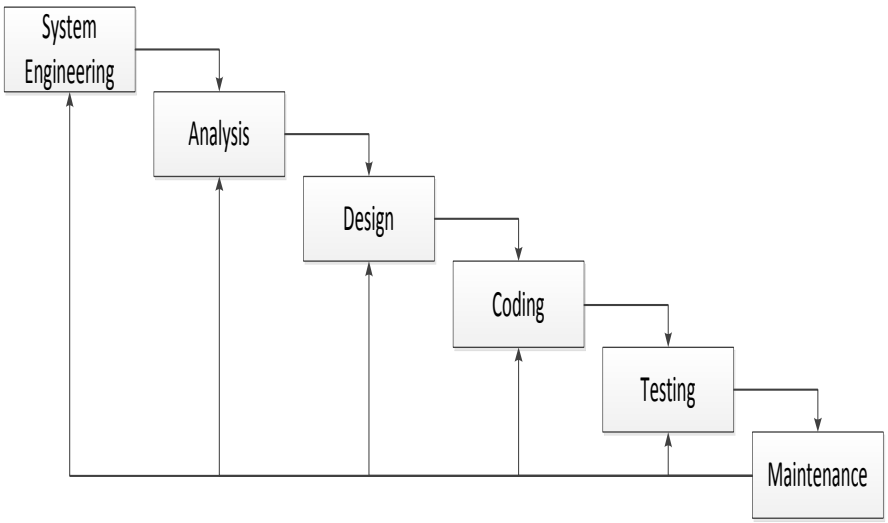
5) Pengujian perangkat lunak (*Testing*)

Pengujian perangkat lunak yaitu memfokuskan pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi eksternal, dan mencari segala kemungkinan kesalahan, memeriksa apakah *input* sesuai dengan hasil yang diinginkan setelah proses.

6) Pemeliharaan (*Maintenance*)

Pemeliharaan yaitu penerapan secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur baik dari segi *software* maupun *hardware*.

Langkah-langkah dalam metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang dasar-dasar pemikiran yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi mengenai profil tempat penelitian yakni distro B-One serta teori-teori yang menunjang dalam pembuatan dan perancangan serta sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi, sehingga perancangan tersebut sesuai dengan teori yang sudah ada.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas analisa terhadap aplikasi yang dibuat serta bagaimana merancang suatu aplikasi *e-commerce* pada distro B-One Bandung.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan implementasi *website*, sarana yang dibutuhkan dalam pengimplementasian, cara pengoperasian sistem, pemeliharaan sistem dan pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan hasil analisis dan memberikan masukan atau saran bagi perbaikan sistem guna memperoleh kesempurnaan sistem.