BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia *fashion* merupakan sebuah dunia yang penuh imajinasi dan selalu menyajikan keindahan bagi penikmatnya, bidang ini pun termasuk salah satu industri bisnis yang tak pernah surut pesonanya. Seiring dengan perkembangannya, dunia *fashion* menjadi sangat dekat dengan kita bahkan menjadi salah satu kebutuhan, mulai dengan memakai produk yang tersedia hingga memburu produk-produk *fashion* yang terbaru. Bertambahnya minat dan permintaan, mendorong pula meningkatnya penawaran akan produk-produk ini, hal ini dapat dilihat dengan bertambahnya toko-toko ataupun *factory outlet* yang menyediakan kebutuhan akan produk-produk *fashion* dan juga pusat-pusat penjualan yang baru.

Grenouille Shop merupakan salah satu *factory outlet* yang bergerak dalam bidang produk *fashion* ini. *Factory Outlet* yang berlokasi di Jl. Dr.Wahidin, Pringgolayan, Yogyakarta ini lebih menitikberatkan pada kebutuhan wanita, dimana sebagian besar produknya adalah produk untuk wanita, namun produk untuk pria pun disediakan di *Factory Outlet* ini. Saat ini Grenouille Shop hanya melakukan penjualan secara umum atau konvensional, dimana pembeli datang langsung ke toko dan melakukan transaksi di tempat, sedangkan untuk pemasarannya biasa dilakukan melalui iklan di koran-koran maupun melalui pamflet.

Seiring dengan perkembangannya, Grenouille Shop mencoba mengembangkan dan memperluas jangkauan pemasaran serta layanannya. Dimana lewat pengembangan layanan dan pemasarannya ini konsumen dapat lebih dimudahkan dalam hal detil informasi tentang produk-produk yang disediakan maupun kemudahan dalam pemesanan dan pembelian produk. Dari hasil analisa yang dilakukan dapat diketahui bahwa sistem yang dibutuhkan adalah suatu sistem yang dapat melakukan penjualan secara *online*, memberikan informasi mengenai detil produk yang dijual secara lengkap, dan mengelola data produk sehingga nantinya *customer* tidak perlu lagi datang ke toko setiap akan melakukan pembelian, selain itu *customer* juga dapat mengetahui detil produk yang diinginkan beserta harganya.

Dari permasalahan yang ada, maka salah satu solusi yang tepat adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi yaitu melalui website *e-commerce*. Dengan menggunakan salah satu tipe umum *e-commerce* yaitu *e-retailing*, diajukanlah untuk dijadikan sebagai penulisan tugas akhir dengan judul : **" PEMBANGUNAN APLIKASI E-RETAILING PADA GRENOUILLE SHOP YOGYAKARTA"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka perumusan masalahnya adalah bagaimana membangun aplikasi *e-retailing* penjualan produk *fashion* pada Grenouille Shop Yogyakarta.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari penulisan tugas akhir/ skripsi ini adalah sebagai berikut.

1.3.1 Maksud

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi *E-Retailing* penjualan produk *fashion* pada Grenouille Shop Yogyakarta.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari pembangunan aplikasi *E-Retailing* penjualan produk *fashion* pada Grenouille Shop adalah:

a. Memberikan kemudahan kepada konsumen dalam mendapatkan informasi tentang produk apa saja yang dijual di Grenouille Shop tanpa harus datang ke lokasi penjualan.
b. Memberikan kemudahan kepada konsumen sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimana pun konsumen berada.
c. Memperluas jangkauan pemasaran sehingga dapat menarik lebih banyak konsumen tanpa membutuhkan modal yang besar.
d. Meningkatkan keamanan konsumen karena tidak perlu membawa uang tunai dalam jumlah yang besar.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

Agar masalah yang ditinjau lebih terarah dan mencapai sasaran yang telah ditentukan, yaitu untuk membangun aplikasi *e-retailing* penjualan produk pada Grenouille Shop Yogyakarta, maka dalam penyusunan ini diberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Menyediakan seluruh informasi mengenai barang yang dijual.
2. Menampilkan profil Perusahaan.
3. Terdapat tiga kategori pengguna :
    a. Administrator
    b. User biasa (pengguna)
    c. Konsumen yang telah menjadi member
4. Menggunakan metode pembayaran *online* (*paypal)* dan juga pembayaran *offline* (transfer melalui rekening).
5. Layanan COD (*Cash On Delivery*) tidak disertakan dikarenakan pihak perusahaan tidak menyediakan layanan ini.
6. Menangani pengolahan data produk, data transaksi, data pemesanan dan data konsumen.
7. Pengiriman barang bekerjasama dengan perusahaan lain yang bergerak di bidang jasa pengiriman.
8. Tanda bukti transaksi dikirim melalui *email* kepada konsumen atau pun melalui notifikasi pada *account* konsumen yang telah menjadi *member*.

9. Fitur Belanja terdapat :

    a. Pencarian produk.

    b. Menampilkan produk diskon, produk terbaru, produk terlaris dan produk paling banyak dilihat.

    c. Fasilitas pendaftaran *member* dan *login member*.

    d. Pengiriman informasi pemesanan ke *email* pemesan setiap ada perubahan status pesanan.

10. Proses pengolahan data produk dan transaksi hanya dapat dilakukan oleh administrator, sedangkan konsumen dapat melakukan transaksi baru setelah menjadi *member*.

11. Pembatalan pemesanan dapat dilakukan oleh sistem, konsumen/ *member*, dan admin

    a. Sistem : dalam jangka waktu tertentu setelah konsumen memesan barang tetapi konsumen tidak melakukan pembayaran.

    b. Konsumen : Konsumen melakukan pembatalan transaksi yang telah dilakukan sebelumnya.

c. Admin : Admin dapat melakukan pembatalan transaksi yang telah dilakukan oleh konsumen apabila dalam jangka waktu tertentu konsumen tidak melakukan pembayaran.

12. Media komunikasi pada aplikasi *e-retailing* ini adalah :

    a. melalui *email*,

    b. melalui YM (*Yahoo Messenger*),

    c. melalui telepon dan dapat juga melalui SMS

13. Sistem keamanan pada aplikasi *e-retailing* ini adalah :

    a. mempunyai IP-dedicated,

    b. menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) mendukung protocol https,

    c. password menggunakan *Message Diggest Algorithm* (MD5)

14. Sesuai dengan pengertian *retailing* yang merupakan golongan usaha dagang langsung atau secara eceran/*retail* maka aplikasi ini tidak melayani pembelian secara grosir.

15. Promosi dilakukan dengan cara menghubungkan aplikasi dengan situs jejaring sosial yang ada seperti *Facebook* dan *Twitter*.

16. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database*nya.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

   a. Studi Literatur merupakan tahap pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

   b. Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

   c. *Interview* merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

   Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

   a. *System / Information Engineering* 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. *System Analysis* merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak atau aplikasi.

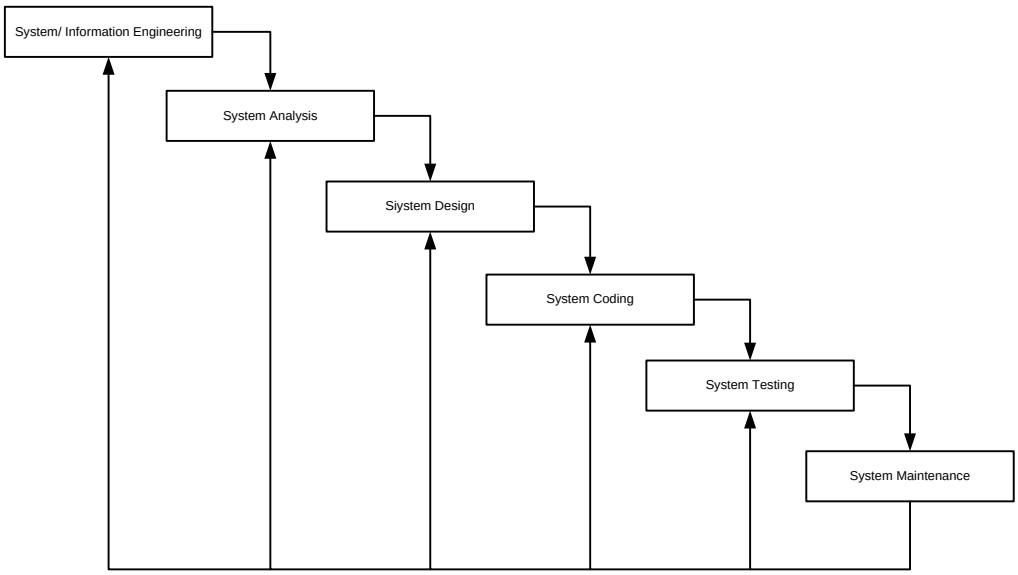
c. *System Design* merupakan tahap untuk menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahap analisis. Hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang sangat rinci sehingga mudah diwujudkan pada saat pemrograman.

d. *System Coding* merupakan tahap pengkodean yanng mengimplimentasikan hasil desain ke dalam kode atau bahsa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

e. *System Testing*/Pengujian merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

f. *System Maintenance* merupakan tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

Untuk lebih jelasnya susunan metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1:



Gambar 1.1 Metodologi *Waterfall*

Sumber: gudank-informasi.blogspot.com, Juni 2010

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menguraikan tentang latar belakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan, yang kemudian diikuti dengan batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II membahas tentang profil perusahaan dan juga berbagai konsep dasar dan teori-teori singkat sebagai landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam proses pembangunan aplikasi *e-retailing*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dilakukan proses menganalisis kebutuhan dan dilakukan pula proses perancangan aplikasi *e-retailing* yang akan dibangun sesuai dengan analisis yang telah dilakukan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan dilakukan proses implementasi dari aplikasi *e-retailing* yang telah dibangun yang berisikan tampilan aplikasi dan akan dilakukan proses pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini akan berisikan kesimpulan-kesimpulan dari skripsi yang dibuat dan terdapat pula saran yang diberikan agar dapat digunakan di masa mendatang untuk perbaikan aplikasi *e-retailing* menjadi lebih baik.