# BAB 1
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

JEBGOS ACCESORIES bergerak di bidang produksi dan penjualan aksesoris yang beralamat di Jl.Petak Baru Blok AA No.24 Pasar Pagi Lama, Jakarta Kota. Sebelumnya JEBGOS ACCESORIES ini hanya melayani penjualan saja, seiring berjalannya waktu, aksesoris mengalami perkembangan yang begitu pesat yang akhirnya merambah ke pengolahan aksesoris  yang lain. Semakin berkembangnya usaha dagang maka semakin banyaknya masalah yang muncul seperti sulitnya mengatur pengolahan data barang, sering terlambatnya pembuatan laporan, serta lambatnya proses transaksi. JEBGOS ACCESORIES dalam proses promosi produknya hanya terbatas dari *customers to customers.*

Pada sistem yang sedang berjalan saat ini, pengolahan data produk dan layanan masih bersifat manual. Hal ini tidak menjadi masalah apabila tidak terjadi perubahan mengenai produk yang ditawarkan. Apabila terjadi perubahan, maka perusahaan harus kembali membuat proses pemesanan yang masih dilakukan dengan cara konvensional, yaitu pemesan menghubungi pihak produksi baik melalui telepon atau langsung datang ke perusahaan untuk konsultasi dan pemesanan yang sesuai dengan keinginan pemesan. Hal ini tentu saja kurang efisien karena dibutuhkan waktu yang lama dan biaya yang besar untuk konsultasi dan pemesanan suatu produk.

Perkembangan teknologi informasi terutama internet merupakan faktor pendorong perkembangan *e-commerce. E-commerce* merupakan salah satu keunggulan dari internet hingga akhirnya di era sekarang ini banyak di sebut dengan era digital nampaknya tiada hari yang terlewatkan tanpa mendengar dan membaca kata *e-commerce* di berbagai media informasi. *E-commerce* berarti membeli atau menjual secara elektronik dan kegiatan ini di lakukan pada jaringan internet. *E-commerce* juga dapat berarti pemasangan iklan dan penjualan dengan menggunakan sebuah toko atau kios *online* atau *web shop* 24 jam sehari bagi seluruh pelanggan.

Dengan adanya *e-commerce* suatu usaha dagang dapat menjalin hubungan bisnis dengan rekan bisnis atau konsumennya secara lebih effisien, hal ini karena semua komponen yang terlibat dalam proses bisnis seperti *customer service*, produk maupun layanan yang tersedia, cara promosi dan pembayaran diaplikasikan melalui *e-commerce*.

Seiring perkembangan informasi, media elektronik menjadi salah satu media andalan untuk melakukan komunikasi dan bisnis. *E-commerce* merupakan *extention* (bagian) dari *commerce* dengan mengeksploitasi media elektronik. Meskipun penggunaan media eletronik masih belum banyak di mengerti, akan tetapi karena desakan bisnis menyebabkan para pelaku bisnis mau tidak mau harus menggunakan media elektronik ini. Sebagai contoh, usaha bisnis harus memiliki *website*. Kepemilikan *website* ini mementukan kredibilitas dari usaha dagang, hampir sama dengan kepemilikan telepon bagi usaha bisnis. Meledaknya penggunaan intenet dan teknologi *world wide web* menyebabkan munculnya teknologi *e-commerce* yang

berbasis *web*. Namun JEBGOS ACCESORIES sendiri belum mempunyai *website*, hal ini menyebabkan JEBGOS ACCESORIES belum di kenal oleh masyarakat banyak.

Proses transaksi pada JEBGOS ACCESORIES dilakukan dengan cara tunai dan *transfer via* bank. Namun terdapat kendala pada saat transaksi pembayaran. Dan beberapa pelanggan menginginkan transaksi pembayarannya melalui media lain seperti halnya Paypal, hal ini karena Paypal telah dipercaya masyarakat dunia sebagai alat untuk bertransaksi secara *online* dengan aman.

Keamanan pada saat transaksi sangat diperlukan dalam *e-commerce*, hal ini karena bisa terjadi penyadapan pada saat transaksi atau pertukaran data antara *client* dan *server*. Melihat potensi perkembangan usahanya, maka JEBGOS ACCESORIES merasa perlu untuk melakukan perubahan terhadap sistem yang selama ini telah berjalan. Toko membutuhkan suatu sarana pemasaran dan pemesanan yang cepat dan aman, serta mampu mengelola data produk dan layanannya dengan baik.

## 1.2 Perumusan Masalah

Dilihat dari fenomena yang terjadi di JEBGOS ACCESORIES, maka ditemukan masalah-masalah sebagai berikut :

1. JEBGOS ACCESORIES belum mempunyai sarana pemasaran yang baik karena dalam penyampaian informasi dilakukan melalui pembeli ke pembeli lain.

2. JEBGOS ACCESORIES mengalami kesulitan dalam mengelola data produk dan layanannya, serta proses Pemesanan dan konsultasi masih dilakukan secara konvensional sehingga penggunaan waktu dan biaya menjadi kurang efisien.
3. Diperlukan adanya alat transaksi global dan terjaminnya keamanan pada saat terjadi transaksi atau pertukaran data.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka diperoleh rumusan masalah yaitu "Bagaimana membangun *E-Commerce* DI JEBGOS ACCESORIES ?".

## 1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

### 1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan skripsi ini adalah membangun *E-Commerce* DI JEBGOS ACCESORIES.

### 1.3.2 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Membangun sarana pemasaran yang baik yang dapat mengefektifkan waktu dan biaya.
2. Mempermudah pengelolaan data produk dan layanan yang disediakan perusahaan serta membangun sistem pemesanan dan konsultasi yang baik, cepat, dan murah.

3. Mengimplementasikan alat pembayaran yang bersifat global serta menjamin keamanan pada saat terjadi transaksi atau pertukaran data.

## 1.4 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Batasan masalah skripsi ini adalah :

1. Data yang diolah adalah : data barang, data kategori, data kota, data provinsi, , data ongkos kirim, data paket, data jasa.
2. Sistem menyediakan layanan pengaturan produk diantaranya :
    a. Data Produk
    b. Data Kategori
    c. Manajemen Harga (hal ini dilakukan ketika ada perubahan harga karena sewaktu harga bisa berubah).
    d. Gambar Produk
    e. Rating Produk
    f. Produk Promosi
    g. Pengelolaan Discount
    h. Pengelolaan Stok
3. Proses yang dilakukan meliputi proses pemesanan, proses pembayaran, proses autentifikasi pengguna, proses registrasi.
4. Pencarian Produk (berdasarkan nama, harga dan kategori).

5. Stok barang yang dimiliki terbatas, sehingga jikalau ada pelanggan yang ingin membeli barang namun stok di sistem tidak mencukupi maka pelanggan dapat menghubungi admin pada kontak kami yang telah disediakan.
6. Fasilitas pendaftaran *member* dan login *member*.
7. History pemesanan
8. Pengiriman informasi pemesanan melalui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
9. Zoom gambar produk.
10. Pemesanan barang mempunyai masa waktu, pelanggan diberi waktu 1 x 24 jam untuk membayar setelah pemesanan. Jika pelanggan belum membayar selama 1 x 24 jam maka pesanan di keranjang belanja dinyatakan batal.
11. Pembayaran Barang
    1) Pembayaran barang dibagi 2 yaitu :
        a. Pembayaran secara *offline* (Transfer Bank)
        b. Pembayaran secara *online* (Paypal)
    2) Konfirmasi pembayaran akan langsung dilakukan sistem dengan mengirim *email* kepada pihak toko dan pemesanan diintegrasikan dengan sistem situs pembayaran (pembayaran *online*).
    3) Konfirmasi pembayaran akan diperiksa berdasarkan nomor transaksi/referensi, untuk yang tunai dan nomor rekening untuk transfer (pembayaran *offline*).
12. Manajemen Pengiriman Barang

Pengiriman barang menggunakan pihak jasa pengiriman dan biaya pesan ditanggung oleh pembeli.

13. Pembuatan Laporan

    Pada system 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.

14. Terdapat fasilitas rating yang bertujuan agar pengunjung dapat menilai barang yang di jual di Jebgos Accessories.
15. Jenis *e-commerce* yang digunakan yaitu *Business to Consumer*.
16. Level pengguna dalam aplikasi ini yaitu : administrator, petugas, pelanggan, pengunjung.
17. Terdapat barang yang didiskon, dan besar diskon adalah sesuai dengan keinginan pemilik toko.
18. Sistem akan menyediakan pengelolaan retur pembelian untuk menangani bila terjadi complain dari pelanggan atas produk yang sudah dibeli di kemudian hari. Jika barang yang diretur tidak tersedia, uang tidak dapat kembali, maka dapat diganti dengan barang yang memiliki harga sama. Pelanggan (*member*) dapat melakukan retur barang bila barang yang diterima cacat/rusak paling lambat 1 x 24 jam setelah barang diterima.
19. Penjualan barang hanya untuk wilayah Indonesia saja.
20. Keamanan di Jebgos Accessories meliputi :

1. IP yang digunakan pada *website* ini yaitu *IP-Dedicated.*
2. *Secure soket layer* (SSL) digunakan untuk melindungi keamanan data serta mendukung protocol https.
3. *Username* dan *password* digunakan oleh *member* yang sudah terdaftar untuk autentifikasi pengguna.

21. Menyediakan layanan konsultasi atau *customer service* melalui fasilitas *email* yang telah didaftarkan oleh pengguna pada saat pendaftaran, *Yahoo Messanger* dan telepon yang diintegrasikan pada sistem yang dibangun.
22. Memanfaatkan situs jejaring sosial untuk promosi.
23. *Tools* yang dipakai dalam membangun aplikasi ini adalah bahasa pemrograman PHP dan DBMS menggunakan MySQL.
24. Terdapat menu *backup* dan *restore database* di halaman administrator.
25. *Jebgos Accessories* didukung fasilitas SEO (*Search Engine Optimization*) agar situs mudah ditemukan di *search engine.*

**1.5 Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian secara sistematis, faktual dan akurat.

Metodologi penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak.

### 1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di *internet*, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

b. Studi Lapangan

Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi toko Jebgos Accessories dan pengumpulan data dilakukan secara langsung, hal ini meliputi :

1. Wawancara

   Wawancara yaitu melakukan dialog secara langsung dengan pemilik toko Jebgos Accessories dengan permasalahan yang diambil.

2. Observasi

   Observasi yaitu mengamati secara langsung proses kerja yang dilaksanakan di toko Jebgos Accessories untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai objek yang diteliti.

### 1.5.2 Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Tahap pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan *e-commerce* ini menggunakan model *Waterfall*.

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *Waterfall* (Gambar 1.1) adalah sebagai berikut :

a. *Requirments analysis and definition*

*Requirments analysis and definition* merupakan tahap mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

b. *System and software design*

*System and software design* merupakan tahap desain yang dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

c. *Implementation and unit testing*

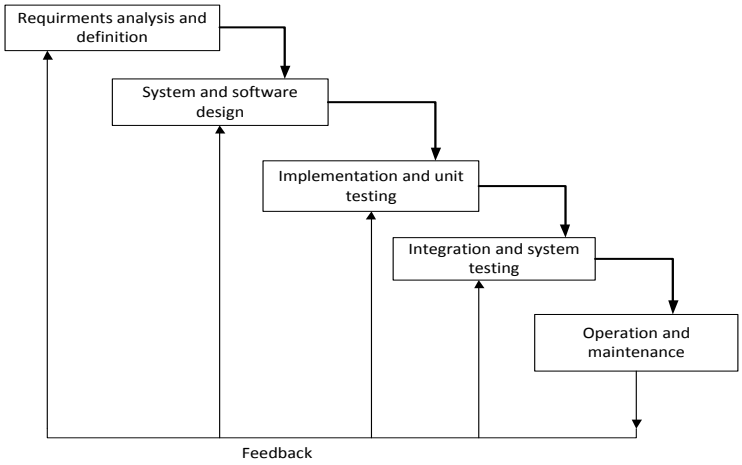
*Implementation and unit testing* merupakan tahap desain program yang diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

d. *Integration and system testing*

*Intergration and system testing* merupakan tahap penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing).*

e. *Operation and maintenance*

*Operation and maintenace* merupakan tahap mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.




**Gambar 1.1 Model *Waterfall***

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Adapun sistematika laporan skripsi ini adalah :

**BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab 1 ini menguraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

**BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Membahas berbagai konsep dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

**BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab 3 berisi tentang analisis dari keseluruhan sistem, yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, pengkodean, analisis kebutuhan non fungsional yang terdiri dari analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak, analisis kebutuhan pengguna dan analisis basis data beserta solusi yang diberikan.

Bab ini juga berisi tentang perancangan untuk sistem yang akan dibangun, berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *flowmap* dengan *tools* yang digunakan yaitu ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan DFD (*Data Flow Diagram*).

**BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab 4 berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dengan menguji sistem dengan metode *blackbox* secara *alpha* yang berfokus pada persyaratan fungsional dan *beta* dengan kuesioner dari aplikasi yang dilakukan sehingga diketahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi syarat sebagai aplikasi yang *user-friendly*.

**BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab 5 berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan *e-commerce* dan saran untuk masa yang akan datang.