Bab I

Pendahuluan

I.1 Latar Belakang Masalah

Selama ini pemasaran dan promosi produk alat-alat ibadah di Koga Square masih menggunakan kertas seperti penyebaran brosur ataupun *flyer*, sehingga pemasaran terhadap produk yang ditawarkan dalam menjangkau daerah yang luas kurang maksimal. Ini dikarenakan adanya kendala baik dari jarak maupun biaya untuk menjangkau setiap daerah yang mengakibatkan kegiatan pemasaran dan promosi tidak maksimal, selain itu semakin kerasnya persaingan antar sesama industri alat-alat ibadah mulai dari industri kecil sampai industri besar menambah sulitnya penjualan produk Koga Square.

Koga Square merupakan salah satu industri yang bergerak dalam penjualan alat-alat ibadah yang masih menggunakan kertas dalam mencatat setiap transaksi yang terjadi. Ini menyebabkan pencatatan data transaksi membutuhkan biaya operasional yang cukup besar selain itu juga kesulitan dalam penyimpanan maupun pencarian data transaksi yang terjadi. Oleh karena itu setiap pengelola industri sebaiknya mempunyai strategi yang lebih maju daripada pengelola lain untuk melancarkan kegiatan pemasaran dan promosi produk alat-alat ibadah tersebut sehingga didapatkan penjualan yang memuaskan.

Teknologi komunikasi dan informasi saat ini berkembang begitu pesat. Salah satu kemajuan teknologi tersebut yang diminati adalah penggunaan Internet. Internet merupakan salah satu media yang digunakan untuk berkomunikasi,

bertukar informasi, dan memasarkan produk. Karena begitu diminati oleh banyak orang Internet menjadi sebuah peluang bisnis yang menjanjikan bagi para pelaku industri dalam bidang apapun.

Dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang ada maka diharapkan pengelola industri alat-alat ibadah memanfaatkan dalam memasarkan dan mempromosikan produknya. Sehingga jangkauan pasar bertambah cepat dan luas dalam kurun waktu yang singkat.

Untuk itu dibutuhkan sebuah aplikasi yang menyediakan layanan pemasaran dan promosi serta informasi mengenai produk-produk yang ditawarkan serta transaksi pemesanan maupun transaksi jual beli yaitu berupa *website e-commerce.* Dengan *e-commerce* para pelanggan dapat melakukan pemesanan dan pembelian produk yang diinginkan tanpa harus mendatangi tempat industri alat-alat ibadah itu berada.

Selain melakukan pembelian dan pemesanan secara *online,* fasilitas yang dapat dimiliki sebuah *website e-commerce* adalah adanya transaksi pembayaran secara *online* . Salah satu metode pembayaran *online* paling populer adalah melalui *paypal*. *Paypal* adalah satu alat pembayaran menggunakan Internet yang mengijinkan setiap orang untuk mengirim dan menerima pembayaran barang yang dibeli secara *online*.

Karena aplikasi *e-commerce* yang dibangun berbasis web yang berhubungan langsung dengan jaringan Internet dimana setiap orang dapat mengakses untuk itu *website e-commerce* perlu dipasang sistem keamanan yang dapat meng-enkripsi atau menyandikan data yang akan di transmisikan supaya

data tetap terjaga keamanannya seperti dengan menggunakan *PHP Scripting* maupun menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL). Untuk itu penulis mengambil topik skripsi ini dengan judul "***Pembangunan Aplikasi E-commerce Di Koga Bandar Lampung***".

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penulis mengidentifikasikan masalah yang terjadi sebagai berikut :

1. Kurangnya sarana dan prasarana dalam pemasaran produk-produk Koga Square.
2. Kurang luasnya jangkauan pangsa pasar kogasquare sehingga belum maksimal penjualan produk.
3. Kesulitan dalam melakukan kegiatan cek barang, informasi promosi, maupun order barang.
4. Kesulitan dalam melakukan manajemen data produk, pembayaran, dan pembuatan laporan data produk.
5. Kesulitan dalam mengintegrasikan sistem *tracking* pada proses pengiriman barang yang telah dipesan atau dibeli oleh pelanggan.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penulis menyimpulkan rumusan masalahnya adalah bagaimana membangun *website* penjualan *online* di Koga Square Bandar Lampung.

I.3 Maksud dan Tujuan

I.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk membangun *website* penjualan *online* di Koga Square Bandar Lampung.

I.3.2 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian skripsi ini adalah :

1. Membangun website e-commerce sebagai media pemasaran dan promosi serta penjualan online produk-produk kogasquare.
2. Memperluas jangkauan pemasaran jangkauan pemasaran kogasquare.
3. Mempermudah pelanggan dalam melakukan kegiatan sepeti cek ketersediaan barang, informasi promosi, dan pemesanan barang.
4. Mempermudah toko dalam melakukan kegiatan seperti manajemen data produk, pembayaran dapat melaui bank ataupun paypal secara online, dan pembuatan laporan data produk.
5. Mempermudah dalam proses pengecekan no pengiriman produk.

I.4 Batasan Masalah

Sesuai dengan judul yang diambil maka penulis membatasi penulisan skripsi ini pada beberapa hal seperti:

1. Manajemen pengelolaan produk yaitu :

a. *Administrator* melakukan pengelolaan data produk, data kategori, data stok, data gambar, data provinsi, data kota, data jenis pengiriman, data biaya kirim, data testimonial.
b. Pengelolaan produk promosi, produk berdiskon, produk terbaru, dan produk spesial.
c. Diberikan tampilan produk dari berbagai sisi maupun zoom gambar produk.
d. Diberikan fasilitas *search engine* sebagai alat bantu pencarian produk yang akan dipesan berdasarkan nama dan kategori produk.

2. Manajemen pemesanan produk antara lain :
   a. Konsumen yang telah menjadi *member* yang dapat melakukan pemesanan.
   b. Pengelolaan status *update* pesanan apakah konsumen mengkonfirmasi pesanan atau membatalkan pesanan.
   c. Disediakan keranjang belanja *virtual* untuk menaruh barang yang dipesan konsumen dan mencatat histori pesanan yang dilakukan konsumen.
   d. Diberikan informasi ke email pemesan setiap terjadi perubahan status pemesanan.
   e. Dalam aplikasi diberikan informasi bagi konsumen untuk melakukan pemesanan.
   f. Diberikan informasi mengenai barang-barang yang dipesan.

3. Manajemen pembayaran terdiri dari :
    a. Pembayaran secara *offline* dapat dilakukan dengan transfer via bank seperti BCA, dan BNI.
    b. Pembayaran secara *online* dilakukan dengan menggunakan fasilitas *payment gateway* yaitu *paypal*.
    c. Dalam aplikasi disediakan informasi cara melakukan pembayaran apabila telah mengkonfirmasi telah melakukan pemesanan.
4. Manajemen *shipping* (Pengiriman) antara lain :
    a. Layanan pengiriman menggunakan jasa JNE yaitu jasa yang menyediakan fasilitas penelusuran pengiriman.
    b. Pengelolaan lokasi pengiriman baik antar provinsi, antar kota/kabupaten maupun lokal beserta biaya kirimnya.
5. Pengelolaan laporan produk, laporan transaksi dan laporan retur secara mingguan, bulanan dan tahunan.
6. Aplikasi yang dibangun berintegrasi dengan situs *social network* seperti *facebook*, *yahoo messenger* sebagai media promosi.
7. Dalam aplikasi disediakan fasilitas *backup* dan *restore database* bagi penjual untuk pencegahan apabila terjadi kesalahan.
8. Pengelolaan retur barang terjadi apabila kerusakan pada barang yang dibeli.

9. Pengelolaan member antara lain :
    a. Disediakan fasilitas pendaftaran menjadi member dan login bagi member berupa *email* dan *password* untuk menjaga keamanan data konsumen.
    b. Diberikan informasi cara menjadi member bagi konsumen yang ingin menjadi member baru.
10. Manajemen keamanan situs yaitu :
    a. Aplikasi yang dibangun menggunakan *IP-dedicated* untuk menjaga terjadinya penyalahgunaan situs oleh orang lain.
    b. Aplikasi yang dibangun menggunakan *Secure Socket Layer (SSL)* untuk keamanan yang menggunakan protokol https.
    c. Diberikan fasilitas login bagi *administrator* dalam mengakses situs.
11. Manajemen komunikasi antara lain diberikan fasilitas *email*, telepon, fax dan *instant messaging* sebagai media komunikasi antara *administrator* dan konsumen.
12. Aplikasi menggunakan fasilitas *Search Engine Optimization (SEO)* agar situs terdapat pada halaman-halaman depan *search engine.*
13. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun *website* penjualan *online* diantaranya *PHP*, *MySQL*, *AJAX* dan *Macromedia Dreamweaver* dengan dukungan *Xampp*.

    Pemodelan analisis yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur dengan menggunakan *flowmap*, diagram konteks, *Data Flow Diagram (DFD).*

I.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara untuk mencapai suatu tujuan di dalam sebuah penelitian. Penelitian adalah suatu kegiatan penyelidikan yang dilakukan menurut metode ilmiah yang sistematik untuk menemukan informasi ilmiah dan atau teknologi yang baru. Dalam laporan skripsi penulis menggunakan metodologi penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Tahap pengumpulan data

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

   a. Observasi

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap tempat sebenarnya.

   b. Wawancara

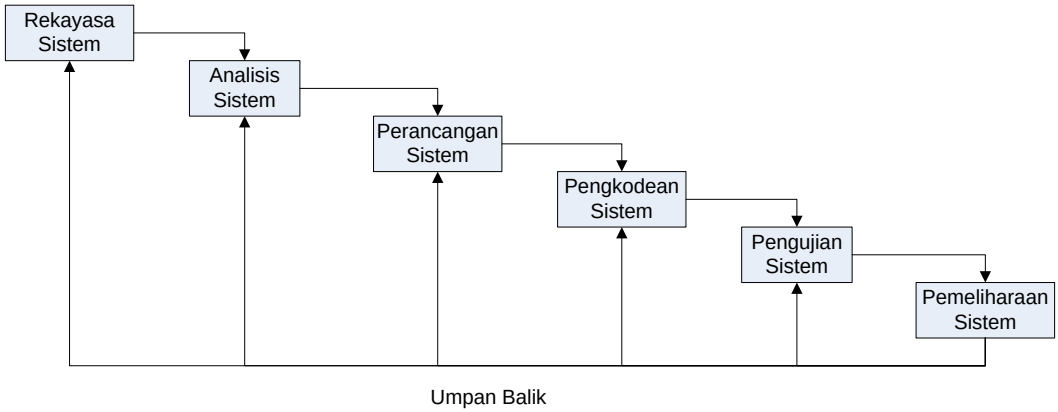
      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

   c. Studi Literatur

      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

   Pembuatan perangkat lunak yang mendasari pembangunan *website e-commerce* ini adalah menggunakan paradigma *waterfall* model, dapat dijelaskan gambar I.1 sebagai berikut:



Gambar I.1 Metodologi Penelitian Model Waterfall

a. Rekayasa sistem

Merupakan bagian terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan mencari dan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan oleh suatu sistem.

b. Analisis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. Perancangan

Tahap perancangan antar muka dari hasil analisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

d. Pengkodean

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau keinginan konsumen.

f. Pemeliharaan

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan, penambahan, atau perbaikan sesuai dengan permintaan *user*.

g. Umpan balik

Merupakan respon dari pengguna sistem yang bisa digunakan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi yang dibangun diterima oleh penggunanya.

I.6 Sistematika Penelitian

Pada sistematika penulisan bertujuan untuk menjelaskan bab-bab yang akan dibuat pada pembuatan laporan tugas akhir. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Memaparkan tentang latar belakang, merumuskan permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

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

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan saran tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.