BAB I
Pendahuluan

I. 1 Latar Belakang

Fosuco merupakan distro yang berada di daerah Bandung. Distro ini didirikan pada tahun 2010 oleh Heru Lukito dan Hari Raynandi. Distro ini menyediakan berbagai macam produk seperti kaos, celana jeans, celana boxer, jaket, topi dan dompet. Perkembangan bisnis distro khusunya di Bandung mengalami perkembangan yang pesat. Perusahaan-perusahaan yang sejenis sudah memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dalam menjalankan bisnisnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik Distro Fosuco ditemukan beberapa kendala diantaranya konsumen Distro Fosuco harus datang langsung ke Distro Fosuco sehingga akan meyulitkan para konsumen yang berada diluar kota untuk mendapatkan barang Distro Fosuco. Selain itu dalam pembuatan laporan penjualan juga masih manual menggunakan aplikasi excel sehingga pengolahan data laporan penjualan masih berjalan lambat dan belum terperinci.

Kendala lain yang dihadapi untuk menjual barang ke daerah selain bandung adalah pembukaan cabang-cabang baru masih tidak memungkinkan hal ini dikarenakan besarnya biaya untuk menyewa tempat atau membangun toko baru. Pangsa pasar penjualan Distro Fosuco sendiri saat ini hanya berada di daerah Bandung. Untuk mempromosikan dan memasarkan barang distro masih menggunakan brosur itupun hanya ketika ada program diskon akhir tahun atau acara-acara diskon yang lainnya. Selain itu media promosi yang ada sekarang memanfaatkan jejaring sosial seperti *facebook* namun hal ini masih kurang efektif

karena tidak dapat melakukan pembayaran secara online dan ketersediaan barangnya pun harus menunggu konfirmasi dari petugas toko.

Salah satu cara yang paling mendukung adalah sebuah website *e-commerce* yang akan membantu penjualan maupun penawaran produk. Dengan menggunakan website *e-commerce* maka perusahaan akan mampu untuk meningkatkan penjualan karena cakupan website *e-commerce* lebih luas tidak terbatas wilayah dan akan menghemat biaya juga dibandingkan dengan pembangunan cabang-cabang baru diluar kota.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka perlu dibuat suatu sistem yang dapat menyelesaikan semua permasalahan yang ada saat ini. Pembangunan Website *E-Commerce* di Distro Fosuco adalah suatu solusi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan di atas guna mencapai efiktifitas maupun efisiensi perusahaan.

I. 2 Identifikasi Masalah

Berdasakan latar belakang yang telah diungkapkan sebelumnya, maka masalah-masalah dari pembangunan *website e-commerce* di distro Fosuco adalah sebagai berikut :

1. Konsumen diluar kota kesulitan dalam pembelian barang-barang distro Fosuco.
2. Pembuatan laporan penjualan yang masih manual dan belum terperinci.
3. Besarnya biaya pembangunan cabang-cabang baru.
4. Belum adanya media pemasaran dan promosi.

Berdasarkan masalah tersebut, maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana membangun *website e-commerce* di Distro Fosuco.

I. 3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari ditulisnya skripsi ini adalah untuk membangun *website e-commerce* pada Distro Fosuco.

Adapun tujuan dari pembangunan *website e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan konsumen diluar kota dalam pembelian barang distro.
2. Mempermudah dalam pengelolaan dan pembuatan laporan penjualan.
3. Memperluas cakupan penjualan produk.
4. Memudahkan perusahaan dalam pemasaran dan mempromosikan barang dagangannya.

I. 4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup

Melihat paparan di atas, maka batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Proses-proses yang terlibat dalam pembuatan *website e-commerce* di Distro Fosuco adalah sebagai berikut pengembalian produk, pemesanan produk, pembayaran produk, pengiriman produk, pembuatan laporan, pengolahan data pelanggan, pengolahan data komentar pelanggan.
2. Data yang diolah dalam *website e-commerce* ini adalah data produk, data kategori, data pemesanan produk, data pembayaran produk, data pengiriman produk, data diskon produk, data pelanggan, data retur .

3. Aplikasi yang dibangun menggunakan PHP dan menngunakan MySQL untuk *database.*
4. Keluaran yang dihasilkan adalah informasi produk, informasi kategori, informasi penjualan, informasi pemesanan produk, informasi pembayaran, informasi pengiriman.
5. Barang yang dijual di *website e-commerce* di Distro Fosuco ini hanya produk yang mempunyai merek redland.

Sedangkan ruang lingkup dari aplikasi yang dibangun adalah sebagai berikut :

I. 4. 1 ***Administrative Tools (Backend Office)***

1. Sistem yang dibangun dapat menangani pengolahan data produk dan layanan yang disediakan oleh Distro Fosuco serta menampilkannya berdasarkan kategori.
2. Sistem menyediakan layanan pengaturan produk lengkap dengan detailnya.
3. Menampilkan berbagai gambar produk yang dijual. Sebuah produk dimungkinkan memiliki lebih dari 1 gambar.
4. Sistem yang dibangun, menyediakan menajemen pemesanan sebagai berikut
    a. Sistem mampu melakukan pencarian pesanan.
    b. Sistem mampu melakukan *update* status pesanan. Status pesanan itu antara lain dipesan, dikonfirmasi, dibayar, dikirim, diterima oleh pemesan.
    c. Sistem mampu melakukan pengiriman informasi pemesanan melalui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan
    d. Sistem mampu melakukan konfirmasi pembayaran
    e. Sistem mampu melakukan pembatalan terhadap pesanan.

f. Sistem mampu menyimpan *history* pemesanan

5. Manajemen pembayaran yang ditangani, yaitu:
   a. Pembayaran *Offline*

      Pembeli melakukan *transfer* ke rekening bank BCA.

   b. Pembayaran *Online*

      Menggunakan Paypal.

6. Manajemen Pengiriman
   a. Sistem menyediakan beberapa layanan pengiriman yang dapat digunakan yaitu JNE, TIKI.
   b. Sistem menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman dan harga ongkos kirimnya.

7. Pembuatan Laporan

   Pada sistem ini juga ada layanan untuk membuat laporan. Laporan-laporan tersebut dapat disusun bulanan dan tahunan sesuai dengan kebutuhan pemilik toko. Laporan yang dibuat dalam *website* ini adalah laporan penjualan, laporan pemesanan, laporan produk.

8. Sebagai penujang media promosi sistem yang dibangun akan berintegrasi dengan situs jejaring sosial seperti facebook dan twiter.

9. *Search Engine Optimization* (SEO)

   Sistem mendukung *search engine optimization* (SEO) agar situs ini terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.

10. Integrasi *Social Network*

    Sistem mampu melakukan integrasi dengan situs jejaring sosial, yaitu facebook, twitter sebagai sarana promosi.

11. *Backup* dan *Restore database*

    Sistem mempunyai fasilitas *backup* dan *restore database*.

I. 4. 2 Fitur Belanja (*Frontend*)

1. Fasilitas Pemesan
2. Pencarian Produk (berdasarkan nama, fitur, harga dan kategori).
3. Menampilkan produk diskon, Produk Terbaru (*Newest Product*), Produk Terlaku (Global/per Kategori), Produk Paling Banyak Dilihat (*Most View Product*).
4. Fasilitas pendaftaran *pelanggan* dan login *pelanggan*.
5. *History* pemesanan
6. Pengiriman informasi pemesanan melalui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
7. *Zoom* gambar produk.
8. Mendukung untuk pelanggan mengisikan testimoni melewati sistem.
9. Menampilkan lokasi tempat Distro Fosuco berada dengan memanfaatkan fasilitas *Google Maps* yang diintegrasikan pada sistem yang dibangun.
10. Keranjang Belanja
11. Sistem dapat melakukan pengumpulan barang yang ingin dibeli dalam keranjang belanja.

12. Sistem mampu menampilkan keranjang belanja dengan *field* nama barang, kategori/model, jumlah, harga dan total harga seluruh barang yang akan dibeli

I. 4. 3 Keamanan

1. Menggunakan fasilitas login.
2. IP yang dipakai *IP Dedicated*. *IP address* yang digunakan secara eksklusif pada satu akun *hosting*. *IP dedicated* biasa digunakan untuk jalur transaksi yang menggunakan SSL-*enncrypted* untuk pengamanan transaksi di internet.
3. Untuk menjamin keamanannya data *transfer* dari *browser* pembeli ke webserver di perlukan protokol untuk pengamanan, protocol tersebut adalah SSL (*Secure Socket Layer*)

I. 4. 4 Komunikasi

Sistem menyediakan layanan konsultasi atau *customer service* melalui beberapa fasilitas, diantaranya :

1. Menggunakan Yahoo Messenger untuk komunikasi *real time* lewat *Online.*
2. Menggunakan *email* pada saat pendaftaran.
3. Untuk berbicara langsung dapat menggunakan sarana telepon untuk *costumer support*.
4. Manfaatkan situs jejaring sosial untuk promosi. Integrasikan dalam halaman administrator dan halaman *pelanggan*.

I. 4. 5 Pengguna

Pengguna yang akan menggunakan *website e-commerce* ini adalah:

1. Karyawan Distro Fosuco sebagai petugas

2. Masyarakat umum sebagai pembeli atau pemesan.
3. Pengunjung

I. 5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis. Dalam pembuatan skripsi ini mengunakan metode penelitian deskriptif yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi secara sistematis, faktual, dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan penelitian, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan aplikasi

I. 5. 1 Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara yang dilakukan baik itu untuk mendapatkan data primer atau data yang diperoleh dari objek penelitan maupun data sekunder berupa literatur-literatur adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, jurnal ilmiah, situs internet, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan pembuatan website *e-commerce*.

2. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil.

Studi lapangan dalam pembuatan laporan skripsi ini dilakukan di distro Fosuco yang meliputi:

a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab. Untuk mengetahui penggunaan website *e-commerce* di distro Fosuco maka dilakukan wawancara kepada karyawan distro Fosuco.

b. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung. Observasi dilakukan kepada karyawan di distro Fosuco.

c. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan dalam sebuah kertas yang didalamnya berisi pertanyaan-pertanyaan. Kuesioner ini dilakukan kepada calon pelanggan yang akan menggunakan *website e-commerce* ini.

I. 5. 2 Pembangunan Perangkat Lunak

Pembangunan aplikasi ini menggunakan metode waterfall (gambar I.1) Sommerville dengan tahapan sebagai berikut:

1. Requirment analysis and definition

Requirements analysis and definition merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

2. *System and Software Design*

   System and software design merupakan tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

3. *Implementation and Unit Testing*

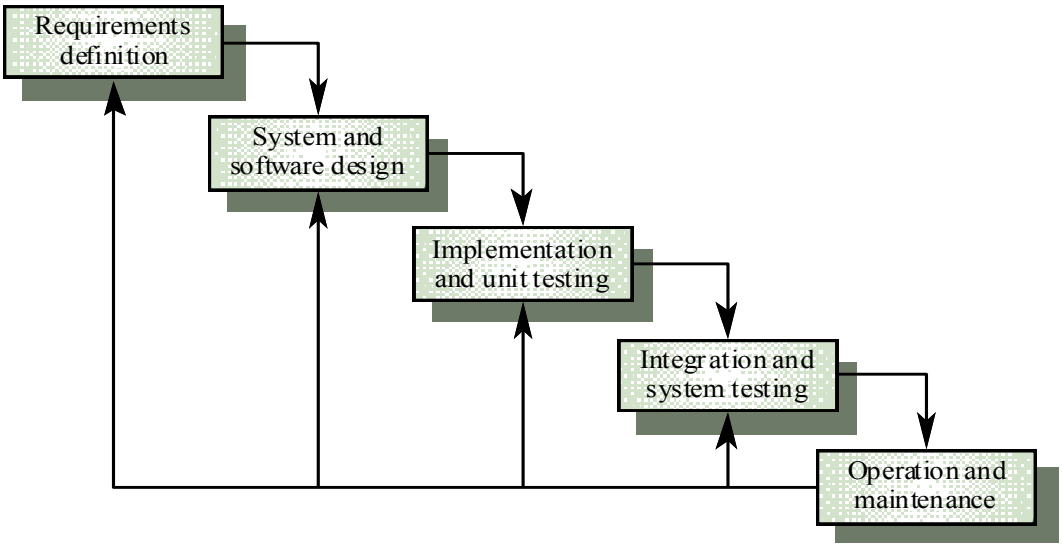
   Implementation and Unit Testing merupakan tahap perealisasian desain *software* sebagai kumpulan program atau unit program. Unit *testing* meliputi verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

4. *Integration and System Testing*

   Integration and system testing merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Unit-unit program individual digabungkan dan di ujicoba sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan bahwa kebutuhan-kebutuhan *software* telah terpenuhi.

5. *Operation and Maintenance*

   Operation and maintenance merupakan tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan ataupenambahan sesuai dengan permintaan user



Gambar I.1 Metode Waterfall (Sommerville)

I. 6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi uraian tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang profil, sejarah, struktur organisasi dan teori-teori pendukung dalam pembangunan website *e-commerce* di Distro Fosuco.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang analisis sistem, perancangan aplikasi, serta implementasi *website* yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisi tentang implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat, disertai juga dengan pengujian *website e-commerce* di distro Fosuco, serta tampilan aplikasi (*print screen*).

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari penulisan skripsi dan saran terhadap aplikasi yang dibuat.