BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Y2Share Batik merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan pakaian dan aksesoris berbahan batik dan etnik yang terletak di Taman ganesha B5/1, Telaga Kahuripan, Parung, Bogor. Y2Share Batik ini berdiri sejak tahun 2008 akhir, pada mulanya usaha ini hanya usaha rumahan yang berawal dari hobi pemilik akan kegemaran pada keanekaragaman batik Indonesia dan keinginan untuk mengisi waktu luang, akan tetapi tidak disangka respon pasar terhadap pakain batik (khususnya wanita) sangat tinggi dan mempunyai prospek yang menjanjikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik Y2Share Batik ditemukan beberapa fakta yang didapat, di Y2Share Batik tidak memproduksi barang dalam jumlah banyak terutama dalam bentuk pakaian. Pakaian yang dibuat merupakan desain ekskusif yaitu satu desain memiliki dua sampai tiga jenis bahan yang berbeda. Dalam hal proses perdagangan secara langsung sudah sangat menguntungkan karena sudah mempunyai pelanggan tetap, akan tetapi pelanggan yang datang membeli sedikit kecewa karena sering tidak memdapatkan atau kehabisan barang, dan tidak sedikit pelanggan yang berasal dari luar kota. Pada sistem yang sedang berjalan pengolahan data barang dan layanan masih bersifat manual, hal ini tidak menjadi masalah apabila tidak terjadi perubahan mengenai barang yang ditawarkan. Hal ini tentu saja kurang efisien karena dibutuhkan waktu yang lama dan biaya yang besar untuk konsultasi dan pemesanan. Serta ada

keinginan pihak Y2Share Batik untuk menambah jumlah produksinya ke skala yang lebih besar, hal itu dikarenakan terjadinya peningkatan permintaan dari tahun ke tahun. Bentuk promosi yang biasanya dilakukan oleh Y2Share Batik ini adalah dengan mengikuti bazar-bazar yang ada. Dimana bazar yang diadakan tidak mempunyai waktu yang tentu dan terkadang masih banyak pelanggan yang tidak mengetahui letak dan waktu bazar itu berlangsung.

Teknologi internet mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam dunia ekonomi khususnya dalam hal berbelanja. Belanja yang dilakukan melalui internet ini sering disebut dengan *E-commerce* (*Electronic Commerce*). Hanya dari rumah atau dimana pun berada, pembeli dapat melihat barang yang ditawarkan pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Dengan kecepatan, jangkauan dan kemudahan yang diberikan dalam layanan *e-commerce* tentunya dapat memberikan keuntungan pada semua pihak.

Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi sistem yang menunjang penjualan secara luas (Toko *Online*) untuk dapat membantu meningkatkan proses perdagangan atau jual beli yang dapat memudahkan pelanggan maupun Y2Share Batik itu sendiri, maka dari penelitian ini mengajukan untuk dijadikan sebagai bahan Tugas Akhir dengan judul **"PEMBANGUNAN APLIKASI *E-COMMERCE* CLOTHING DAN AKSESORIS DI Y2SHARE BATIK"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang ada yaitu:

1. Pelanggan yang masih kesulitan dalam melakukan transaksi pembelian.
2. Kurangnya media untuk mempromosikan barang yang dijual oleh Y2Share Batik.
3. Y2Share Batik masih kesulitan dalam pengelolaan data barang dan layanan yang disediakan butik serta membangun sistem transaksi penjualan yang efektif dan efisien.
4. Dalam pembuatan laporan hasil penjualan dan persediaan barang masih dilakukan dengan manual.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana membangun sistem *e-commerce* pada Y2Share Batik?

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun website *e-commerce* yang akan digunakan pada Y2Share Batik.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam membangun aplikasi *e-commerce* pada Y2Share Batik ini adalah:

1. Mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi pembelian tanpa harus datang langsung ke Y2Share Batik.
2. Membangun sarana untuk mempromosikan barang-barang yang ditawarkan kepada pelanggan.
3. Mempermudah pengelolaan data barang dan layanan yang disediakan butik serta membangun sistem transaksi penjualan yang efektif dan efisien.
4. Mempermudah dalam pembuatan laporan penjualan dan persediaan barang.

1.4 Batasan Masalah

Permasalahan yang dikaji sangat luas maka diperlukan suatu batasan masalah agar penyajian lebih terarah dan mencapai sasaran yang ditentukan, meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Data yang dikelola dalam aplikasi ini adalah data petugas, data member, data kategori, data bahan, data barang, data detail barang, data gambar, data provinsi, data kota, data pesanan, data pembayaran, data retur, laporan barang, dan laporan penjualan.
2. Sistem yang dibangun memberikan layanan pencarian.
3. Pemesanan dapat melakukan konsultasi melalui media yang disediakan untuk berkomunikasi, yaitu melalui telepon dan *chatting* melalui *Yahoo Messanger!*
4. Proses-proses yang ada dalam aplikasi ini adalah proses *login user*, proses pengolahan data master, proses data pesanan, proses pengolahan data laporan, proses pendaftaran pengunjung, proses pemesanan, proses pembayaran dan proses retur barang.
5. Pembatalan pesanan dilakukan apabila dalam jangka waktu delapan jam setelah proses pemesanan belum melakukan pembayaran.
6. Pemberian hak akses yang berbeda terhadap superadmin dan admin.
7. Sistem akan menyediakan pengelolaan retur untuk menangani bila terjadi keluhan dari pelanggan atas produk yang sudah dibeli.
8. Pengiriman barang pesanan bekerjasama dengan perusahaan penyedia jasa pengiriman barang yaitu Jalur Nugraha Ekakurir (JNE), PT. TIKI dan POS INDONESIA.

9. Biaya pengiriman dihitung berdasarkan ketentuan dari pihak penyedia layanan jasa pengiriman barang yaitu dihitung per kilogram dan dilakukan pembulatan keatas.
10. Sebagai penunjang media promosi sistem yang dibangun akan terintegrasi dengan situs jejaring social seperti Facebook dan Twitter.
11. Sistem menyediakan fasilitas *backup* dan *restore database*.
12. Pembayaran dapat dilakukan secara *online* dengan menggunakan fasilitas *Payment Getway*, yang bekerja sama dengan *PayPal*, sedangkan pembayaran secara *offline* dapat dilakukan dengan cara tunai atau transfer antar rekening bank via Bank CIMB NIAGA.
13. Sistem yang dibangun memperhatikan keamanan pada saat terjadi pertukaran data atau transaksi dengan memanfaatkan layanan *IP* Dedicated dan *Secure Socket Layer* (SSL) yang terdapat pada *webhost.* Selain itu sistem akan melakukan validasi terhadap pengguna untuk menghindari kesalahan penginputan data.
14. Dalam tahap perancangan aplikasi ini menggunakan bahasa PHP dan tampilan CSS. Sedangkan *tools* yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah Adobe Dreamweaver, Wamp, dan untuk *database*nya menggunakan MySQL.
15. Model data yang digunakan adalah diagram ERD (*Entity Relationship Diagram*), dan model proses yang digunakan adalah DFD (*Data Flow Diagram*).

16. Dalam tahap pengujian aplikasi ini *tools* yang digunakan adalah Mozila Firefox, Google Chrome, dan Internet Explorer.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dimana pada metode ini orang hanya semata-mata melukiskan keadaan objek, atau peristiwa tanpa suatu maksud untuk mengambil kesimpulan-kesimpulan yang berlaku secara umum, yang terdiri dari dua tahap yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak.

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

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

1. Studi Lapangan (*Field Research*)

   Studi lapangan dilakukan dengan cara meninjau secara langsung ke Y2Share Batik untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan aplikasi yang akan di bangun. Studi lapangan meliputi :

   a. Observasi (*Observation Research*)

      Pengamatan secara langsung pada kegiatan bisnis dan sistem jual beli yang sedang berjalan di Y2Share Batik. Dengan studi ini, peneliti dapat mengumpulkan data–data yang diperlukan serta dapat melihat secara langsung kegiatan apa saja yang dilakukan.

b. Wawancara (*Interview*)

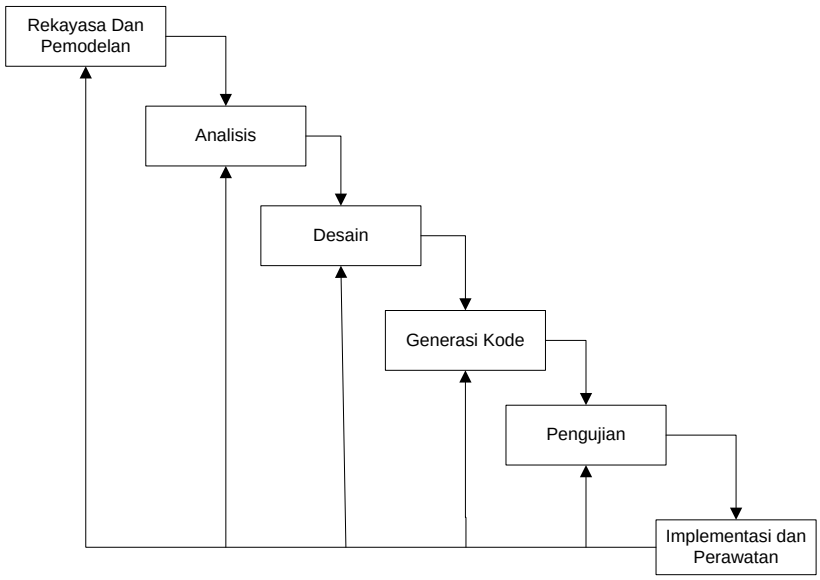
Pengumpulan informasi dan data melalui wawancara secara langsung dengan pemilik Y2Share Batik.

2. Studi Literatur (*Library Research*)

Studi literatur adalah pengumpulan data melalui buku-buku, jurnal, *paper* dan bacaan - bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

1.5.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Tahap pembangunan aplikasi *e-commerce* ini, menggunakan model *waterfall* yang mengacu pada aturan Sommerville. Fase-fase dalam *Waterfall* Model menurut referensi Sommerville diantaranya adalah *Requirements analysis and Definition*, *System and software design*, *Implementation and unit testing*, *Integration and system testing dan Operation and maintenance* (Gambar 1.1). Adapun gambar dan penjelasannya adalah sebagai berikut :



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

Dimodelkan setelah siklus rekayasa konvensional, model *sekuensial linier* melingkupi aktivitas – aktivitas sebagai berikut:

1. Rekayasa dan Pemodelan Sistem/informasi

   Tahap ini, mencakup pengumpulan kebutuhan pada tingkat strategi dan areanya, pandangan sistem ini penting ketika perangkat lunak harus berhubungan dengan elemen-elemen yang lain yaitu perangkat lunak, manusia, dan *database*.

2. Analisis

   Tahap ini, merupakan proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khususnya pada perangkat lunak. Untuk memahami sifat program yang dibangun, rekayasa perangkat lunak (analis) harus memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja, dan antar muka (*interface*) yang diperlukan.

3. Desain

   Tahap ini, melakukan desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda; stuktur data, arsitektur perangakat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma).

4. Generasi Kode

   Tahap ini, setelah tahap desain maka program diterjemahkan ke dalam bentuk mesin yang bisa dibaca. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis.

5. Pengujian

   Tahap ini, apabila sekali kode dibuat maka pengujian program dimulai. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

6. Pemeliharaan

   Tahap ini, merupakan proses pemeliharaan perangkat lunak mengaplikasikan lagi setiap fase program sebelumnya dan tidak membuat yang baru lagi. Perangkat lunak akan mengalami perubahan setelah disampaikan kepada pelanggan. Perubahan akan terjadi dari kesalahan - kesalahan yang ditemukan, karena perangkat lunak harus disesuaikan untuk mengakomodasi perubahan-perubahan di dalam lingkungan

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan ini, pembahasan ini dibagi kedalam beberapa bab, diantaranya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodelogi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi uraian tentang profil perusahaan yang menjadi tempat diadakannya penelitian, landasan teori yang menjelaskan secara umum teori-teori

yang mendukung dalam pembangunan aplikasi, pemodelan analisis yang menjelaskan teori-teori dalam analisis dan perancangan sistem, serta menjelaskan tentang konsep *e-commerce* baik secara umum maupun secara khusus yang berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembangunan aplikasi *e-commerce*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini 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. Pada 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 IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian mengimplementasikan dan pengujian sistem yang mencakup implementasi sistem, pengertian implementasi program, perangkat lunak yang digunakan, implementasi perangkat keras yang digunakan, pengujian sistem, metode pengujian, rencana pengujian, kasus dan hasil pengujian, kesimpulan berdasarkan hasil pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi uraian tentang pokok-pokok kesimpulan dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.