Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang Masalah

Toko Sipartano Naiborngin adalah sebuah toko yang bergerak dalam bidang perdagangan khususnya penjualan khas pakaian adat batak toba baik itu menjual ulos batak, songket, kebaya burkat dan menerima jahitan pengantin, kebaya, sarung songket. Sistem penjualan yang dilakukan di toko Sipartano Naiborngin saat ini masih memakai sistem tradisional, dimana pelanggan harus mendatangi toko untuk memilih dan membeli barang yang ada. Kondisi ini menimbulkan kesulitan berbelanja bagi konsumen yang jarak rumahnya berjauhan dengan toko. Hal ini terutama dirasakan oleh konsumen yang mempunyai kesibukan dalam kegiatan sehari-hari sehingga tidak sempat datang berbelanja. Berbagai kategori barang pakaian di toko Sipartano Naiborngin juga tidak dapat secara langsung dipajang karena mengingat luas toko yang tidak memadai.

Pemasaran barang pakaian di toko Sipartano Naiborngin jangkauannya masih terbatas. Sementara itu, dalam melakukan promosi pihak Sipartano Naiborngin masih menggunakan selebaran brosur yang dirasa kurang memberikan informasi yang tepat mengenai barang yang ditawarkan kepada para konsumen. Selain itu, dalam pembukuan untuk pembuatan laporan rekapitulasi penjualan masih dilakukan secara manual sehingga pengolahan data laporan penjualan masih lambat dan belum terperinci dengan baik.

Dengan melihat dan mengikuti perkembangan teknologi, media *internet* dapat dijadikan sebagai alat pemasaran dan promosi guna menjangkau konsumen umum secara lebih luas. Untuk memecahkan masalah yang terjadi, maka diperlukan suatu sistem perdagangan secara *online* atau lebih dikenal dengan istilah *e-commerce (electronic commerce). E-Commerce* didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan barang, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer seperti internet. Konsumen dapat membeli produk tanpa harus datang langsung ke toko karena dengan *e-commerce* konsumen dapat melakukan pembelian kapan saja dan dimana saja.

Oleh karena itu, berdasarkan pemikiran dan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk membangun sebuah aplikasi berbasis web sebagai tugas akhir dengan judul: ” PEMBANGUNAN WEBSITE *E-COMMERCE* PAKAIAN ADAT BATAK TOBA PADA TOKO SIPARTANO NAIBORNGIN”.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan judul yang telah dijabarkan, dapat dilihat bahwa Toko Sipartano Naiborngin membutuhkan suatu aplikasi untuk mengatasi permasalahan diatas. Pokok permasalahan yang dapat disimpulkan adalah :

”***Bagaimana cara membangun aplikasi E-commerce di Toko Sipartano Naiborngin?”***.

I.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi *e-commerce* di Toko Sipartano Naiborngin berbasis web.

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memudahkan konsumen dalam mengetahui barang apa saja yang ditawarkan oleh Toko Sipartano Naiborngin tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.
2. Memperluas jangkauan pemasaran dan promosi barang pakaian adat batak toba melalui media internet.
3. Memudahkan konsumen dalam proses pembelian barang sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun konsumen berada tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.
4. Mempermudah dalam melakukan pembuatan laporan penjualan.
5. Mempercepat pelayanan ke pelanggan.
6. Transaksi penjualan dapat dilakukan kapan dan dimana saja selama ada akses internet.

I.4 Batasan Masalah

Dengan maksud agar pembahasan dan penyusunan tugas akhir dapat dilakukan secara terarah dan tidak menyimpang serta sesuai dengan apa yang diharapkan, maka perlu ditetapkan batasan-batasan dari masalah yang dihadapi yaitu:

1. Pembatasan pada *Feature Administrative Tool*s, meliputi :

A. Pengaturan pada Data Barang meliputi pembatasan sebagai berikut :

a. Data barang

b. Data kategori barang

c. Detail barang (Warna, Ukuran)

d. Manajemen harga (penyesuaian harga)

e. Gambar barang

f. Rating barang

g. Barang promosi

h. Pengelolaan diskon

i. Pengelolaan stok barang

B. Manajemen Pemesanan meliputi batasan seperti berikut :

a. Pencarian Pesanan (untuk mempermudahkan admin untuk mencari siapa saja yang sudah memesan dan membayar pesanannya)

b. Update Status Pesanan (Dipesan → Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim→ Diterima oleh pemesan)

c. Konfirmasi Pembayaran (jika si pemesan melakukan pembayarannya menggunakan *payment gateway* karena pembayaran yang dilakukan secara online maka akan langsung mengubah data pemesanan secara otomatis, sehingga biasanya tidak diperlukan konfirmasi, karena konfirmasi akan dilakukan antara *payment gateway* dengan situs *e-commerce*. Dalam *Paypal* hal tersebut dikenal dengan IPN (*Instant Payment Notification*).

d. Pembatalan Pesanan (jika barang yang sudah dikirim maka tidak bisa dibatalkan)

C. Manajemen Pembayaran meliputi batasan sebagai berikut :

a. Dapat melakukan pembayaran secara tunai dengan datang langsung ke Toko Sipartano Naiborngin

b. Dapat melakukan pembayaran melalui transfer antar bank (Mandiri, BCA dan BNI)

c. Dapat melakukan pembayaran secara online dengan menggunakan *Payment Gateway* (*Paypal*)

D. Manajemen *Shipping*

a. Menggunakan Jasa Pengirimin JNE yang sudah dipercaya oleh banyak orang di Indonesia dan sebagian besar Masyarakat Indonesia menggunakan jasa pengirimin ini dan di JNE pun sudah ada fasilitas *Tracking* (penelusuran pengiriman)

b. Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman dan harga ongkos kirim barang.

E. Pembuatan Laporan yang akan dilakukan perhari, perminggu, perbulan dan pertahun. Pembuatan laporan meliputi :

a. Laporan Penjualan (hanya pesanan yang sudah dibayar saja yang akan terlihat).

F. Untuk mempermudahkan melihat atau mencocokan dan menyimpan *database* yang baru dengan *database* yang lama maka diadakan fasilitas *Backup* dan *Restore database.*

2. Pembatasan pada *Feature Shoping* (*Frontend*), meliputi :

A. Lihat Barang (berdasarkan nama barang)

B. Menampilkan barang diskon, barang terbaru *(Newest Product*), barang terlaku(global/per kategori) dan barang paling banyak dilihat(*Most View Product*)

C. Tersedia fasilitas pendaftaran member dan login member

D. History Pemesanan

E. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan

F. Mendukung *Search Engine Optimization* (*SEO*)

3. Pembatasan pada Feature Security, meliputi :

A. *IP-Dedicated*

B. *Secure Socket Layer* (*SSL*) untuk keamanan. Mendukung protokol *https*.

C. Login terlebih dahulu agar bisa mengakses situs *e-commerce* (gunakan email dan password untuk login jika sudah ter-registrasi).

4. Pembatasan pada *Feature Communication*, meliputi :

A. Menggunakan *email* yang didaftarkan oleh pengguna

B. Menggunakan *Instant Messaging* (yahoo Messanger)

C. Menggunakan *Handphone* untuk *customer support* .

5. Pengguna

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

A. Admin atau pengelola

Admin dapat melihat data stok barang dengan bentuk statistik, data pembeli, dan semua transaksi yang pesanan berdasarkan laporan harian, mingguan, bulanan, dan tahunan. Admin juga melakukan pengolahan data master yaitu : data barang, detail barang, pesanan, kategori, jenis pengiriman, rekening, ukuran, warna, dan membuat laporan harian, mingguan, bulanan, dan tahunan.

B. Pembeli atau member

Pembeli yang akan melakukan pembelian barang.

6. Pengiriman dilakukan dari kota Jakarta.
7. Barang yang dijual adalah pakaian adat batak toba.
8. Pengaturan diskon dilakukan oleh administrasi dan keuangan. Barang diskon tidak ada ketentuan dan hanya diatur oleh administrasi.
9. Batas waktu konfirmasi pembayaran pesanan adalah satu hari, dihitung dari tanggal pembelian.
10. Perangkat Lunak

    Untuk menggunakan aplikasi yang akan dibangun, dibutuhkan perangkat lunak dengan spesifikasi berikut:

    1. Sistem operasi *Windows* XP, Vista atau *Wondows* 7.
    2. *Macromedia Dreamweaver* 8 sebagai *tool* pembangun aplikasi.
    3. *WampServer* 2.0 sebagai *web server* untuk membangun aplikasi.
    4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan untuk optimalisasi tampilannya menggunakan *Adobe Photoshop* dan CSS.

5. *Web host* yang telah mendukung PHP, MySQL, SSL dan layanan lainnya yang sesuai standar untuk pembangunan aplikasi *e-commerce.*
6. Browser seperti Internet Explorer 6, Mozilla Firefox atau Opera untuk mengakses aplikasi.

I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini metode deskriptif yaitu suatu metode untuk membuat gambaran atau deskripsi mengenai fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian di masa sekarang secara sistematis, factual dan akurat. Adapun tahap yang akan dilalui adalah sebagai berikut :

1. Metodologi Pengumpulan Data

Adapun teknik-teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah:

a. Studi pustaka atau studi literatur, Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.
b. Observasi, Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.
c. Interview, Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Metode pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam metodologi waterfall ini adalah :

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. Analisis

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

c. Design

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. Coding

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

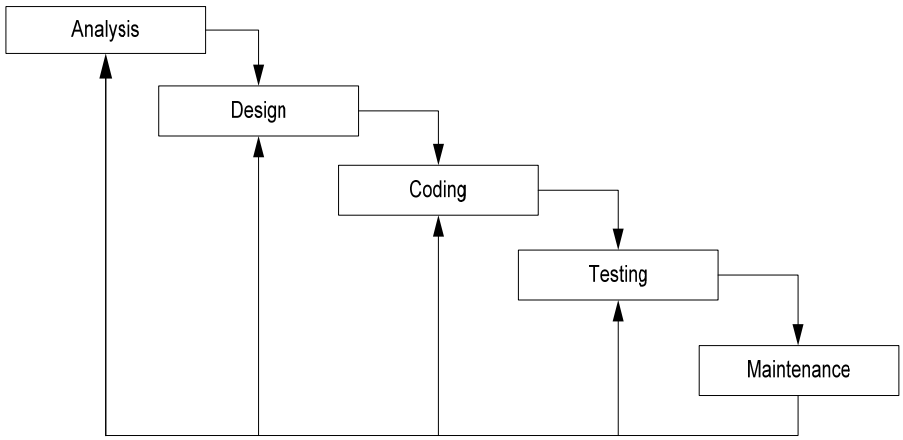
e. Implementation and Software testing

Merupakan tahap mengimplementasikan dan melakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Maintenance

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 I.1 di bawah ini :



Gambar I.1 Metode *Waterfal*

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terbagi menjadi beberapa sub bab dari pokok bahasan, secara umum dapat dijabarkan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi teori dasar yang mendukung dalam pemrosesan data yang ada dan pembuatan program aplikasi berbasis web yang disesuaikan dengan data yang ada, serta dijelaskan pula tentang perusahaan yang menjadi tempat diadakannya penelitian.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini. Analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak 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

Pada bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi ini .

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan penutup yaitu berupa kesimpulan yang berisi kesimpulan dari pembahasan pada bab sebelumnya dan saran.