BAB I

PENDAHULUAN

I. 1. Latar Belakang Masalah

Arsefa Collection merupakan salah satu perusahaan pembuat dan penjual berbagai macam kebaya serta penyedia perlengkapan rias pengantin yang pemasaran produknya masih bersifat *off-line* atau konvensional yaitu menunggu datangnya konsumen untuk datang ke toko, Selama ini penjualan seperti itu belum dapat menarik keuntungan yang maksimal, dikarenakan jumlah konsumen yang datang ke toko tidak terlalu banyak.

Persaingan yang terjadi saat ini tidak lagi terbatas pada kualitas produk dan harga yang ditawarkan, tetapi juga persaingan dalam hal pemasaran dan penjualan produk. Pada saat ini Arsefa Collection sedang mengembangkan wilayah pemasaran ke berbagai wilayah agar jumlah konsumen semakin bertambah sehingga dapat mendukung perkembangan perusahaan. Akan tetapi biaya yang dibutuhkan untuk membangun cabang ditempat yang baru sangatlah besar, maka dari itu pihak Arsefa Collection mengharapkan agar target pemasaran dapat tercapai dengan biaya yang lebih sedikit. Selain dalam hal promosi dan proses transaksi, Arsefa Collection juga mengalami kesulitan dalam hal pembuatan laporan penjualan. Proses pelaporan yang terjadi masih manual, sehingga mengakibatkan proses pelaporan data penjualan menjadi lambat dan kurang tertata dengan baik.

Melihat permasalahan tersebut, maka pembangunan suatu media *online* yang dapat memberikan keefektifan waktu kepada *costumer* dan sebagai sarana utama dalam mempromosikan produk yang tersedia dirasa menjadi keharusan.

Electronic commerce (*E–commerce)* merupakan kebutuhan esensial saat ini dalam dunia bisnis global, dan sebagai penunjang dalam pengembangan pasar, meningkatkan efisiensi, dapat menekan biaya, serta memberikan akses yang lebih luas bagi partner dan pelanggan perusahaan. Penggunaan sistem ini dapat menguntungkan banyak pihak, baik bagi pihak konsumen, maupun bagi pihak produsen dan penjual *(retailer).*

Arsefa Collection memerlukan media *online* ini untuk memperluas daerah pemasaran atau sebagai media promosi yang bisa dilihat dimana saja dan kapan saja. Dengan dibangunnya situs *e-commerce* pada Arsefa Collection diharapkan dapat mempermudah pelanggan untuk melakukan pembelian barang yang ditawarkan oleh Arsefa Collection.

Berdasarkan latar belakang tersebut, judul yang akan diambil adalah **“PEMBANGUNAN APLIKASI E-COMMERCE PADA ARSEFA COLLECTION”.**

I. 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diindetifikasi masalahnya yaitu:

a) Sulitnya melakukan promosi produk yang ditawarkan secara lebih luas kepada pelanggan

b) Kurang efektifnya proses pemesanan produk di Arsefa Collection untuk pelanggan yang berada diluar kota.

c) Belum adanya alternatif lain dalam proses penjualan di Arsefa Collection selain proses penjualan secara konvensional

d) Sulitnya melakukan pengelolaan data gudang, pemesanan produk yang jumlahnya besar dan pembuatan laporan.

Dari identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka didapatlah rumusan masalah diantaranya:

a) Bagaimana cara menawarkan produk kepada pelanggan secara lebih luas.

b) Bagaimana meningkatkan efektivitas pemesanan untuk pelanggan yang berada diluar kota.

c) Bagaimana membangun sistem pemesanan diluar proses pemesanan yang telah ada.

d) Bagaimana cara mempermudah pengelolaan data gudang, pemesanan produk dan pembuatan laporan.

I. 3. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini adalah mengaplikasikan suatu media *online* berupa *website* untuk meningkatkan proses penjualan dan pemasaran pada Arsefa Collection, dengan tujuan adalah sebagai berikut :

a) Membangun sebuah situs *e-commerce* yang dapat berfungsi sebagai media promosi utama dalam produk yang ditawarkan oleh Arsefa Collection.

b) Memberikan kemudahan kepada konsumen atau pelanggan yang berada diluar kota untuk melakukan proses pemesanan produk Arsefa Collection.

c) Memberikan alternatif penjualan produk secara *online* dengan menggunakan media *website*.

d) Lebih memudahkan petugas dalam melakukan pengelolaan data gudang, pemesanan produk yang jumlahnya besar dan pembuatan laporan.

I. 4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari "Pembangunan Aplikasi E-Commerce pada Arsefa Collection" adalah sebagai berikut :

a) Situs *e-commerce* ini melayani pembelian Kebaya serta perlengkapan dan aksesoris pengantin.

b) Pengguna yang akan menggunakan aplikasi *e-commerce* ini meliputi Admin sebagai pengelola situs dan pengunjung yang telah terdaftar maupun belum terdaftar.

c) Aplikasi ini menampilkan gambar, harga dan spesifikasi produk yang ditawarkan.

d) Manajemen pembayaran pada aplikasi ini meliputi pembayaran melalui transfer antar bank dan pembayaran secara *online* dengan menggunakan *payment gateway (paypal).*

e) Menggunakan jasa pengiriman JNE yang sudah dipercaya oleh banyak orang dan juga karena ada fasilitas *tracking* (penelusuran pengiriman)

f) Pengiriman barang dilakukan dari kota Bandung.

g) Pembuatan laporan penjualan yang disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu dan juga pembuatan fasilitas pencetakan label pengiriman.

h) Integrasi dengan situs *Social Network* seperti *facebook* sebagai sarana promosi

i) Pembatasan pada fitur *Security*, meliputi:

   1. Situs *e-commerce* yang akan dibangun mempunyai *IP-Dedicated*.
   2. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) untuk keamanan. Mendukung protokol *https*.
   3. Menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs.

j) Pembatasan pada fitur *Commnunication*

   1. Menggunakan email yang didaftarkan oleh pengguna
   2. Menggunakan *Instant Messaging* (*Yahoo Messanger*)
   3. Menggunakan telepon untuk *custumer support.*

k) Terdapat fitur lain seperti *backup* dan *restore database* dan pengelolaan retur barang

I. 5. Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data dan bahan dalam pembangunan aplikasi *e-commerce* ini menggunakan beberapa metode diantaranya :

a) Metode Lapangan *(Field Research)*

Metode yang dilakukan dengan cara meninjau secara langsung ke perusahaan Arsefa Collection guna mendapatkan data yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibangun. Metode lapangan meliputi :

1. Metode Observasi *(Observation Research)*

   Adalah suatu metode yang dilakukan dengan suatu pengamatan atau kegiatan yang sistematis terhadap objek yang dituju secara langsung dengan meggunakan indera mata

2. Metode Wawancara

   Adalah suatu metode yang dilakukan dengan cara tanya jawab bersama sumber yang ditanya.

b) Metode Literatur (*Library Research*)

Metode yang dilakukan dengan membaca buku maupun sumber lainnya untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan judul tugas yang diambil.

Mengenai metode yang digunakan dalam proses *software* yaitu menggunakan metode *Waterfall* yang mana terdapat beberapa proses sebagai berikut :

a. System/Information Engineering

System/Information Engineering merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan kebutuhan–kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. *Requirements Analysis*

*Analysis m*erupakan tahap dimana sistem *engineering* menganalisis hal–hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. *Design*

Design adalah tahap penerjemahan dari keperluan atau data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user* atau pemakai.

d. *Coding*

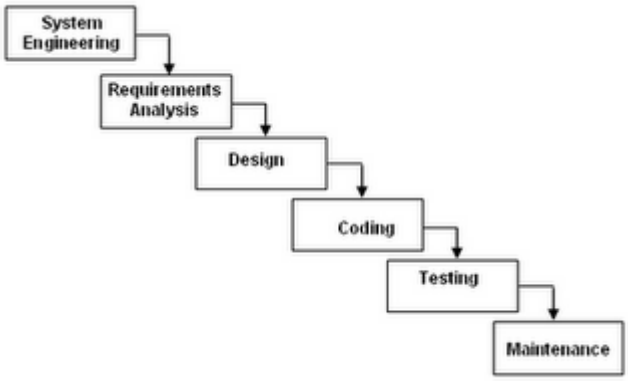
Coding adalah tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman komputer yang ditentukan.

e. *Testing*

Testing merupakan tahap pengujian dari perangkat lunak yang dibangun.

f. *Maintenance*

Maintenance adalah tahap terakhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar 1.1 Metode Pengembangan Sistem *Waterfall*

I. 6. Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menguraikan tentang latar belakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodelogi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II membahas profil perusahaan dan berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan yang melandasi pembangunan *e-commerce.*

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III membahas tentang analisis sistem, analisis masalah yang dihadapi, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan *non* fungsional, analisis kebutuhan fungsional dari aplikasi *e-commerce* yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab IV merupakan tahap implementasi dari analisis dan perancangan sistem yang telah dilakukan serta pengujian terhadap sistem yang telah dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran untuk pengembangan perangkat lunak selajutnya.