BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

D'Banvandedungen Fingerboards adalah sebuah *home industry* yang memproduksi *fingerboards* (Papan Jari). Oleh karena masih berupa *home industry*, perusahaan ini melakukan produksi ketika ada pelanggan yang memesan saja. D'Banvandedungen belum menyediakan desain *deck* (papan) hasil dari para desainer perusahaan, perusahaan hanya memproduksi papan jari hasil desain dari pelanggan. Cara pemesanannya pun masih bersifat konvensional. Pelanggan harus datang ke tempat produksi, memesan dan kemudian diproduksi. Hal ini menyebabkan masih banyak pelanggan yang berada jauh di luar daerah belum secara pasti mengetahui alamat yang tersedia, sehingga enggan untuk datang langsung.

Sejak awal mula berdirinya, D'Banvandedungen mendapat tanggapan yang baik dari pecinta papan jari di komunitas pecinta *skateboard* di Majalaya dan sekitarnya. Bulan Juli 2011, D'Banvandedungen berhasil menjual sebanyak 10 buah papan jari. Bulan Agustus-September perusahaan ini mendapatkan pesanan produksi papan jari sebanyak 15 buah. Hasil tersebut, menurut pemilik D'Banvandedungen, membuat masa depan perusahaan ini terlihat sangat menjanjikan karena pada bulan Juli-Agustus pelanggan hanya berasal dari komunitas pecinta *skateboard* di Majalaya dan sekitarnya saja.

Selain proses pemasaran dan penjualan, D'Banvandedungen juga masih melakukan pengelolaan data barang secara konvensional. Hal ini menyebabkan D'Banvandedungen kesulitan dalam mengorganisir data produk dengan baik.

Berdasarkan uraian data diatas, D'Banvandedungen membutuhkan sebuah solusi yang dapat membantu dalam memperluas pangsa pasarnya sekaligus dapat membantu mengelola data produk serta data pelanggan. Mengingat sangat luasnya wilayah Indonesia dan akan semakin bertambahnya produk yang dihasilkan, perusahaan merasa terlalu sulit jika semua proses pemasaran, penjualan dan pengelolaan data produk serta data pelanggan dilakukan secara konvensional.

Pesatnya perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) khusunya dibidang teknologi komputer sangat berperan dalam berbagai aspek kehidupan. Perkembangan teknologi komputer membutuhkan kemampuan sumber daya manusia untuk dapat menguasai dan mengikuti perkembangan dari teknologi komputer. Penggunaan teknologi komputer semakin banyak setelah adanya penggabungan dari teknologi komputer dan teknologi komunikasi. Dari penggabungan kedua teknologi ini menghasilkan informasi yang dapat diakses dari manapun dengan menggunakan fasilitas Internet. Dengan adanya Internet setiap komputer yang saling terhubung akan dapat bertukar data maupun informasi yang nantinya akan digunakan sesuai dengan apa yang diinginkan. Saat ini pengguna internet di Indonesia dari tahun ke tahun semakin meningkat. Berdasarkan data Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) sampai Desember 2007 jumlah pemakai internet sebesar 25 juta. Tetapi jumlah pelanggan hanya 2 juta. Sementara pada tahun 2008 jumlah pemakai internet meningkat

sebesar 30 juta dan pada tahun 2009 ini diperkirakan akan meningkat sebesar 35 juta (Biznet, 2008). Dengan semakin bertambahnya jumlah pemakai internet maka peluang bisnis dengan memanfaatkan teknologi internet semakin besar.

Melihat permasalahan serta uraian diatas, salah satu solusi terbaik untuk mengatasi masalah yang dialami D'banvandedungen Fingerboards adalah *e-commerce*. *E-commerce* secara umum menunjukkan seluruh bentuk transaksi yang berhubungan dengan aktifitas-aktifitas perdagangan, termasuk organisasi dan perorangan yang berdasarkan pada pemrosesan dan transmisi data *digital* termasuk teks, suara dan gambar-gambar visual [9]. Dengan adanya *e-commerce* perusahaan dapat menjalin hubungan bisnis dengan rekan bisnis atau konsumennya secara lebih efisien, hal ini karena semua komponen yang terlibat dalam proses bisnis seperti *customer service*, produk maupun layanan yang tersedia, cara promosi dan pembayaran diaplikasikan melalui *e-commerce*.

Melihat kondisi dan pemikiran yang ada maka penelitan dan penyusunan skripsi ini memiliki judul **"MEMBANGUN APLIKASI *E-COMMERCE* DI D'BANVANDEDUNGEN FINGERBOARDS"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari penelitian pembangunan aplikasi *e-commerce* ini antara lain.

1. Proses penjualan yang ada di D'Banvandedungen Fingerboards masih bersifat konvensional, sehingga pelanggan yang berada di luar kota Bandung kesulitan ketika akan membeli produk.

2. Kurangnya media pemasaran atau promosi produk, sehingga calon pembeli dari luar kota Bandung kesulitan mendapatkan info mengenai produk yang ada di D'Banvandedungen Fingerboards.
3. D'Banvandedungen Fingerboards kesulitan dalam proses pengolahan data produk dan pembuatan laporan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka diperoleh rumusan masalah bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* di D'Banvandedungen Fingerboards.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Membangun aplikasi *e-commerce* yang dapat membantu mengatasi masalah proses bisnis yang ada di D'Banvandedungen Fingerboards.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain.

1. Merancang aplikasi *e-commerce* yang dapat membantu proses penjualan produk di D'Banvandedungen Fingerboards.
2. Merancang aplikasi *e-commerce* yang dapat membantu proses pemasaran atau promosi produk di D'Banvandedungen Fingerboards..
3. Membangun aplikasi *e-commerce* yang dapat membantu D'Banvandedungen Fingerboards dalam mengolah data produk serta data pelanggan secara mudah dan cepat.

1.3.3 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembangunan aplikasi ini menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman utama di sisi *server* dan library javascript yaitu Jquery di sisi *client*, dengan MySQL untuk database.
2. Aplikasi ini hanya terdiri dari 4 *user* yaitu admin master, admin penjualan, *member user* dan pengunjung. Admin master adalah pemilik perusahaan, admin penjualan adalah karyawan perusahaan yang mengelola *website*, *member user* adalah konsumen yang telah terdaftar, sedangkan pengunjung adalah konsumen yang belum terdaftar.
3. Data yang digunakan adalah data yang berasal dari D'Banvandedungen Fingerboards.
4. Aplikasi penjulan produk hanya digunakan untuk wilayah Indonesia saja.
5. Aplikasi ini didesain hanya untuk digunakan oleh D'Banvandedungen Fingerboards Majalaya, Bandung.

1.3.4 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini ruang lingkup kajian adalah sebagai berikut.

1. *Administrative Tools (Backend Office)*
    a) Manajemen produk, termasuk didalamnya data produk detail produk, manajemen harga, jenis produk, gambar produk, rating produk, produk edisi terbatas (*Limited Edition Produk),* pengelolaan diskon dan pengelolaan stok.
    b) Manajemen pemesanan, termasuk didalamnya *update* status pesanan, konfirmasi pembayaran, pembatalan pesanan.

c) Manajemen pembayaran, cara pembayaran yang ditawarkan dalam aplikasi ini terbagi menjadi tiga yaitu pembayaran *offline* melalui pembayaran tunai atau transfer ke rekening bank yang disediakan perusahaan (BNI) dan pembayaran *online* dilakukan dengan Paypal.

d) Manajemen pengiriman, termasuk didalamnya pengelolaan lokasi dan harga kirim yang disesuaikan dengan perusahaan jasa pengantar barang yang dikehendaki oleh konsumen.

e) Manajemen pembuatan Laporan (*Reporting*)/Statistik, termasuk didalamnya Laporan Penjualan, Laporan Produk dan lain-lain. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu.

f) Manajemen retur pembelian yang terjadi karena barang rusak atau tidak sesuai dengan pesanan.

g) Integrasi dengan situs *Social Network* (Facebook) sebagai sarana promosi.

h) Aplikasi ini menggunakan *IP-Dedicated*, *Secure Socket Layer* (SSL) untuk keamanan dan mendukung protokol https.

2. *Shoping Features (Frontend)*

a) Menampilkan produk diskon, Produk Terbaru (*Newest Product*), Produk Terlaku (global/per Kategori), Produk Paling Banyak Dilihat (*Most View Product*).

b) Fasilitas pendaftaran dan *login member*. Pembeli hanya dapat melakukan pembelian jika telah terdaftar menjadi *member*.

c) *History* pemesanan

d) Pengiriman informasi pemesanan melalui *e-mail* ke pembeli/pemesan setiap ada perubahan status pesanan.

e) Multi gambar untuk sebuah produk.

f) Pembeli dapat membeli satu barang atau banyak barang dalam satu kali transaksi.

1.4 Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian deskriptif yaitu metode penelitian yang bertujuan menggambarkan secara sistematis dan akurat mengenai data-data yang ada dengan cara mengumpulkan dan mengklasifikasikan data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teori yang dipelajari serta metode pengembangan perangkat lunak berdasarkan *Web Engineering*.

1.4.1 Pengumpulan Data

1. Observasi

   Observasi dilakukan dengan mengamati aktifitas yang berjalan dalam perusahaan, untuk mengetahui proses bisnis yang terjadi dalam perusahaan.

2. Wawancara

   Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara secara langsung kepada pemilik dan pegawai perusahaan.

3. Studi Literatur

   Pengumpulan data dilakukan dengan mempelajari teori-teori dari literatur-literatur yang ada dan dapat mendukung pembangunan aplikasi ini.

1.4.2 Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak adalah *Web Engineering*. *Web Engineering* merupakan bagian dari *Software Engineering* yang dikhususkan dalam pembuatan suatu sistem aplikasi yang berbasis web [10]. Tahap-tahap pengembangannya adalah antara lain.

1. Formulasi (*formulation*)

   Kegiatan yang berfungsi untuk merumuskan tujuan dan ukuran dari aplikasi berbasis web serta menentukan batasan sistem.

2. Perancangan (*planning*)

   Kegiatan yang digunakan untuk menghitung estimasi biaya proyek pembuatan aplikasi berbasis web, estimasi jumlah pengembang, estimasi waktu pengembangan, evaluasi resiko pengembangan proyek, dan mendefinisikan jadwal pengembangan untuk versi selanjutnya (jika diperlukan).

3. Analisis (*analysis*)

   Kegiatan ini untuk menentukan persyaratan-persyaratan teknik dan mengindentifikasi informasi yang akan ditampilkan pada aplikasi berbasis web.

4. Rekayasa (*engineering*)

   Terdapat dua pekerjaan yang dilakukan secara paralel, yaitu desain isi informasi dan desain arsitektur web.

5. Implementasi (*page generation*) dan Pengujian (*testing*)

   Suatu kegiatan untuk mewujudkan desain menjadi suatu *website*. Teknologi yang digunakan tergantung dengan kebutuhan yang telah dirumuskan pada tahap analisis.

   Pengujian dilakukan setelah implementasi selesai dilaksanakan. Pengujian meliputi beberapa parameter yang akan menentukan standar aplikasi berbasis web yang telah dibuat. Tahap pengujian adalah suatu proses untuk menguji aplikasi berbasis web yang telah selesai dibuat. Hal ini bertujuan untuk menemukan kesalahan dan kemudian memperbaikinya.

6. Evaluasi oleh Konsumen

   Suatu kegiatan akhir dari siklus proses rekayasa web, akan menentukan apakah web yang telah selesai dibuat tersebut sesuai dengan yang diinginkan. Apabila aplikasi berbasis web ini belum sesuai dengan yang dikehendaki, maka proses rekayasa web akan terus dilakukan dan dimulai lagi dari tahap formulasi untuk versi berikutnya [10].

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini tersusun dalam 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan landasan-landasan teori yang digunakan dalam pembangunan sistem.

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 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

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

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