BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Mugtiva merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi dan penjualan pakaian dan sepatu untuk anak muda, yang umumnya disebut dengan distro. Dengan semakin banyaknya produk-produk yang dihasilkan dan semakin banyak konsumen yang ingin mendapatkan produk tersebut, maka perusahaan yang beralamat di Jl. Cibaduyut Raya No. 52 harus bisa merespon hal-hal tersebut guna mencapai tujuan perusahaan. Cara-cara perusahaan yang dipakai saat ini dinilai belum mampu untuk meningkatkan kinerja penjualan dan pemasaran yang luas.

Sistem pemasaran saat ini terbiasa dengan memberikan katalog kepada konsumen, atau dengan memajang produk-produk unggulan di *showroom*. Dengan sistem pemasaran ini, mengharuskan para konsumen datang langsung ke *showroom*. Hal ini sangat menyulitkan konsumen yang berada diluar wilayah untuk sekedar mengetahui produk-produk yang ada.

Sedangkan sistem transaksi saat ini terbiasa dengan cara konsumen datang langsung ke *showroom* untuk membeli produk. Sayangnya transaksi ini tidak bisa menjangkau masyarakat yang berada diluar kota untuk langsung membeli. Selain itu,

pada proses pembukuan untuk pembuatan laporan rekapitulasi penjualan dan transaksi pelanggan masih lambat dan belum terperinci dengan baik.

E-commerce merupakan penjualan *online* yang mengefektifkan waktu dan tempat, tanpa harus bertatap muka langsung untuk melakukan transaksi bisnis. Keefektifan yang ditawarkan *e-commerce* ini yang dapat dinikmati oleh konsumen dan penjual dalam sebuah transaksi. Bagi penjual, *e-commerce* akan membantu perluasan pemasaran produk, sedangkan untuk konsumen, akan mempermudah untuk mendapatkan informasi tentang produk yang akan dibeli tanpa harus datang ke *showroom*.

Dengan keuntungan yang sangat besar dari sistem *e-commerce* ini, maka akan dibangun sistem penjualan *online* pada Distro Mugtiva untuk dapat mencapai terget-target pemasaran dan penjualan secara luas.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas ditemukan beberapa masalah diantaranya:

1. Masih menggunakan transaksi penjualan dimana pembeli harus datang langsung ke Distro Mugtiva.
2. Media promosi yang digunakan saat ini belum mampu untuk menjangkau masyarakat luas, khususnya yang berada diluar wilayah Bandung.
3. Laporan rekapitulasi penjualan, transaksi pelanggan dan pengelolaan stok produk kurang tertata dengan baik.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* penjualan pada Mugtiva.

I.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun Aplikasi *e-commerce* penjualan di Mugtiva.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan sistem ini adalah:

1. Tersedianya proses transaksi secara *online*, sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dari luar kota.
2. Tersedia sebuah sistem untuk mempermudah proses promosi kepada masyarakat luas.
3. Mempermudah pihak perusahaan untuk merekapitulasi penjualan, transaksi pelanggan serta pengelolaan stok produk dapat tertata dengan baik.

I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembangunan aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Data yang akan diolah dalam aplikasi ini diantaranya data master (produk, ukuran, stok, detail produk, gambar produk), data pesanan, data pembayaran, data pengiriman dan laporan.
2. Metode pembayaran yang digunakan pada aplikasi ini terdapat dua cara yaitu pembayaran *offline* dan pembayaran secara *online*. Pembayaran yang

dilakukan secara *offline* adalah transfer rekening. Sedangkan untuk pembayaran secara *online* menggunakan fasilitas *Payment Gateway* (Paypal).

3. Proses pengiriman produk setelah pembeli melakukan pembayaran atas produk yang dipesan kemudian produk dikirim melalui jasa pengiriman JNE.
4. Memberikan fasilitas *tracking* untuk mengetahui keberadaan produk yang telah dikirim.
5. Manajemen pemesanan yang dapat dilakukan adalah pencarian pesanan, update status pemesanan, konfirmasi pembayaran.
6. Sistem keamanan aplikasi yang dibuat ini memakai :
   a. *IP-Dedicated*.
   b. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) agar mendukung protokol https : agar kemanan data lebih terjaga.
   c. Menggunakan *email* dan *login* untuk mengakses situs.
7. Pelanggan dapat melakukan komplain menggunakan beberapa cara yaitu:
   a. Mengirim *email* yang terdaftar di sistem.
   b. Menggunakan *instant messaging* seperti Yahoo Messanger.
   c. Menggunakan telepon.
8. Fasilitas pada aplikasi ini
   a. Sistem *e-commerce* ini dapat terintegrasi dengan situs *social networking* sebagai sarana promosi produk.

b. Menampilkan produk terbaru, produk terlaku dan produk paling banyak dilihat.

c. Fasilitas pendaftaran pelanggan dan *login*pelanggan.

d. *History* pemesanan.

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

9. *User*

a. Administrator terdiri dari Admin dan Operator, memiliki tugas sebagai berikut :

1. Mengelola data master seperti menambah data produk, detail produk, merk, kategori, dll.
2. Operator mengelola data transaksi, retur dan laporan.

b. Pelanggan dapat melihat informasi mengenai produk yang terdapat di situs dan dapat melakukan pemesanan produk.

c. Pengunjung hanya dapat melihat informasi produk yang terdapat di situs tersebut dan tidak dapat melakukan pemesanan produk.

10. *Software*

a. Bahasa pemrograman yang dipakai untuk membangun aplikasi ini yaitu menggunakan PHP, MySQL sebagai *Database Management System* dan Apache digunakan sebagai *web server*.

b. Pada sisi client, digunakan *web browser* untuk dapat mengakses situs tersebut, *web browser* dapat menggunakan program Microsoft Internet Explorer, Mozilla, Google Chrome.

11. Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur, dimana *tools* yang digunakan adalah *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), sedangkan untuk menggambarkan diagram proses mengggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

a. 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. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. *System 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 proyek pembuatan perangkat lunak.

c. Perancangan

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

d. Implementasi

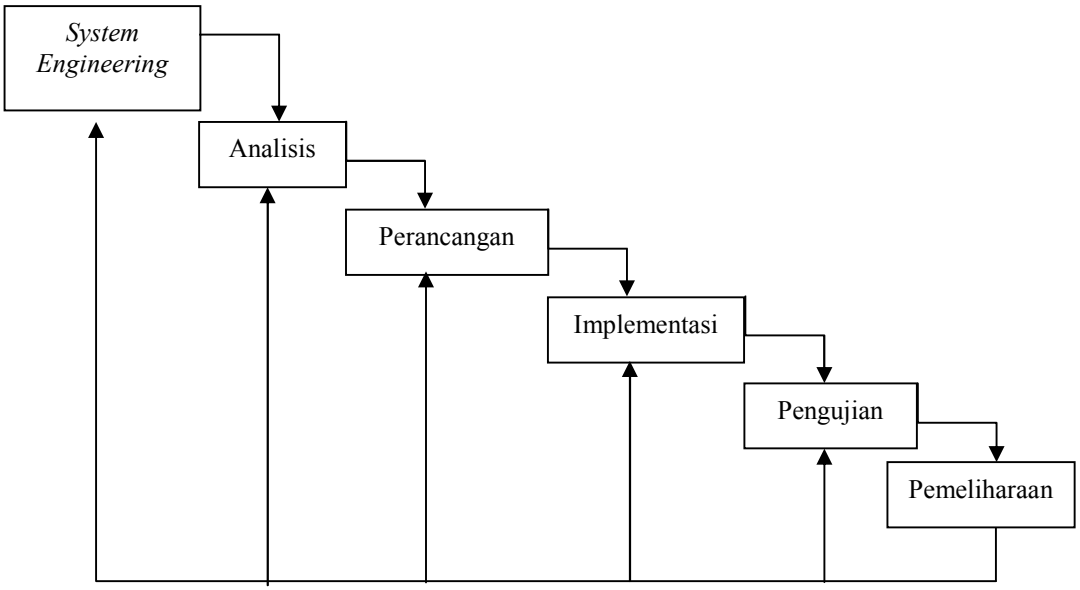
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Pemeliharaan

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar I.1 Skema *Waterfall* [4].

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba mengidentidikasikan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan, yang kemudian diikuti dengan batasan masalah, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan perusahaan dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan website *e-commerce*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelasakan analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, pengkodean, kebutuhan non fungsional dan analisis basis data. Selain analisis sistem, bab ini terdapatjuga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat. *Tools* untuk memodelkan sistem menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini membahas implementasi dari tahapan analisis dan perancangan sistem kedalam perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman), serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi *e-commerce.* Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sistem sudah berjalan seperti yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.