BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya teknologi yang ada pada zaman sekarang, salah satunya adalah Internet. Maka banyak aspek yang menerima dampak dari berkembangnya teknologi. Dari segala aspek, yang paling terkena dampak berkembangnya teknologi yaitu dari sektor bisnis. Terutama dalam sektor penjualan, yang sekarang dapat dinikmati penjualan secara *online* atau yang disebut juga dengan *e-commerce*. Melalui *e-commerce*, untuk pertama kalinya seluruh manusia di muka bumi memiliki kesempatan dan peluang yang sama agar dapat bersaing dan berhasil berbisnis di dunia maya. *E-commerce* adalah suatu cara berbelanja atau berdagang secara online atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas Internet dimana terdapat website yang dapat menyediakan layanan "*get and deliver*" dengan keunggulan biaya yang relatif murah dan pelayanan akses 24 jam.

Toko Trekking merupakan sebuah toko yang bergerak di bidang penjualan tas ransel, sepatu gunung, sandal gunung, celana dan tenda doom (peralatan *advanture)* yang berlokasi di Jalan raya Cibaduyut no 185 Bandung. Toko Trekking telah memiliki banyak pelanggan dari kalangan pecinta olah raga *advanture*, tetapi jangkauannya masih didalam kota Bandung dan berkeinginan memperluas jangkauan pemasaran sehingga dapat menjangkau lebih banyak pelanggan. Selain itu Toko Trekking juga sering kesulitan bertransaksi dengan pelanggan ketika ada pesanan dari luar daerah Bandung, dikarenakan jarak yang jauh sehingga pelanggan masih kesulitan untuk melihat contoh barang yang diproduksi.

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan, maka perlu dibuat suatu sistem yang dapat menyelesaikan semua permasalahan yang ada saat ini. Dengan membangun sistem aplikasi penjualan secara online diharapkan menjadi suatu solusi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan diatas guna mencapai efektifitas maupun efisiensi. Oleh karena itu, mengacu permasalahan diatas topik yang akan di ambil oleh penulis yaitu **PEMBANGUN APLIKASI E-COMMERCE pada TOKO TREKKING BANDUNG.**

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Konsumen yang berasal dari luar Kota Bandung sangat sulit bertransaksi.
2. Terbatasnya jangkauan pemasaran, yang dapat di lakukan di dalam kota saja.
3. Sulitnya pelanggan yang berada di luar kota untuk mendapatkan informasi tentang Toko Trekking.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Adapun maksud penulisan skripsi ini adalah membangun aplikasi e-commerce pada Toko Trekking.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembangunan aplikasi penjualan peralatan olah raga *advanture* berbasis *online* pada toko Trekking ini, sebagai briku:

1. Memberikan kemudahan kepada konsumen sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun konsumen berada.
2. Memperluas jangkauan pemasaran sehingga dapat menarik lebih banyak konsumen dari luar kota tanpa membutuhkan modal yang besar.
3. Memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi mengenai produk yang dijual di Toko Trekking.
4. Meningkatkan keamanan konsumen karena tidak perlu membawa uang tunai dalam jumlah yang besar.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam Membangun Aplikasi Penjualan Online pada Toko Trekking ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun terdiri dari data pengguna, data transaksi pemesanan, data komentar/testimonial, data produk, dan data jasa pengiriman.
2. Proses yang akan ditangani pada sistem ini yaitu pengolahan data pengguna (admin, operator, dan member), pengolahan data transaksi dan pemesanan/pembelian, pengolahan data komentar/testimonial, pengolahan laporan, pengolahan data produk dan layanan.
3. Informasi mengenai Toko Trekking, produk, panduan pemesanan/pembelian, panduan transaksi/pembayaran, informasi jasa pengiriman, panduan pengembalian produk, laporan penjualan, dan laporan pemesanan.

4. Keamanan terdiri dari registrasi dan login pengguna dengan *username* dan *password* yang dilengkapi dengan *Security Socket Layer (SSL)* dan *Dedicated IP* untuk menjamin keamanan bertransaksi. Fasilitas *backup* dan *restore database* sebagai langkah pengamanan data. Selain itu, sistem akan melakukan validasi terhadap inputan pengguna untuk menghin dari kesalahan *input data*.
5. Pilihan komunikasi kepada pengunjung menggunakan,*Yahoo Messenger*, situs jejaring social *Facebook*, dan telepon sebagai sarana *customer support*.
6. Aplikasi ini juga dapat mengelola retur barang, pada retur barang dibatasi bila mana barang yang dipesan tidak sesuai dengan pesanan, barang hanya bisa ditukar dengan produk yang sama dan harga yang sama, produk dapat diretur maksimal 1 x 24 jam setelah produk diterima oleh *member*.
7. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan aplikasi terdiri dari :
   a. Pembangun aplikasi : Macromedia Dreamweaver 8, XAMPP
   b. DBMS : MySQL
   c. Browser : Mozilla Firefox
8. Model proses yang digunakan dalam pembangunan system yaitu *Flowmap* dan *ERD (Entity Relationship Diagram),* serta *DFD (Data Flow Diagram).*
9. Pembayaran dapat dilakukan dengan transfer via rekening bank dan *Paypal*.
10. Pemasaran dengan menggunakan situs jejaring social *Facebook* dan mendukung *Search Engine Opitimization* (SEO) agar situs terdaftar pada *Search Engine Google.* Pengiriman barang via JNE dan POS.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Pengumpulan Data

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

   a. Metode Studi Literatur

      Mengambil dan mengumpulkan teori-teori dasar serta teori pendukung dari berbagai sumber, terutama meminta data dari pihak Toko Trekking, buku-buku referensi dan situs-situs dari Internet.

   b. Metode Observasi

      Penulis melakukan pengamatan secara langsung di Toko Trekking.

   c. Metode Konsultasi

      Melakukan konsultasi dengan pembimbing dan rekan–rekan di lapangan, untuk memperoleh gambaran dan penjelasan tentang berbagai macam hal mengenai tugas yang akan dikerjakan.

2. Model Pengembangan Perangkat Lunak

   Model pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall. Waterfall* menurut Ian Sommerville meliputi beberapa proses diantaranya :

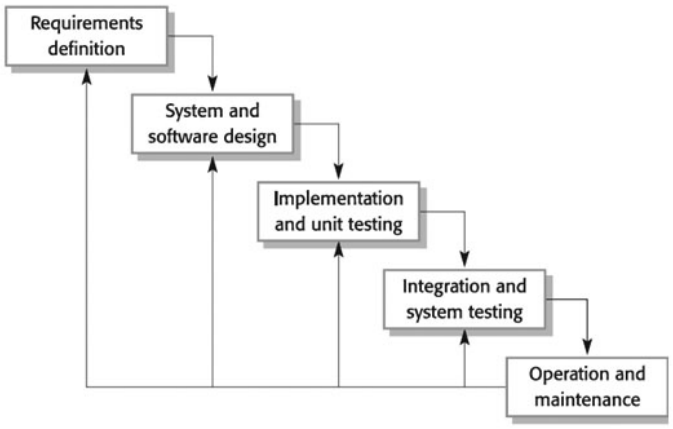
   a. ***Requirements analysis and definition:*** Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

b. ***System and software design:*** Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

c. ***Implementation and unit testing:*** desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

d. ***Integration and system testing:*** Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

e. ***Operation and maintenance:*** mengoperasikan program di lingkungannya dan melakukan pemeliharaan seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.



Gambar 1.1 Skema Pemodelan Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu: tinjauan umum perusahaan/instansi dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan/ instansi, visi, misi, dan struktur organisasi sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun aplikasi e-commerce Toko Trekking.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi. 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 SISTEM

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai dengan hasil pengujian dari aplikasi yang dilakukan di Toko Trekking untuk mengetahui sejauh mana sistem dapat berjalan dengan baik.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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