BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sifa *Collection* merupakan *home industry* yang berdiri di Jl. Tubagus Ismail Dalam VIII No. 37 Bandung. *Home industry* ini bergerak dibidang produksi dan penjualan busana muslim khususnya wanita. Dengan desain hasil sendiri yang dibuat secara unik, maka barang yang dijual tidak ada di pasaran. *Home industry* ini berdiri sekitar tahun 1999 dan sekarang sudah mempunyai cabang di Jl. Danau Jempang B II/16, Pejompong, Jakarta Pusat.

Sifa *Collection* belum terkenal secara luas. Cara yang dilakukan dalam mempromosikan produk-produknya yaitu dengan membagikan brosur, menghubungi pelanggan tetap via telepon. Cara tersebut dirasa masih kurang efektif dalam menyampaikan *detail* produk.

Sampai saat ini sistem penjualan yang sedang berjalan di Sifa *Collection* dalam menjual produknya masih dengan cara *direct sale* yaitu pembeli harus datang langsung mengunjungi tempat penjualan, selain itu melakukan konsinyasi dan mengikuti acara di pameran. Hal tersebut juga menjadi kendala untuk pengunjung yang berlokasi cukup jauh dan sulit untuk melakukan pembelian produk-produk yang ditawarkan. Kurangnya tenaga pemasaran dan media informasi membuat produk-produk yang di tawarkan Sifa *Collection* lebih sedikit dikenal orang.

Dalam hal pembuatan laporan masih belum terstruktur dan menggunakan cara manual yaitu laporan hasil penjualan, laporan pemesanan, dan laporan data

produk masih dicatat dalam *work sheet*. Untuk laporan penjualan dan pemesanan, data diambil dari data nota setiap transaksinya. Seringkali ada nota yang tidak tercatat karena hilang membuat pemilik toko kesulitan dalam merekap hasil penjualan.

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Salah satunya teknologi internet. Banyak perusahaan atau perorangan menggunakan teknologi tersebut guna mencapai target yang diinginkan. Dengan internet pengguna dapat melakukan interaksi dengan masyarakat yang ada di seluruh dunia. Teknologi internet juga mempunyai pengaruh besar dalam dunia bisnis contohnya dalam hal penjualan. Penjualan disini tentunya dilakukan melalui media internet atau disebut *e-commerce.*

E-commerce (Electronic Commerce) pertama dikenalkan tahun 1994 saat pertama kali *banner* elektronik dipakai untuk tujuan promosi dan periklanan di sebuah *website*. Secara umum *e-commerce* merupakan segala bentuk transaksi pemasaran, penyebaran, pembelian ataupun penjualaan barang dan jasa dengan menggunakan media elektronik. Desakan bisnis menyebabkan para pelaku bisnis terpacu untuk bersaing secara ketat. *E-commerce* juga dipakai sebagai strategi dalam penjualan karena memberikan kemudahan dibandingkan dengan cara manual. Dengan adanya *e-commerce* proses transaksi antara penjual dan pembeli lebih *efisien.* Selain itu jangkauan penjualanpun lebih luas karena melalui internet dimanapun dan siapapun bisa mengaksesnya.

Berdasarkan permasalahan yang disebutkan sebelumnya Sifa *Collection* berkeinginan mengembangkan usahanya dengan menerapkan sistem penjualan

yang lebih cepat, luas dan efisien dengan memanfaatkan teknologi internet tersebut. Melalui internet informasi akan lebih cepat menyebar dan bisa melakukan transaksi bisnis secara mendunia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1) Cara mempromosikan hasil produksi Sifa *Collection* masih kurang efektif karena hanya ditawarkan melalui brosur dan via telepon.
2) Konsumen yang berlokasi jauh mengalami kesulitan dalam pembelian produk karena proses penjualan masih dilakukan dengan cara *direct sale*
3) Pembuatan laporan hasil penjualan, laporan pemesanan, dan laporan data produk tidak terstruktur dan masih dalam bentuk catatan pembukuan *(work sheet)* sehingga terjadi kesulitan saat merekap laporan yang masih berupa nota.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Melihat uraian permasalahan diatas maka Sifa *Collection* bermaksud untuk membangun sebuah *website e-commerce*.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam membangun *website e-commerce* di Sifa *Collection* ini adalah :

1) Membantu memudahkan perusahaan dalam mempromosikan produknya kepada konsumen melalui media informasi yang disediakan.

2) Memberikan kemudahan bagi konsumen baik yang berlokasi dekat maupun jauh untuk membeli barang tanpa harus mendatangi tempat penjualan.
3) Mempermudah petugas dalam merekap laporan hasil penjualan, laporan pemesanan, dan laporan data produk.

1.4 Batasan Masalah

Melihat apa yang telah dipaparkan di atas, maka dalam pembuatan *website e-commerce* di Sifa *Collection* ini dibuat beberapa batasan masalah agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalah untuk *website e-commerce* yang akan di bangun adalah sebagai berikut :

1.4.1 Sistem

1.4.1.1 Perangkat admin *(backend)*

1. Perancangan *website* dibuat berdasarkan permintaan dan kebutuhan Sifa *Collection*.
2. Layanan pengaturan data master.
    a) Pengelolaan data provinsi.
    b) Pengolahan data kota.
    c) Pengolahan data ongkos kirim.
    d) Pengolahan data kategori.
    e) Pengolahan data ukuran.
    f) Pengolahan data jasa.
    g) Pengolahan data paket.

3. Layanan Pengaturan Produk
   a) Pengolahan data barang.
   b) Pengolahan data *detail* barang.
   c) Pengelolaan harga (ketika ada perubahan harga karena sewaktu-waktu harga bisa berubah).
   d) Pengelolaan stok barang.
   e) Pengelolaan data komentar.
   f) Pengelolaan diskon pada barang yang sudah lama tidak terjual.
   g) *Kurs* mata uang dollar yang digunakan untuk transaksi pembayaran melalui *Paypal* diambil dari *kurs* Bank Mandiri sesuai permintaan perusahaan.
4. Layanan pengelolaan data transaksi
   a) Pemesanan

      Setelah terdaftar menjadi *member*, pembeli bisa melakukan pemesanan barang terhadap barang yang akan dibeli. Lalu petugas akan memberikan konfirmasi pesanan tersebut melalui *e-mail*.

   b) Pembayaran

      Setelah melakukan pemesanan terhadap suatu barang maka pembeli dapat melakukan pembayaran. Pembayaran yang disediakan yaitu :

      1. Pembayaran Offline : transfer via Bank BCA dan transfer tunai.
      2. Pembayaran Online : melalui *Paypal*.

c) Pengiriman

Setelah melakukan pembayaran dan petugas sudah mengkonfirmasi pembayaran yang telah dilakukan oleh pembeli, maka selanjutnya adalah proses pengiriman. Jasa pengiriman yang disediakan yaitu JNE dan Pos Indonesia.

d) Retur

Sistem akan menyediakan pengelolaan retur untuk menangani bila terjadi keluhan dari pelanggan atas produk yang sudah dibeli. Batas maksimal untuk konfirmasi barang yang akan dikembalikan adalah 2 hari setelah barang diterima oleh pembeli. Jika melebihi batas maksimal maka tidak dapat melakukan retur.

5. Pengolahan data laporan

   Sistem yang dibuat mempunyai fasilitas untuk mencetak laporan. Laporan tersebut dapat disusun berdasarkan periodik tertentu (berdasarkan bulan dan tahun). Laporan yang dibuat yaitu laporan data barang, laporan data penjualan, laporan data pesanan, laporan data pembayaran, dan laporan data retur.

6. Pengolahan Backup dan Restore

   Sistem yang dibuat menyediakan fasilitas *backup* dan *restore database* yang disediakan oleh *webhost* yang digunakan.

7. Pengujian website yang dibangun dilakukan secara *online* dengan melakukan pendaftaran pada salah satu *web host*. Sistem yang dibangun memperhatikan keamanan pada saat terjadi pertukaran data dan transaksi

dengan memanfaatkan layanan SSL yang terdapat pada *web host*. Selain itu sistem akan melakukan validasi terhadap inputan pengguna untuk menghindari kesalahan penginputan data.

8. Sebagai penunjang media promosi sistem yang dibangun akan berintegrasi dengan situs jejaring sosial *(social network)* seperti *facebook* dan *twitter*.

1.4.1.2 Fitur Belanja (*Frontend*)

Fasilitas yang disediakan untuk pengunjung dan member yaitu sebagai berikut :

1. Menyediakan layanan pencarian produk.
2. Menampilkan katalog produk, produk terbaru, produk paling banyak dilihat dan produk rekomendasi.
3. Dilengkapi dengan fasilitas pendaftaran, login *member* dan lupa *password*.
4. Dilengkapi dengan *history* belanja.
5. Pengiriman informasi perubahan status pemesanan melalui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
6. *Zoom* gambar produk.
7. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan sehingga customer dengan mudah mencari *website* ini.
8. Mempunyai Fitur *Smart Recommendation System* (Sistem rekomendasi cerdas) dimana sistem akan merekomendasikan suatu produk yang dipilih oleh member dan direkomendasikan kepada member lain.

9. Mempunyai fasilitas pemberian *rating* suatu terhadap suatu produk yang sudah dibeli.
10. Mempunyai fasilitas mengisikan komentar terhadap suatu produk.

1.4.1.3 Keamanan

1. IP yang dipakai IP *Dedicated*. *Dedicated IP* biasa digunakan untuk jalur transaksi yang menggunakan *SSL-enncrypted* untuk pengamanan transaksi di internet.
2. Menggunakan SSL (*Secure Socket Layer*) untuk menjamin keamanannya data transfer dari *browser* pembeli ke *webserver*.
3. *Username* dan *password* digunakan oleh pembeli yang sudah terdaftar sebagai member.

1.4.1.4 Komunikasi

Sistem menyediakan layanan komunikasi melalui beberapa fasilitas yaitu :

1. Menggunakan *Yahoo Messanger* untuk komunikasi *real time* secara *online.*
2. Menggunakan *email* yang telah didaftarkan oleh pengguna.
3. Untuk berbicara langsung dapat menggunakan sarana telepon.
4. Manfaatkan situs jejaring sosial untuk promosi. Integrasikan dalam halaman administrator dan halaman pelanggan.

1.4.2 Perangkat Lunak

Untuk membangun *website e-commerce* di Sifa *Collection* dibutuhkan perangkat lunak dengan spesifikasi berikut :

a. Sistem operasi Windows XP
b. Adobe Dreamweaver CS5 sebagai *tool*s pembangun aplikasi.
c. WampServer sebagai *web server* saat pembangunan aplikasi.
d. Basis data menggunakan MySQL.
e. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP.
f. Browser seperti Mozilla Firefox dan Google Chrome untuk mengakses aplikasi.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk membangun aplikasi *e-commerce* di Sifa *Collection* menggunakan metode analisis *deskriptif* yaitu suatu metode yang bertujuan untuk menggambarkan fakta-fakta dan informasi secara sistematis juga mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan penelitian, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap perancangan perangkat lunak.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan penyusunan laporan dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

   Yaitu teknik pengumpulan data dengan memanfaatkan buku serta literatur lainnya yang berhubungan dengan permasalahan.

b. Observasi

Yaitu teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian secara langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Wawancara

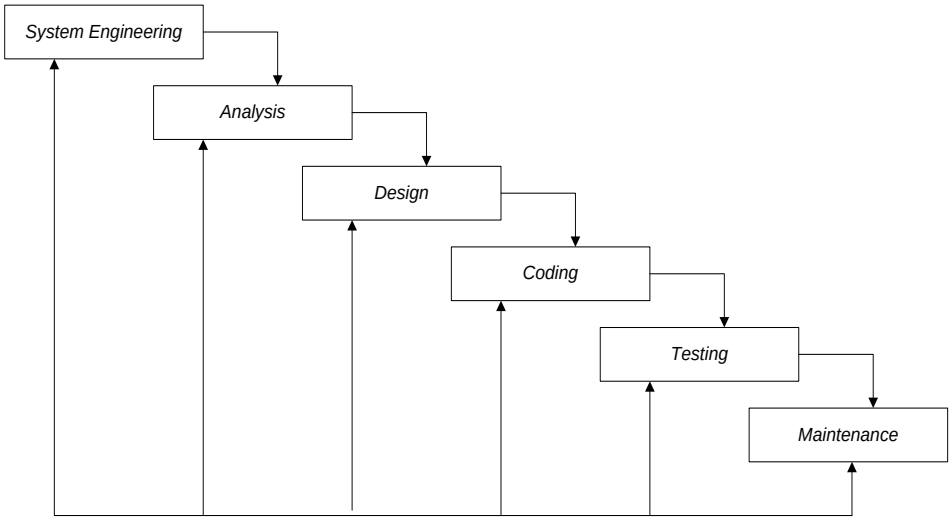
Yaitu teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pemilik dan petugas Sifa *Collection*.

d. Kuesioner

Yaitu teknik pengumpulan informasi dengan cara memperoleh data dari sumbernya secara langsung melalui proses wawancara atau dengan mengajukan pertanyaan.

1.5.2 Tahap Perancangan Perangkat Lunak

Model yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi yang akan dibangun yaitu menggunakan model *Waterfall*. *Waterfall* adalah sebuah pendekatan yang sistematis dan berurutan melalui tahapan-tahapan yang ada pada SDLC *(System Development Live Cycle)* untuk membangun sebuah perangkat lunak. Model ini digunakan karena menekankan pada sebuah ketentuan dalam proses pengembangan perangkat lunak. Metode ini adalah sebuah metode yang tepat untuk membangun perangkat lunak yang tidak terlalu besar dan sumber daya manusia yang terlibat dalam jumlah yang terbatas. Adapun tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut :



Gambar 1.1 Metode Pengembangan *Waterfall* [30]

a. System Engineering

Merupakan bagian terbesar dari sistem. Pemodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software*. Hal ini sangat penting, mengingat *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware* dan *database.*

b. Analysis

Mencari, mendefinisikan dan memahami kebutuhan *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, seperti fungsi yang dibutuhkan, performansi (kemampuan) dan antarmuka yang dibutuhkan. Tahapan ini harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pengguna sistem.

c. Design

Design merupakan proses yang digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk rancangan *software*

sebelum *coding* dimulai. *Design* harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya.

d. Coding

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tersebut harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*.

e. Testing

Testing adalah sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. Maintenance

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *error* kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan secara umum mengenai latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, menentukan maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas mengenai gambaran umum tentang perusahaan, berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan, serta perangkat lunak yang melandasi pembangunan sistem dan hal hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang kebutuhan perangkat lunak yang digunakan, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis fungsionalitas sistem, analisis prosedur, analisis non-fungsionalitas, serta analisis basis data untuk mendefinisikan hal-hal yang diperlukan dalam pengembangan perangkat lunak. Selain itu pada bab ini memaparkan perancangan sistem yang akan dibangun.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan implementasi dari perangkat lunak yang dibangun. Implementasi perangkat lunak dilakukan berdasarkan kebutuhan analisis dan perancangan perangkat lunak yang sudah dilakukan. Dari hasil implementasi kemudian dilakukan pengujian sistem berdasarkan pada analisis kebutuhan perangkat lunak yang menjelaskan apakah sudah benar-benar sesuai dengan analisis dan perancangan yang telah dilakukan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini berisi mengenai kesimpulan hasil dari semua tahap yang dilalui selama penelitian beserta saran yang berkaitan dengan hasil yang di dapat guna untuk perbaikan sistem lebih lanjut.