BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penjualan secara online sedang banyak diminati oleh banyak orang. Mempunyai situs penjualan online sendiri merupakan kebutuhan yang perlu dipertimbangkan. Freshrock Rebellion merupakan salah satu tempat usaha yang bergerak dibidang distro yang menyediakan dan mendistribusikan berbagai jenis produk seperti pakaian, topi, tas, dan lain-lain. Berjualan secara konvensional yang mana bertempat di Jl. Venus Timur 13 No. 7, mengikuti bazar-bazar, membagikan brosur-brosur dirasa kurang cukup karena pelanggan dari luar kota harus datang langsung ke toko untuk melakukan pembelian.. Pengelolaan data transaksi, laporan produk maupun penjualan masih dilakukan secara manual yang memungkinkan data bisa tercecer dimana-mana.

E-commerce dapat menjadi media promosi yang sangat membantu karena dapat menjangkau masyarakat luas dan lebih efektif dalam penyebarannya. Selain itu, dapat menjadi penghubung antara penjual dan pembeli dimana pun berada tanpa dibatasi ruang, waktu dan juga biaya. Konsumen dapat melihat informasi produk, memilih atau memesan produk melalui aplikasi tersebut serta dapat memudahkan dalam proses pembayaran. Aplikasi yang efisien dan mudah dimengerti merupakan salah satu pertimbangan yang tidak kalah pentingnya. Pengelolaan produk juga laporan penjualan yang mudah dimengerti cara pengelolaannya juga perlu diperhatikan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka perlu dibangun suatu aplikasi dengan memanfaatkan teknologi internet yang dapat mengatasi permasalahan yang ada yaitu dengan membangun sebuah *E-Commerce* pada Freshrock Rebellion Clothing Bandung. Sehingga diharapkan dengan membangun *e-commerce* dapat mempermudah proses transaksi sehingga dapat meningkatkan penjualan, serta dapat memberikan kepuasan kepada konsumen.

1.2 Indentifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka rumusan masalah dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* adalah bagaimana membangun aplikasi *E-Commerce* pada Distro Freshrock Rebellion Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun Aplikasi E-Commerce pada Freshrock Rebellion Clothing Bandung.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mempermudah konsumen dalam mengakses produk.
2. Mempermudah konsumen dari luar kota dalam melakukan transaksi pembelian produk.
3. Mempermudah dan mempercepat transaksi jual beli.
4. Membantu dalam hal promosi produk.
5. Untuk mempermudah pihak freshrock dalam melakukan pengelolaan data produk dan data penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari agar pembahasannya tidak meluas, maka perlu dibatasi masalahnya agar lebih terarah dan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun batasan masalah dari pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Data yang dikelola oleh sistem yaitu data produk, data kategori produk, data warna, data ukuran, data vendor, data pelanggan, data user, data pengiriman, data pemesanan, data transaksi pembayaran, data retur penjualan dan data laporan.
2. Proses yang terdapat pada sistem yaitu proses login user, registrasi pelanggan, proses pemesanan produk, proses pembayaran transaksi, pengiriman produk dan proses pembuatan laporan.
3. Hanya member yang dapat memesan produk.
4. Pemesanan dibatasi hanya di Indonesia saja.
5. Menampilkan informasi seperti informasi katalog produk, informasi tentang perusahaan, informasi registrasi pelanggan, informasi pembayaran transaksi, informasi pengiriman dan tracking pemesanan, informasi status pemesanan, informasi retur dan *history* pemesanan.
6. Pemesanan produk dapat dilakukan dalam jumlah besar atau diluar stok yang tersedia.
7. Proses pengembalian produk atau retur dilakukan ketika produk yang dipesan telah diterima pelanggan
8. Pengembalian produk (*return*) dapat dilakukan jika produk yang dikembalikan tersebut tersedia stoknya.

9. Pengembalian produk diterima apabila sesuai dengan ketentuan klaim *return*, yaitu produk yang dipesan tidak sesuai pesanan dan barang rusak
10. Proses pengecekan produk yang dikembalikan dilakukan secara *manual*.
11. Biaya pengembalian produk (*return*) ditangani diluar sistem.
12. Informasi yang disediakan berupa informasi data produk terbaru dan terbanyak dilihat, informasi pemesanan produk yang mencakup pemesanan, pembayaran, pengiriman dan pengembalian produk, laporan penjualan dan laporan data produk.
13. Sistem keamanan menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) dan IP *dedicated* untuk mendukung protokol https, serta fasilitas *login* untuk dapat masuk ke sistem.
14. Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna memanfaatkan *instant messaging* seperti Yahoo Messanger, serta menyediakan fasilitas untuk dapat melakukan integrasi dengan situs jejaring sosial yaitu *facebook.*
15. Metode pembayaran yang digunakan pada aplikasi ini menggunakan beberapa cara yaitu pembayaran *offline* dan pembayaran secara *online.* Pembayaran yang dilakukan secara *offline* adalah Transfer via Bank. Sedangkan untuk pembayaran secara *online* menggunakan fasilitas *Payment Gateway (Paypal*) .
16. Proses pengiriman barang dilakukan setelah pembeli melakukan pembayaran atas barang yang dipesan, kemudian barang dikirim melalui jasa pengiriman barang seperti jasa pengiriman JNE.

17. Metode analisis perangkat lunak yang dipakai adalah metode analisis terstruktur, dimana model proses yang digunakannya adalah DFD *(Data Flow Diagram)*, ERD *(Entity Relational Diagram)* dan flow map.
18. Sistem operasi yang digunakan untuk membangun aplikasi ini yaitu *Microsoft Windows XP*.
19. *Data Base Management Sistem (DBMS)* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini yaitu *MySQL*, sedangkan *PHP* sebagai bahasa pemrogramannya.
20. Perangkat lunak pembangun aplikasi ini yaitu *WAMP server* sebagai *web server*, *Macromedia Dreamweaver 8* sebagai pengolah bahasa pemrograman *php, html, javascript* dan *css*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah Metode Analisis Deskriptif yaitu penelitian yang menggunakan metode kuantitatif untuk menggambarkan kejadian seperti apa adanya kejadian tersebut. Bukan bermaksud untuk memanipulasi atau mengontrol

1.5.1 Metode 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. Obervasi

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.

d. Kuesioner

Kuesioner adalah tahap pengumpulan data dengan cara membuat daftar pertanyaan yang dibagikan kepada orang yang diteliti (responden) untuk diberi penilaian.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

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

1) Rekayasa dan Pemodelan (*System Engginering)*

System Engineering adalah tahap pertama yang dilakukan yaitu mengumpulkan segala hal yang diperlukan dalam pembangunan aplikasi.

2) Analisis Perangkat Lunak (*Software Analysis*)

Analisis perangkat lunak (*software analysis)* menganalisis kegiatan dari sistem *engineering* yang dapat diimplementasikan menjadi sebuah sistem atau tidak dan menentukan prosedur-prosedur yang bekerja. Adapun fungsi-fungsi tersebut meliputi fungsi masukan, fungsi proses dan fungsi keluaran.

3) Perancangan perangkat Lunak (*Software Design*)

Perancangan perangkat lunak merupakan perancangan perangkat lunak yang dilakukan berdasarkan data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Perancangan tersebut meliput perancangan struktur file, stuktur menu, stuktur program, format masukan (*input*) dan format keluaran (*output*).

4) Implementasi perangkat lunak (*Coding*)

Implementasi perangkat lunak yaitu kegiatan yang mengimplementasikan hasil dari perancangan perangkat lunak ke dalam kode program yang dimengerti oleh bahasa mesin.

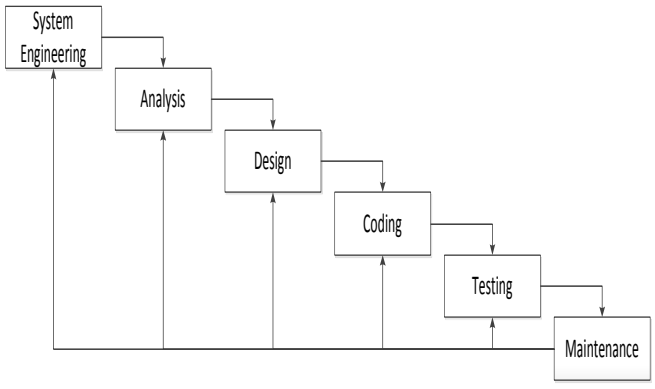
5) Pengujian perangkat lunak (*Testing*)

Pengujian perangkat lunak yaitu memfokuskan pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi eksternal, dan mencari segala kemungkinan kesalahan, memeriksa apakah *input* sesuai dengan hasil yang diinginkan setelah proses.

6) Pemeliharaan (*Maintenance*)

Pemeliharaan yaitu penerapan secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur baik dari segi *software* maupun *hardware.*

Langkah-langkah dalam metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang dasar-dasar pemikiran yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi mengenai profil tempat penelitian yakni distro Freshrock Rebellion serta teori-teori yang menunjang dalam pembuatan dan perancangan serta sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi, sehingga perancangan tersebut sesuai dengan teori yang sudah ada.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas analisa terhadap aplikasi yang dibuat serta bagaimana merancang suatu aplikasi *e-commerce* pada distro Freshrock Rebellion Bandung.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan implementasi *website*, sarana yang dibutuhkan dalam pengimplementasian, cara pengoperasian sistem, pemeliharaan sistem dan pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan hasil analisis dan memberikan masukan atau saran bagi perbaikan sistem guna memperoleh kesempurnaan sistem.