BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat digemari di seluruh dunia, mulai dari anak-anak, orang dewasa, orang tua bahkan wanitapun sudah banyak yang menyukai olahraga ini termasuk di Indonesia. Suporter sepak bola di Indonesia termasuk suporter terloyal, hal ini dibuktikan dengan tingginya angka rata-rata kepadatan stadion di Indonesia yang bisa mencapai 96%. Tingginya angka suporter memunculkan banyaknya pebisnis yang memanfaatkan peluang bisnis di bidang olahraga sepak bola ini.

Chika Sport merupakan suatu usaha yang bergerak dalam bidang penjualan yang menyediakan perlengkapan olahraga sepak bola berupa *jersey*, jaket dan aksesoris sepak bola yang terletak di kota Bandung. Saat ini sistem penjualan di Chika Sport masih berjalan secara *offline*, yaitu belum adanya layanan *internet* untuk melakukan penjualannya, hal ini menyebabkan konsumen tidak dapat membeli produk di Chika Sport setiap saat, dikarenakan Chika Sport hanya buka 9 jam per 6 hari yaitu Senin-Sabtu dari jam 10.00-19.00 WIB, selain itu hal yang akan mempersulit konsumen yang berada diluar kota Bandung, karena harus datang langsung ke Chika Sport jika ingin mengetahui dan melihat produk-produk dari Chika Sport.

Sampai saat ini pemasaran produk yang ditawarkan oleh Chika Sport hanya dilakukan melalui katalog dan promosi dari mulut ke mulut saja. Hal tersebut dirasa kurang optimal, karena kurang dapat menyampaikan informasi yang lebih *detail* mengenai model-model produk dari Chika Sport.

Seiring berkembangnya penjualan di Chika Sport, yang dilihat dari meningkatnya permintaan konsumen, hal ini menyulitkan Chika Sport untuk mengolah data-data produk yang terus bertambah, dikarenakan pengolahan data yang dilakukan masih secara manual, hal ini menyebabkan proses pengolahan data menjadi lambat karena banyak menyita waktu. Selain itu, pada proses pembukuan untuk pembuatan laporan hasil penjualan juga masih dilakukan secara manual yaitu dengan menuliskan ke dalam buku besar yang diambil dari nota transaksi penjualan. Hal ini dirasa kurang efektif karena terkadang ada masalah yang timbul seperti tertinggalnya nota penjualan atau tidak tercatat ke dalam buku besar sehingga mengakibatkan laporan penjualan kurang sempurna.

Berdasarkan uraian di atas, Chika Sport dirasa perlu menggunakan suatu layanan penjualan berbasis *web* (*E-commerce*) yang bisa memenuhi kebutuhan dan bisa memudahkan perusahaan dalam menjalankan kegiatan bisnisnya.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka dapat diidentifikasikan masalah yang ada di Chika Sport, adalah sebagai berikut:

1. Belum adanya sarana penjualan dan promosi produk secara digital yang dapat di akses konsumen tanpa terbatas ruang dan waktu

2. Kurangnya layanan bagi konsumen untuk mengetahui informasi mengenai produk yang ditawarkan oleh Chika Sport

3. Pengolahan data dan pembuatan laporan masih secara manual

I.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* pada Chika Sport. Sedangkan tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Membantu Chika Sport untuk dapat menjual dan mempromosikan produknya tanpa keterbatasan ruang dan waktu

2. Membantu konsumen untuk memperoleh informasi mengenai model-model produk yang ditawarkan oleh Chika Sport tidak hanya melalui brosur dan katalognya saja

3. Mempermudah Chika Sport dalam pengolahan data dan pembuatan laporan

I.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dibuat batasan masalah agar ruang lingkup pembangunan aplikasi *e-commerce* di Chika Sport ini jelas batasannya. Adapun batasan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Pengguna dari aplikasi ini dibagi menjadi empat kategori, yaitu pengunjung, konsumen, operator, dan admin.
2. Data yang dapat diolah diantaranya data produk, data kategori, data transaksi pemesanan, data transaksi penjualan, data retur produk, data operator, data konsumen dan data laporan.
3. Proses yang ditangani dalam sistem ini adalah proses registrasi, *login*, pemesanan produk, manajemen pembayaran, manajemen pengiriman, dan retur produk.
4. Aplikasi ini memanajemen pembayaran/*payment* dengan beberapa cara, yaitu:
   a. *Offline payment* yaitu menyediakan nomor rekening suatu bank untuk menerima kiriman atau transfer uang dari konsumen, baik secara transfer antar rekening bank ataupun tunai. *Account* Bank yang tersedia untuk proses pembayaran ini adalah Bank Mandiri dan BCA.
   b. *Online payment* yang digunakan ialah *Paypal.*

   Batas waktu pembayaran adalah 1x24jam, dimulai saat pemesanan selesai dilakukan, jika melebihi batas waktu yang telah ditentukan maka otomatis pemesanan akan dibatalkan.
5. Aplikasi ini tidak melayani COD (*Cash On Delivery*), dikarenakan ketidaksiapan pihak toko untuk menambah armada untuk layanan ini.
6. Proses pengiriman akan dilakukan jika proses pembayaran telah dilakukan, yakni dengan menggunakan jasa pengiriman yang sudah bekerja sama dengan Chika Sport yaitu Pandu Logistic. Jika kota yang dituju tidak ada dalam cakupan wilayah jasa pengiriman Pandu Logistic, maka Chika Sport akan

menggunakan jasa pengiriman yang lain seperti JNE dan TIKI. Aplikasi ini menyediakan fasilitas *tracking* untuk jasa pengiriman Pandu Logistic, JNE.

7. Proses pengurangan stok produk akan terjadi ketika konsumen telah selesai melakukan pemesanan, jika terjadi pembatalan pemesanan maka stok produk akan kembali seperti sebelum terjadinya pesanan.
8. Proses retur produk dilakukan apabila :
   a. Produk yang diterima tidak sesuai dengan produk yang dipesan, seperti misalnya terjadi kesalahan pengiriman karena ukuran, warna, atau model produk yang dipesan
   b. Terdapat kerusakan terhadap produk yang diterima, yakni jika terdapat adanya produk cacat, seperti robek, dan bernoda.

   Batas waktu retur adalah 3 hari setelah produk diterima. Biaya pengembalian produk retur dari konsumen ke toko ditanggung oleh konsumen, sedangkan pengiriman balik dari toko ke konsumen ditanggung oleh pihak toko.
9. Laporan yang akan dihasilkan antara lain laporan penjualan, laporan produk dan laporan retur yang akan disusun berdasarkan jangka waktu tertentu.
10. Fasilitas *Backup* dan *Restore database* menggunakan fitur yang disediakan oleh *web hosting*.
11. Fitur-fitur yang disediakan untuk memudahkan *user* dalam melakukan transaksi adalah :
    a. Pencarian produk berdasarkan nama dan merek
    b. Menampilkan produk terbaru, produk diskon, produk terlaris, produk favorit dan katalog produk

c. Registrasi sebagai konsumen dan Login sebagai konsumen

d. Notifikasi status pesanan melalui *email* ke pemesan

e. Mendukung *Search Engine Optimized* (SEO), agar situs dapat terdaftar di *search engine* pada halaman terdepan.

12. Fitur unggulan yang terdapat pada aplikasi ini adalah Sistem Rekomendasi Cerdas (*Smart Recommendation System)* yang bertujuan untuk memperkirakan informasi yang menarik dan membantu konsumen dalam memutuskan produk apa yang akan dibeli. Teknik yang digunakan dalam membangun sistem rekomendasi ini yaitu *Content Based Recommender System.*

13. Manajemen keamanan yang digunakan dalam *web* ini, yaitu :

    b. Sudah mempunyai *IP–dedicated* sendiri

    c. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) sebagai keamanan yang mendukung protokol https

    d. Menggunakan *email* dan *password* untuk mengakses *web*

14. Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah:

    a. Menggunakan *email* untuk notifikasi kepada konsumen.

    b. Menyediakan *Instant Messaging* untuk komunikasi dengan operator.

    c. Intergrasi dengan *Social Network* untuk Promosi.

15. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur, yaitu dengan menggunakan *flowmap* untuk menggambarkan alur berkas yang digunakan, dan pembentukan basis data dengan

menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) serta *Data Flow Diagram* (DFD) untuk menggambarkan alur perpindahan data beserta prosesnya.

16. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, dimana *Macromedia Dreamwave*r untuk proses pengkodingan, XAMPP sebagai AppServernya dan MySql sebagai *Database Management System* (DBMS).

I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam merancang aplikasi *ecommerce* ini adalah menggunakan metode *deskriptif* yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan dan berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya.

Tahap penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Tahap Pengumpulan Data

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

   a. Observasi

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

b. Wawancara

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

c. Studi Literatur

Studi Literatur (*library research*) adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2. Tahap Pembangunan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan model pengembangan perangkat lunak Waterfall, dengan penjelasan sebagai berikut :

a. *Communication*

Tahap ini merupakan kegiatan berkomunikasi dan berkolaborasi dan lainnya. Tujuannnya adalah untuk memahami *stakeholder*, tujuan untuk proyek dan untuk mengumpulkan persyaratan yang membantu mendefinisikan fitur perangkat lunak dan fungsi.

b. *Planning*

Setiap perjalanan yang rumit dapat disederhanakan jika ada peta. Sebuah *project software* adalah sebuah perjalanan yang rumit, dan kegiatan perencanaan menciptakan “peta” membantu yang memandu tim karena

membuat perjalanan. “Peta” disebut proyek perangkat lunak mendefinisikan rencana kerja *software engineering* dengan menjelaskan tugas-tugas teknis yang harus dilakukan, resiko yang mungkin, sumber daya yang akan diperlukan, produk pekerjaan yang dihasilkan, dan kerja jadwal.

c. *Modelling*

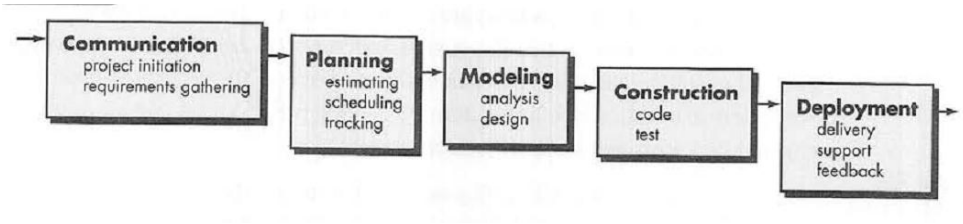
Proses ini digunakan untuk menciptakan sebuah sketsa untuk dapat memahami gambaran apa yang akan terlihat, bagaimana penyusunnya, dan banyak karakteristik lainnya. Jika perlu dengan menyempurnakan sketsa menjadi lebih besar dan lebih rinci dalam upaya untuk memahami masalah dan bagaimana mengatasinya. Hal ini dilakukan dengan menciptakan model untuk lebih memahami kebutuhan perangkat lunak dan desain yang akan mencapai persyaratan.

d. *Construction*

Kode ini dikombinasikan aktivasi generasi (baik secara manual atau otomatis) dan pengujian yang diperlukan untuk mengungkap kesalahan dalam kode.

e. *Deployment*

Perangkat lunak (sebagai badan yang lengkap atau sebagian) yang dikirimkan ke pelanggan yang mengevaluasi disampaikan produk dan memberikan umpan balik berdasarkan evaluasi.



Gambar I.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak *Waterfall* (Pressman, 2010)

I.6 Sistematika Penulisan

Gambaran umum tentang sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba mengidentifikasi inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, pengkodean, kebutuhan non fungsional, selain analisis sistem bab ini juga melakukan perancangan antar muka atau mendesain sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

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 sistem. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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