BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam menjalankan bisnisnya setiap perusahaan memiliki berbagai macam masalah yang dihadapi, begitu juga dengan Toko Street Ideas,sebuah toko sepatu yang beralamat di jalan Sekeloa No. 7 Bandung. Masalah datang dari segi pemilik toko, bagian penjualan, dan juga segi pelanggan. Dari segi pemilik toko, terdapat masalah dalam mengembangkan bisnis dan memperluas pangsa pasar untuk mendapatkan untung yang besar dengan modal atau dana yang relatif murah. Dari segi bagian penjualan terdapat masalah dalam menangani transaksi yang semakin besar karena tidak adanya pengelolaan data barang yang terstruktur, detail informasi barang yang masih dilakukan secara lisan akan mengalami kesulitan apabila pelanggan yang berjumlah banyak, pembuatan laporan yang masih berantakan dikarenakan laporan masih dikerjakan secara manual, dan juga kesulitan dalam melayani pelanggan apabila pelanggan datang dengan jumlah yang banyak. Dari segi pelanggan terdapat masalah karena harus datang ke toko secara langsung sehingga membuang waktu, kesulitan dalam mendapatkan informasi setiap barang, dan pembayaran yang hanya bisa dilakukan secara tunai.

Untuk mengatasi masalah yang terjadi di Street Ideas diperlukan sebuah solusi. Solusi ini adalah berupa sistem penjualan yang berjalan bersifat *online* yang disebut juga dengan *e-commerce*. Dengan adanya sistem *e-commerce* dapat mempermudah dalam melakukan manajemen barang, pengelolaan data,

pengelolaan transaksi dan juga kemudahan dalam penyusunan laporan yang diperlukan.

Berdasarkan pada latar belakang yang ada diambil sebuah judul "**Membangun Aplikasi E-Commerce di Toko Street Ideas**" dibuat untuk membantu segala permasalahan yang ada pada Street Ideas, diharapkan Street Ideas mempunyai sistem penjualan online yang handal dan dapat digunakan secara baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas,maka dapat diidentifikasikan beberapa masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana mempermudah konsumen dalam hal mendapat informasi barang, melakukan transaksi penjualan, melakukan pemesanan, proses pembayaran, dan proses retur barang ?
2. Bagaimana mempermudah bagian penjualan dalam hal kelola data barang, kelola data konsumen, kelola transaksi dan kelola retur ?
3. Bagaimana mempermudah bagian barang dalam hal kelola operator, pembuatan laporan transaksi, dan laporan retur ?
4. Bagaimana mempermudah pemilik dalam hal kelola pegawai dan melihat laporan ?

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka maksud dari penulisan skripsi adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* pada Street Ideas.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Sebagai sarana mempermudah konsumen dalam hal mendapatkan informasi barang, melakukan transaksi penjualan, melakukan pemesanan, proses pembayaran, dan proses retur barang.
2. Sebagai sarana mempermudah bagian penjualan dalam hal kelola data barang, kelola data konsumen, kelola transaksi dan kelola retur.
3. Sebagai sarana mempermudah bagian barang dalam hal kelola data operator, membuat laporan transaksi, dan kelola laporan retur.
4. Sebagai sarana mempermudah pemilik dalam hal manajemen pegawai dan melihat laporan.

1.4 Batasan Masalah

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

1. Pengguna

   Pengguna dari aplikasi ini dibagi menjadi lima kategori.

   a. Pengunjung
   b. Konsumen
   c. *Operator*
   d. *Administrator*
   e. Pemilik

2. *Procedure*

   Procedure yang ada dalam aplikasi ini dibagi menjadi 4 kategori yaitu *procedure* operator, *procedure* administrator, *procedure* pengunjung dan *procedure* konsumen.

   a. *Procedure* Operator meliputi proses pengolahan data konsumen, kelola data master, kelola transaksi, kelola status transaksi, kelola retur dan kelola tipe retur.
   b. *Procedure* Administrator meliputi proses pengolahan data operator, kelola laporan penjualan , kelola laporan retur, dan pemeliharaan.
   c. *Procedure* konsumen meliputi pencarian dan pemesanan barang, *login*.
   d. *Procedure* pengunjung meliputi pencarian barang, lihat katalog, dan registrasi konsumen.

3. Data

   Data yang dapat diolah diantaranya data barang, data kategori, data ongkos kirim, data transaksi pemesanan, data transaksi penjualan, data petugas, data pengunjung dan data laporan.

4. Proses

   Proses yang ditangani dalam sistem ini adalah proses registrasi, *login,* pemesanan barang, pembayaran, pengiriman, dan retur barang.

5. Stok Barang

   Stok barang akan berkurang ketika konsumen telah selesai melakukan pemesanan. Batas waktu pembayaran adalah 1x24 jam, dimulai saat pemesanan selesai.

6. Retur Barang

   Batas retur barang adalah 3 hari setelah barang diterima.

7. Pembayaran/*Payment*

   Aplikasi ini menangani pembayaran/*payment* dengan beberapa cara, yaitu:

   a. Transfer via rekening bank.

   b. Transfer Tunai

   c. *Online payment* melalui paypal.

8. Pengiriman/*Shipping*

   Proses pengiriman akan dilakukan jika proses pembayaran telah dilakukan. Layanan jasa pengiriman yang digunakan adalah JNE dan POS.

9. Laporan/*Reporting*

   Aplikasi ini menyediakan laporan penjualan barang per hari, per bulan, per tahun dan per periode.

10. Fitur Belanja

    Fitur-fitur yang disediakan untuk memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi adalah :

    a. Pencarian Barang berdasarkan nama dan jenis barang.

    b. Menampilkan barang terbaru, barang terlaris, barang favorit, barang diskon, dan katalog barang.

    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.

11. Fitur Unggulan

    Adapun fitur unggulan dalam aplikasi ini adalah *Smart Recommendation System* (Sistem Rekomendasi Cerdas), dimana ketika konsumen melakukan pencarian barang, sistem ini akan menyarankan barang kepada konsumen untuk membantu konsumen memutuskan barang yang akan dipilih. *Recomendation Method* yang dipakai adalah *Content Based Recommendation*

12. Keamanan

    a. Situs *e-commerce* yang akan dibangun mempunyai *IP-Dedicated* sendiri.
    b. Aplikasi ini menangani enkripsi password menggunakan metode Base64_encode dan transfer data via https atau *hypertext transfer protocol via secure layer* (SSL).
    c. Menggunakan *Email* dan *Password* untuk mengakses situs.

13. Komunikasi

    Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah:

    a. Menggunakan email untuk notifikasi kepada konsumen.
    b. Menyediakan Instant Messaging untuk komunikasi dengan konsumen.
    c. Intergrasi dengan *Social Network* untuk Promosi.

14. Aplikasi Pembangun

    a. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, javascript, dan jquery.

    b. Database yang akan digunakan menampung data adalah MySQL.

15. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur.

16. Teknik promosi yang digunakan adalah dengan pemberian diskon tertentu.

1.5 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* (Pressman.,2010), dengan penjelasan sebagai berikut :

a. Komunikasi

Sebelum melakukan pekerjaan teknis, adalah sangat penting untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan konsumen (atau pihak-pihak yang terkait lainnya). Hal ini dilakukan untuk memahami tujuan dari dibangunnya aplikasi ini dan mengumpulkan kebutuhan-kebutuhan yang dapat membantu menetapkan fitur-fitur dan fungsi-fungsi dari perangkat lunak.

b. Perencanaan

Tahap perencanaan ini bertujuan untuk mendefinisikan pekerjaan perangkat lunak dengan menjelaskan tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, kemungkinan resiko, sumber daya yang diperlukan, produk pekerjaan yang akan diproduksi, dan jadwal kerja.

c. Pemodelan

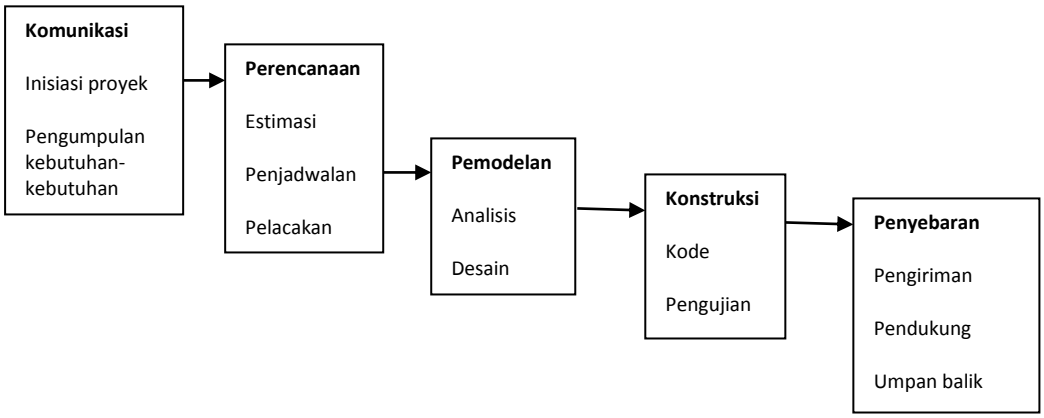
Tahap pemodelan ini bertujuan menciptakan model agar dapat memhami kebutuhan-kebutuhan perangkat lunak dan desain yang akan dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut.

d. Konstruksi

Kegiatan ini menggabungkan pembuatan coding (baik secara manual maupun otomatis) dan pengujian yang diperlukan untuk mengungkap kesalahan dalam kode.

e. Penyebaran

Perangkat lunak dikirimkan ke konsumen untuk mengevaluasi produk yang dikirim dan memberikan umpan balik berdasarkan evaluasi.



Gambar 1.1 Model Pembangunan Perangkat Lunak *Waterfall* (Pressman, 2010)

1.6 Sistematika Penulisan

Gambaran umum tentang Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan 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.