BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Nafisa fashion merupakan salah satu usaha retail pakaian pria yang berada di Bukit Tinggi, Sumatra Barat. Saat ini sistem pemasaran yang digunakan pada Nafisa fashion masih berjalan baik, dengan menggunakan sistem konvensional yaitu konsumen harus datang langsung ke toko tersebut mengakibatkan konsumen yang berada di luar kota mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi yang cepat dan spesifik mengenai produk Nafisa Fashion.

Berdasarkan hasil observasi dan interview di Nafisa fashion, kendala yang dihadapi di Nafisa fashion adalah konsumen yang berasal dari luar kota yang mengalami kesulitan dalam pembayaran transaksi. Kendala lain yang dihadapi adalah masih kurangnya promosi kepada masyarakat luas, proses pengolahan data produk dan konsumen yang begitu banyak sehingga menyulitkan dalam mengelola dan melakukan pencarian data serta pembuatan laporan yang masih menggunakan proses manual yang menyulitkan administrator jika laporan yang dicetak dalam jumlah banyak.

Seiring berkembangnya teknologi informasi, industri-industri lain yang bergerak dibidang yang sama telah memanfaatkan fasilitas-fasilitas dari teknologi informasi. Salah satu aspek yang paling mendukung adalah adanya fasilitas *e-commerce* yang dapat membantu dalam proses penjualan atau penawaran produk. Dengan adanya *e-commerce*, perusahaan dapat memasarkan produknya secara

online sehingga konsumen yang berada di luar kota bisa memesan produk tanpa harus datang ke tokonya dan administrator dapat menyusun laporan penjualan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak Nafisa Fashion serta mengacu dari permasalahan diatas, maka perlu dibuat suatu sistem yang dapat menyelesaikan semua permasalahan yang ada saat ini **Membangun *E-Commerce* di Nafisa Fashion Bukit Tinggi** adalah suatu solusi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan di atas guna mencapai efektifitas dan efisiensi perusahaan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang yang telah dikemukakan, maka identifikasi masalahnya adalah :

1. Sistem pemasaran produk masih sangat terbatas sehingga kurang efisien dalam segi waktu
2. Sulitnya bagi para pelanggan untuk memperoleh informasi yang cepat dan spesifik dari produk yang ditawarkan.
3. Kurangnya promosi produk kepada pelanggan
4. Pembuatan laporan belum terstruktur dengan baik.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membangun *E-commerce* di toko Nafisa Fashion Bukit Tinggi.

1.3 Maksud danTujuan

Maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* di Nafisa fashion Bukit Tinggi.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah :

1. Efisiensi tempat dan waktu serta memperluas system pemasaran produk
2. Mempercepat dan memudahkan pelanggan untuk mendapatkan informasi dari produk yang ditawarkan.
3. Meninggkatkan promosi produk terhadap pelanggan
4. Memudahkan dalam pembuatan laporan.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari permasalahan agar tidak meluas dari pembahasan lebih terarah, maka permasalahan akan dibatasi pada :

1. Pengaturan produk yang diolah meliputi data produk, data kategori, detail produk yang dijual (kode produk, ukuran, dan harga), manajemen harga, menampilkan gambar produk, rating produk (berdasarkan produk yang paling sering dibeli), promosi produk, pengelolaan diskon, dan pengelolaan stok barang.
2. Pengolahan pesanan yang berupa pencarian pesanan, (pesanan baru→ keranjang belanja→konfirmasi data pengiriman → konfirmasi pembayaran → pesanan belum dibayar→pesanan lunas→pesanan dikirim→pesanan Diterima).

3. Manajemen pembayaran pada sistem *e-commerce* pada toko Nafisa Fashion dapat dilakukan secara *Offline* dan *online*. Untuk pembayaran secara *offline* dapat dilakukan seperti transfer antar Bank, tunai, sedangkan untuk pembayaran secara *online* menggunakan jasa *Payment Gateway* yaitu *Paypal*.
4. Pengiriman produk hanya meliputi seluruh wilayah Indonesia dengan menggunakan jasa pengiriman JNE REG (Regular), OKE (Ongkos Kirim Ekonomis), dan YES (Yakin Esok Sampai) sedangkan TIKI REG (Regular) yang mendukung fasilitas *tracking*. Pada administrator disediakan pengolahan lokasi pengiriman (provinsi→Kota/Kab) dan harga kirimnya.
5. Pembuatan Laporan (*Reporting*), seperti laporan transaksi pemesanan, laporan produk, laporan penukaran point, dan laporan retur.
6. Integrasi dengan situs *Social Network* (Facebook, Twitter, dll) sebagai sarana promosi yang menampilkan kode produk atau model, nama produk, ukuran harga, warna, dan gambar.
7. Pengelolaan Retur barang dilakukan 2 hari dihitung dari konsumen melakukan komplain.(retur baru→retur menunggu→retur di setujui→ retur diterima→retur dikirim→retur diterima).
8. *Backup* data *base* dan *restore* data *base* di menu admin.
9. Batas waktu dari proses pemesanan ke proses pembayaran yaitu 1x24 jam, jika melewati batas waktu maka pemesanan akan dibatalkan secara otomatis.

10. Menggunakan Sistem Point sebagai Bonus dari *Customer* yang melakukan Transaksi Pembelian produk.
11. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO).
12. Pemodelan data yang digunakan adalah pemodelan aliran data dengan menggunakan *flowmap*, diagram konteks, *Data Flow Diagram (DFD)*.
13. Perangkat lunak yang digunakan dalam membangun aplikasi penjualan *online* ini adalah Macromedia Dreamwaver sebagai desain, PHP,dan MySQL sebagai database.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang akan digunakan dalam menyusun tugas akhir ini terdiri dari 2 tahap yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembuatan perangkat lunak.

1.5.1 Tahap pengumpulan data

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

a. *Observasi.*

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap tempat sebenarnya.

b. *Interview*

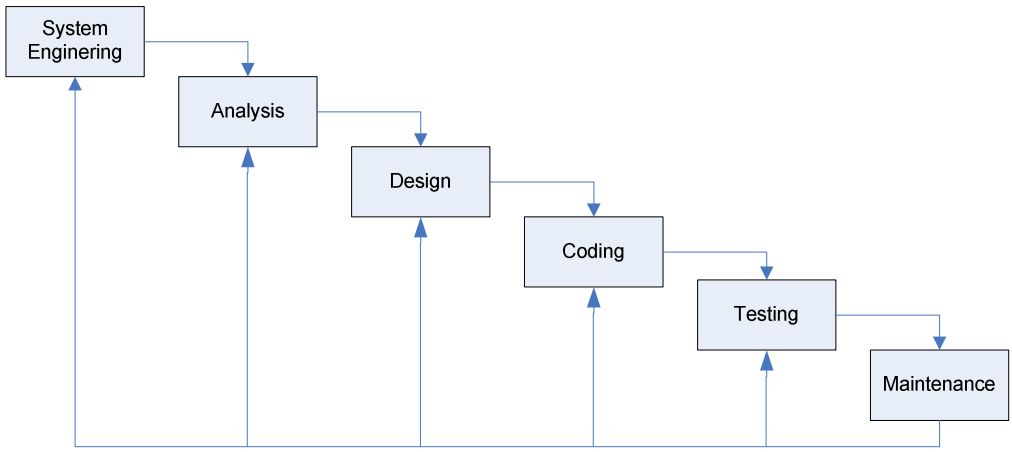
   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

c. *Studi Literatur*

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

1.5.2 Tahap pembuatan perangkat lunak

Tahap pembuatan perangkat lunak yang digunakan pada perancangan dan implementasi sistem yaitu menggunakan *Waterfall Model* menurut *Ian Sommerville.* Tahap dari metode *waterfall* model ini diantaranya meliputi beberapa proses yaitu seperti terlihat pada Gambar 1.1 sebagai berikut :



Gambar1.1 Model *Waterfall* [1]

a. Rekayasa sistem (*System Enginering*)

Merupakan bagian terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan mencari dan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan oleh suatu sistem.

b. Analisis (*Analysis*)

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. Desain(*Design*)

Tahap perancangan antar muka dari hasil analisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna.

d. Pengkodingan (*Coding*)

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian (*Testing*)

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau keinginan konsumen.

f. Perawatan (*Maintenance*)

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan, penambahan, atau perbaikan sesuai dengan permintaan pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini memaparkan beberapa hal yaitu tinjauan perusahaan, landasan teori seperti pengenalan *e-commerce,* keuntungan dan kerugian *e-commerce*, keamanan *e-commerce*, metode pembayaran, teori basis data, media komunikasi, konsep dasar analisis, internet, dan perangkat lunak.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini mememaparkan tentang analisis sistem yang sedang berjalan, analisis masalah, analisis kebutuhan non-fungsional dan fungsional, spesifikasi proses, kamus data, dan skema relasi. Perancangan sistem yang dimulai dari perancangan struktur tabel, perancangan struktur menu, perancangan antarmuka (*interface*), dan perancangan pesan.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Menjelaskan hasil implementasi sistem meliputi : implementasi perangkat keras yang digunakan, implementasi perangkat lunak yang digunakan, implementasi basis data dan implementasi antarmuka. Pengujian sistem terdiri dari pengujian *alpha* dan *betha* atas sistem *E-commerce* yang dibangun.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian tugas akhir dan saran yang diperlukan terhadap sistem *E-commerce* yang telah dibangun.