BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Distro Blankwear merupakan salah satu distro di Bandung yang bertempat di Jl. A.H Nasution Km 9 No.1 (Ujungberung). Perusahaan ini bergerak dibidang penjualan (*retail*) pakaian seperti baju, jaket, celana, sweater, dan aksesoris. *Customer* terkendala dalam transaksi yang masih dilakukan dengan cara *customer* datang langsung ke distro.

Distro Blankwear terkendala dalam melakukan penjualan dimana pegawai masih menunggu *customer* yang datang ke distro untuk melakukan pembelian, sehingga pegawai harus senantiasa berada di tempat untuk memenuhi kebutuhan *customer*. Perusahaan ini kesulitan dalam melakukan promosi yang masih menggunakan katalog produk, sehingga perusahaan akan mengeluarkan biaya *extra* yang cukup besar apabila ada perubahan informasi produk ataupun informasi dari perusahaan. Distro Blankwear kesulitan dalam pembuatan laporan penjualan yang masih menggunakan metode manual dengan cara dicatat pada kertas atau buku, karena data penjualan yang cukup banyak dan perusahaan kesulitan apabila nota pembelian hilang.

E-Commerce sebagai transaksi *online shop* yang berhubungan tentang penyajian informasi produk yang menggunakan media elektronik yaitu *internet* dan *website* yang memilki banyak keungggulan. Adapun keunggulan *e-commerce* yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti, antara lain *e-commerce*

memudahkan perusahaan untuk melayani transaksi sehingga *customer* tidak harus datang langsung ke Distro Blankwear, tetapi dapat dilakukan dimanapun sehingga mempermudah proses transaksi. Adapun dalam pembelian produk, *e-commerce* dapat membantu perusahaan dalam melayani kebutuhan *customer*. *E-Commerce* memudahkan perusahaan unuk melakukan promosi mengenai produk yang ditawarkan sehingga akan lebih *efektif* dan *efisien*. *E*-commerce memudahkan perusahaan dalam pembuatan laporan penjualan.

Berdasarkan paparan tersebut disimpulkan bahwa perlu adanya aplikasi penjualan *online* yang dapat membantu Distro Blankwear dalam pembuatan laporan penjualan, membantu penjualan produk, memudahkan *customer* dalam melakukan pembayaran, mempromosikan produknya ke masyarakat luas. Yang akan diwujudkan dengan melakukan penelitian sekaligus mengangkat topik ini sebagai bahan tulisan tugas akhir yang berjudul : **"PEMBANGUNAN *WEBSITE E-COMMERCE* DI DISTRO BLANKWEAR BERBASIS PHP & MYSQL".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarakan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah dari

penelitian ini diantaranya :

1. *Customer* terkendala dalam transaksi yang masih dilakukan dengan cara *customer* datang langsung ke distro untuk melakukan transaksi.
2. Perusahaan terkendala dalam proses penjualan, karena pegawai harus senantiasa berada di tempat menunggu *customer* yang melakukan pembelian.

3. Perusahaan kesulitan dalam melakukan promosi yang masih memberikan katalog produk kepada *customer*.
4. Distro Blankwear kesulitan dalam pembuatan laporan penjualan yang masih menggunakan metode manual dengan cara dicatat pada kertas atau buku, karena data penjualan yang cukup banyak.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana Membangunan *Website E-Commerce* Di Distro Blankwear?.

1.3 Maksud Dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi penjualan *online* pada Distro Blankwear. Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah *customer* dalam melakukan transaksi sehingga *customer* tidak harus datang ke distro.
2. Memudahkan perusahaan dalam melayani pembelian *customer*.
3. Memudahkan perusahaan dalam melakukan promosi mengenai produk yang ditawarkan dengan cara yang lebih *efektif* dan *efisien*.
4. Memudahkan perusahaan dalam pembuatan data laporan penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Pengamatan difokuskan pada “PEMBANGUNAN *WEBSITE E-COMMERCE* DI DISTRO BLANKWEAR BERBASIS PHP & MYSQL”. Adapun batasan masalah yang diamati adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman Php dan MySQL sebagai *DBMS* (*Database Mangement System*) dengan *software* pendukung seperti *Macromedia Dreamweaver* editor HTML, *Mozilla Firefox, IE, Google Chrome, Opera* sebagai *web browser*, dan *Adobe Photoshop* editor *layout*.
2. Aplikasi ini digunakan oleh empat *user* (pengguna), meliputi :
   a. *Customer*

      Customer hanya bisa melakukan registrasi, melihat informasi produk yang ditawarkan, melihat testimonial, melihat rating produk, melihat komentar produk, dan tidak dapat melakukan transaksi.

   b. Member

      Customer yang sudah mendaftar menjadi *member* bisa melihat informasi produk, detail produk, stok produk, mengisi komentar produk, mengisi testimonial, menambahkan rating produk, dan dapat melakukan transaksi.

   c. Pemilik Toko

      Pemilik toko mengelola data operator, data master, *backup restore database*, dan laporan transaksi.

   d. Operator

      Operator mengelola data transaksi, data member, data produk, data detail produk, data stok, data kategori, data kategori ukuran, data warna, data ukuran, data gambar, data komentar, data testimonial.
3. Proses yang ada pada sistem hanya mengolah data member, data produk, data detail produk, data stok, data kategori, data warna, data ukuran, data kategori ukuran, data gambar, data transaksi, data retur produk, data rating produk, data

komentar produk, testimonial, data stok warning, data laporan penjualan produk, data laporan retur produk, data laporan stok produk.

4. Untuk Manajemen Pemesanan mempunyai beberapa tahap, yaitu :
   a. Member dapat melakukan pemesanan, pembelian produk, konfirmasi pembayaran.
   b. Member dapat melakukan pembatalan pemesanan,
   c. Operator dapat melakukan *update* status pemesanan, meliputi : status pemesanan diterima, pemesanan ditolak, pemesanan dibayar.
   d. Operator dan pemilik toko dapat melakukan pencarian pemesanan.
5. Aplikasi hanya memberikan *customer service online* melalui *call center* (via telepon), *yahoo messenger* untuk *customer support*, dan diintegrasikan melalui jejaring sosial seperti *Facebook*, dan *Twitter* untuk media promosi.
6. Untuk keamanan situs ini menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL), *IP-Dedicated*.
7. Aplikasi ini menggunakan Manajemen *Shipping*, yaitu :
   a. Menyediakan jasa pengiriman produk melalui penyedia jasa kurir yang memiliki fasilitas penelusuran pengiriman (*Tracking*), yaitu JNE. Karena lokasi JNE cukup dekat dengan Distro Blankwear, dan pemilik toko lebih mempercayai JNE yang dianggap lebih nyaman dan aman dalam pengiriman produk. Adapun penambahan jasa pengiriman dapat dilakukan oleh operator.
   b. Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman (Propinsi → Kota/Kab.) dan harga ongkos kirim.

8. Analisis basis data aplikasi ini menggunakan ERD (*Entity Relation Diagram*),
9. Tahapan analisis aplikasi ini menggunakan metode terstruktur dengan model data Diagram Konteks, DFD (*Data Flow Diagram*), spesifikasi proses, dan kamus data.
10. Aplikasi ini memiliki fasilitas pembayaran yang ditangani oleh sistem secara *online* maupun *offline*. Adapun pembayaran secara *offline* melalui transfer bank dan pembayaran *online* melalui *Paypal*.
11. Fasilitas ini memiliki fasilitas *backup* dan *restore database*.
12. Aplikasi ini mempunyai fasilitas pengelolaan retur produk, untuk komplain member produk yang cacat atau produk tidak sesuai dengan pemesanan.
13. Aplikasi ini memiliki *Shoping Features*, meliputi :
    a. Pencarian produk yang berdasarkan nama produk.
    b. Menampilkan produk terbaru (*Newest Product*), produk diskon, produk terlaku (global/perkategori), produk yang paling banyak dilihat (*most view product*).
    c. Mempunyai fasilitas registrasi member, *login*, dan lupa kata sandi.
    d. Mempunyai fasilitas *history* pemesanan untuk *user* (member, operator, dan pemilik toko).
    e. Mempunyai pengiriman informasi aktivasi akun member, lupa kata sandi, pemesanan, pembayaran dan retur produk melalui *email*.
    f. Memiliki fitur *zoom in* pada gambar produk.

g. Memiliki fitur yang mendukung *Search Engine Optimazation* (*SEO*) agar situs terdaftar di search *engine* pada halaman-halaman depan dan terdapat pada urutan paling atas.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa sekarang secara sistematis, faktual, dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak. kedua tahapannya adalah sebagai berikut :

1. Tahap 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 bacaaan-bacaaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dengan pemilik dan kasir Distro Blankwear.

d. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

2. Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Tahap pembuatan perangkat lunak dalam pembangunan *website e-commerce* ini menggunakan metode *waterfall* (Gambar 1.1)[1]. Tahapan-tahapan yang terdapat pada model *waterfall* adalah sebagai berikut :

a. Pengumpulan Data

Merupakan proses pertama dari sistem dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dalam mengalokasikannya kedalam bentuk perangkat lunak.

b. Analisis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan perangkat lunak. Analisis dilakukan terhadap permasalahan yang dihadapi serta untuk menetapkan kebutuhan perangkat lunak dari aplikasi yang dibangun.

c. Desain

Merupakan tahap penerjemahan data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

d. Pengkodean

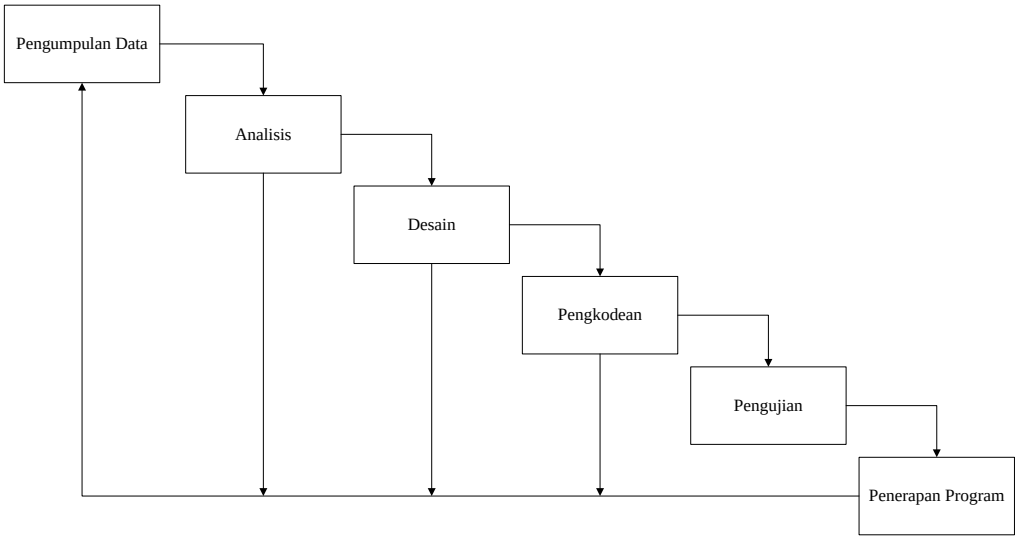
Pengkodean merupakan tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian

Tahap pengujian merupakan proses pengujian perangkat lunak yang dibangun.

f. Penerapan Program

Penerapan program merupakan tahap dimana penulis menerapkan/meng-*instal software* yang telah selesai dibuat dan diuji kedalam lingkungan teknologi informasi perusahaan dan memberikan pelatihan kepada pengguna perusahaan.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall* [1]

1.6 Sistematika Penelitian

Secara umum, penyusunan skripsi ini dibagi atas lima bab dan beberapa lampiran. Adapun kelima bab tersebut yaitu :

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini akan memberikan penjelasan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB 2. Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tentang konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian, dan hal-hal yang digunakan dalam proses analisis permasalahan adalah sejarah perusahaan, struktur organisasi, sistem informasi, *database*, *website*, *internet*. Teori khusus yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam pembuatan aplikasi, yaitu *software* pendukung seperti *MySQL*, *Adobe Dreamweaver*, dan *Adobe Photoshop*.

BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis sistem dalam membangun aplikasi, seperti analisis masalah, analisi prosedur yang sedang berjalan (*flowmap*), analisis dokumen, analisis pengkodean, analisis non-fungsional (perangkat keras, perangkat lunak), analisis basis data, analisis kebutuhan fungsional. Perancangan sistem menggunakan metode terstruktur, *tools* yang digunakan yaitu Diagram Konteks, *Data Flow Diagram* (*DFD*)., spesifikasi proses, dan kamus data. Tahap perancangan berisi perancangan skema relasi, struktur tabel, perancangan struktur

menu (*Customer*, Member, Operator, Pemilik Toko), perancangan antarmuka (*Customer*, Member, Operator, Pemilik Toko), jaringan semantik, dan prosedural.

BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas tentang implementasi yang digunakan dalam sistem, yaitu implementasi perangkat keras, perangkat lunak, *database*, dan antar muka *user* (*Customer*, Member, Operator, Pemilik Toko). Pengujian perangkat lunak menggunakan pengujian *alpa* dengan metode *blackbox*, dan pengujian *beta* dengan wawancara dan kuesioner.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil implementasi *website e-commerce* Distro Blankwear dan saran untuk kepentingan pengembangan sistem selanjutnya.