BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Balantrax Art Shop adalah salah satu toko yang bergerak di industri kerajinanan tangan dari kayu yang berupa patung dan alat musik tradisonal yang terletak di Jln. Jatinangor-Sumedang. Toko ini melakukan produksi ketika ada pemesanan dalam jumlah banyak ataupun satuan. Saat ini Balantrax Art Shop masih mengelola proses bisnisnya secara konvensional, mulai dari data transaksi, data pelanggan dan data produk yang ada dikelola dengan menggunakan media kertas. Selain itu dengan jumlah karyawan yang terbatas dan banyaknya jumlah barang yang dikelola, timbul beberapa masalah seperti terdapat kesalahan pencatatan data yang ada, sulitnya mencari data yang diperlukan, juga rentannya media kertas terhadap kerusakan dan kehilangan. Sebagai contoh jika nota pemesanan atau pembelian barang hilang, pihak perusahaan kesulitan untuk mendapatkan data transaksi, termasuk data pelanggan dan data barang yang dibeli, tentunya hal ini dapat mengurangi kenyamanan pembeli atau konsumen, serta membuat citra buruk bagi perusahaan.

Sejak berdirinya Toko Balantrax Art Shop pada tahun 1990, Balantrax Art Shop mendapat tanggapan dari pecinta patung-patung dan alat musik tradisional yang berada di daerah jatinangor ataupun luar daerah, kabanyakan pelanggan yang berada di luar daerah seperti dari Bandung, Bali, Jakarta, Sukabumi, dan kota-kota lainnya. Berdasarkan uraian data diatas Balantrax Art Shop membutuhkan sebuah

solusi yang dapat membantu dalam memperluas pangsa pasarnya sekaligus dapat membantu mengelola data produk serta data pelanggan. Hal ini menyebabkan Balantrax Art Shop kesulitan dalam mengorganisir data produk dengan baik. Balantrax Art Shop belum memiliki banyak tempat dalam penjulan barang-barang produksinya. Olah karena itu untuk membantu pihak toko dalam melakukan promosi, pemasaran, pengolahan data produk, data pelanggan dan pembuatan laporan maka di bentuklah aplikasi *e-commerce*.

Electronic Commerce ataupun yang biasa disebut dengan e-c*ommerce* merupakan salah satu bagian dari *E-Bussines* dimana bisnis suatu badan usaha dijalankan secara elektronik. Secara umum *e-commerce* dapat diartikan sebagai bentuk transaksi barang atau jasa dimana proses yang ada menggunakan media elektronik. Pada saat sekarang ini, *e-commerce* sudah menjamur sebagai trend transaksi dimana dengan menggunakan layanan ini, pembeli tidak usah pergi ke tempat transaksi berlangsung, melainkan cukup dengan mengklik beberapa tombol yang ada di layar komputer maka barang yang dipesan akan segera sampai ke tempat tujuan. Selain membantu para pembeli/konsumen, hadirnya *e-commerce* juga membantu para penjual. Dengan adanya *e-commerce* tersebut, cakupan area promosi dan penjualan menjadi luas. Selain itu, proses transaksipun dapat terorganisir dengan baik dengan adanya laporan tentang proses transaksi yang terekam dalam *database*.

Melihat permasalahan serta uraian diatas, salah satu solusi terbaik untuk mengatasi masalah yang dialami Balantrax Art Shop adalah *e-commerce*. *E-commerce* secara umum menunjukkan seluruh bentuk transaksi yang berhubungan

dengan aktifitas-aktifitas perdagangan, termasuk organisasi dan perorangan yang berdasarkan pada pemrosesan dan transmisi data *digital* termasuk teks, suara dan gambar-gambar visual. Dengan adanya *e-commerce* perusahaan dapat menjalin hubungan bisnis dengan rekan bisnis atau konsumennya secara lebih efisien, hal ini karena semua komponen yang terlibat dalam proses bisnis seperti *customer service*, produk maupun layanan yang tersedia, cara promosi dan pembayaran diaplikasikan melalui *e-commerce*.

Melihat kondisi dan pemikiran yang ada maka penelitan dan penyusunan skripsi ini memiliki judul **"MEMBANGUN APLIKASI *E-COMMERCE* BERBASIS WEB PADA TOKO BALANTRAX ART SHOP HANDYCRAFT"**.

1.2 Perumusan Masalah

Dari semua permasalahan yang dijelaskan di latar belakang masalah maka dapat dibuat rumusan masalah yaitu bagaimana membangun website *e-commerce* di Toko Balantrax Art Shop.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud

Adapun maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi website *e-commerce* pada Toko Balantrax Art Shop yang dapat menangani proses bisnis yang ada saat ini.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari pembangunan aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat membantu Balantrax Art Shop dalam mengolah data produk, data pelanggan dan data laporan secara mudah dan cepat.
2. Mempermudah proses pemesanan produk dan mempermudah dalam melakukan transaksi di Balantrax Art Shop.
3. Mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang barang yang dijual tanpa harus datang langsung ke toko.
4. Untuk membantu proses pemasaran atau promosi produk di Balantrax Art Shop.

1.3.3 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Batasan masalah skripsi ini adalah :

1. Data yang diolah adalah : data produk , data kota, data provinsi, data detail produk, data ongkos kirim, data pesanan, data jasa.
2. Proses yang dilakukan meliputi proses pemesanan, proses pembayaran, proses autentifikasi pengguna, proses registrasi.
3. Pemesanan barang mempunyai masa waktu, pelanggan diberi waktu 1 x 24 jam untuk membayar setelah pemesanan. Jika pelanggan belum membayar selama 1 x 24 jam maka pesanan di keranjang belanja dinyatakan batal.

4. *User* (penggna)

Pengguna dalam aplikasi ini terbagi kedalam 3 level *user,* yaitu admin, member, dam public user dengan deskripsi umum sebagai berikut:

a. Admin

Mengelola keseluruhan *web* seperti pengolahan data produk, data member, data transaksi, data pemesanan, data pengiriman dan pencetakan laporan penjulan.

b. Member

Melakukan pemesanan, melihat informasi produk dan dapat melakukan transaksi.

c. Public user

Hanya dapat melihat informasi mengenai produk saja dan bertanya mengenai produk.

5. Pembayaran Barang

1) Pembayaran barang dibagi 2 yaitu :
   a. Pembayaran secara offline (Transfer Bank)
   b. Pembayaran secara online (Paypal)
2) Konfirmasi pembayaran akan langsung dilakukan sistem dengan mengirim email kepada pihak toko dan pemesanan diintegrasikan dengan sistem situs pembayaran (pembayaran online).
3) Konfirmasi pembayaran akan diperiksa berdasarkan nomor transaksi (pembayaran offline).

6. Pengiriman Barang

   Pengiriman barang menggunakan pihak jasa pengiriman dan biaya pesan ditanggung oleh pembeli.

7. Pembuatan Laporan Pembuatan laporan hanya meliputi laporan pemesanan
8. Terdapat fasilitas rating yang bertujuan agar pengunjung dapat menilai barang yang dijual di website Balantrax Art Shop.
9. Menyediakan informasi antrian yang bertujuan agar pengunjung dapat mengetahui antirian pemesanan yang dikelola di administrator.
10. Informasi yang dihasilkan adalah : informasi mengenai data prtoduk, data retur, dan informasi pemesanan barang.
11. Jenis e-commerce yang digunakan yaitu *Business to Consumer (BC)*.
12. Level pengguna dalam aplikasi ini yaitu : admini master, admin karyawan, member, pengunjung.
13. Pelanggan (member) dapat melakukan retur barang bila barang yang diterima cacat / rusak paling lambat 1 x 24 jam setelah barang diterima.
14. Penjualan barang hanya untuk wilayah Indonesia saja.
15. Keamanan di website Mega Celluler meliputi :
    a. IP yang digunakan pada website ini yaitu IP-Dedicated.
    b. Secure soket layer (SSL) digunakan untuk melindungi keamanan data serta mendukung protocol https.
    c. Username dan password digunakan untuk mengakses website
16. Tools yang dipakai dalam membangun aplikasi ini adalah bahasa pemrograman PHP dan DBMS menggunakan MySQL.

17. Terdapat menu backup dan restore database di halaman admin master.
18. Website Mega Celluler didukung fasilitas SEO (Search Engine Optimization) agar situs mudah ditemukan di search engine.

1.4 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian secara sistematis, faktual dan akurat. Metodologi penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak.

1.4.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

   Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-uku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

b. Studi Lapangan

   Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi toko Balantrax Art Shop dan pengumpulan data dilakukan secara langsung, hal ini meliputi :

1) Wawancara

   Wawancara yaitu melakukan dialog secara langsung dengan pemilik toko Balantrax Art Shop dengan permasalahan yang diambil.

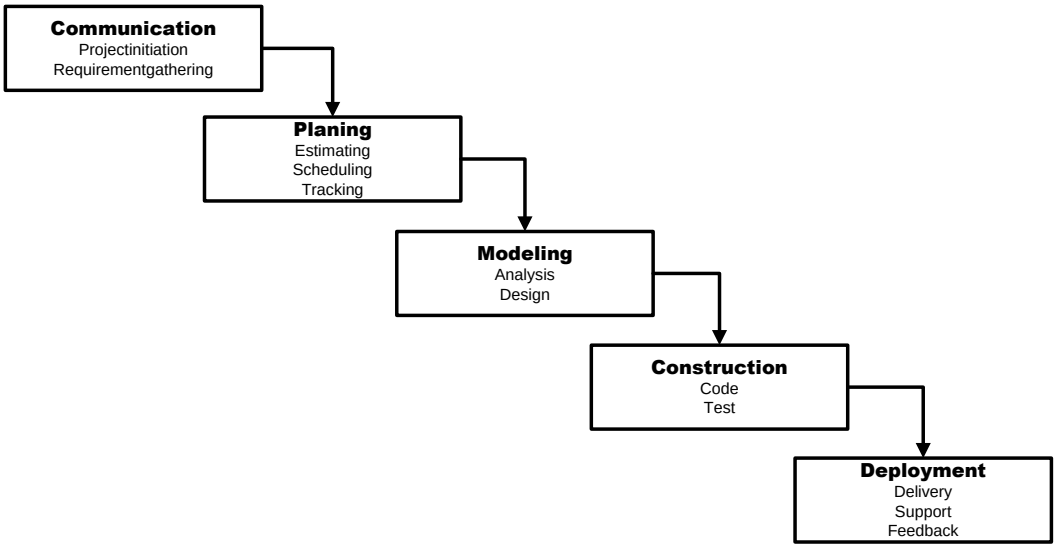
2) Observasi

   Observasi yaitu mengamati secara langsung proses kerja yang dilaksanakan di toko Balantrax Art Shop untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai objek yang diteliti.

1.4.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Tahap pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan e-commerce ini menggunakan model *Waterfall*[1].

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *Waterfall* terdapat pada gambar 1.1



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

a. *Communication*

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data dan kebutuhan lainnya. Data-data yang dikumpulkan akan dianalisis dan didefinisikan sebelum masuk ke tahap *planing*.

b. *Planing*

Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan sebelum melakukan coding. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini juga membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan hardware dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

c. *Modeling*

Tahap ini merupakan tahap mengimplementasikan (menterjemahkan) design perangkat lunak kedalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditentukan.

d. *Construction*

Tahap ini merupakan tahap pengintegrasi (penggabungan) unit-unit program yang telah diimplementasikan dan kemudian dilakukan pengujian secara menyeluruh.

e. *Deployment*

Tahap ini merupakan tahap dimana program dioperasikan di lingkungannya sekaligus melakukan penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya (sesuai dengan kebutuhan masyarakat) untuk itu perlu diadakan beberapa perbaikan untuk menangani berbagai

macam kesalahan dan untuk melengkapi fungsi-fungsi baru yang dibutuhkan.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini tersusun dalam 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tinjauan toko dan landasan-landasan teori yang digunakan dalam pembangunan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan saran tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.