BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Distro Blockbuster yang terletak di Jalan RA. Kartini No.4c Indramayu adalah badan usaha yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian dan aksesoris. Mekanisme penjualan yang sudah ada dan sedang berjalan di distro Blockbuster bersifat menunggu datangnya konsumen ke distro. Penjualan seperti itu belum dapat menarik keuntungan yang maksimal, dikarenakan jumlah konsumen yang datang ke distro tidak terlalu banyak.

Persaingan yang terjadi saat ini antara distro Blockbuster dengan distro lainnya yang memiliki usaha yang sama tidak lagi terbatas pada kualitas produk dan harga yang ditawarkan, tetapi juga persaingan dalam hal pemasaran dan penjualan produk.

Selanjutnya kendala yang dihadapi distro ini masih mengenai pemasaran produk. Pada saat ini distro Blockbuster sedang mengembangkan wilayah pemasaran ke berbagai wilayah agar jumlah konsumen semakin bertambah sehingga dapat mendukung perkembangan perusahaan. Akan tetapi biaya yang dibutuhkan untuk membangun cabang ditempat yang baru sangatlah besar, maka dari itu pihak distro blockbuster mengharapkan agar target pemasaran dapat tercapai dengan biaya yang lebih sedikit. Selain dalam hal promosi dan proses

transaksi, distro ini juga mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan rekapitulasi penjualan. Proses pelaporan yang terjadi masih manual, sehingga mengakibatkan proses pelaporan data penjualan menjadi lambat dan kurang tertata dengan baik.

Dengan melihat dan mengikuti perkembangan teknologi, Pihak distro Blockbuster memandang internet sebagai media yang dapat menunjang kegiatan bisnis mereka, media internet selain dipandang dapat menunjang kegiatan bisnis dagang, juga dapat dijadikan sebagai alat pemasaran dan promosi guna menjangkau konsumen umum secara luas sehingga memudahkan kegiatan penjualan dan pemesanan.

Electronic commerce (*e-commerce*) merupakan salah satu cara penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet. Media *e-commerce* memudahkan calon pembeli untuk mengetahui info mengenai produk secara detail, seperti harga, model, warna dan sebagainya. Selain itu, *e-commerce* juga dapat menghubungkan penjual dan pembeli yang berbeda tempat tanpa harus ada kendala dalam melakukan transaksi penjualan seperti pemesanan dan pembayaran.

Dengan keuntungan yang sangat besar dari sistem *e-commerce* ini, maka akan dibangun sistem penjualan *online* pada distro Blockbuster untuk dapat mencapai terget-target pemasaran dan penjualan secara luas.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu :

1. Distro Blockbuster mengalami kesulitan dalam penjualan produk karena masih bersifat menunggu konsumen untuk datang ke toko.
2. Distro Blockbuster mengalami permasalahan dalam sarana media informasi dan transaksi.
3. Distro Blockbuster mengalami kesulitan dalam mempromosikan dan memasarkan produk-produk yang ditawarkan.
4. Distro Blockbuster mengalami kesulitan dalam Pembuatan laporan transaksi dan laporan data produk.

I.3 Maksud dan Tujuan

Untuk menyelesaikan masalah yang terjadi pada distro Blockbuster yaitu dengan membangun aplikasi *e-commerce* penjualan di distro Blockbuster.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan sistem ini adalah:

1. Mempermudah Penjual dalam promosi produk, proses transaksi, laporan rekapitulasi penjualan dan dapat memperluas daerah pemasaran.
2. Mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang barang maupun detailnya tanpa harus datang ke toko.
3. Mempermudah pelanggan dalam melakukan proses pembayaran.

I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembangunan aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Situs *e-commerce* ini hanya melayani pembelian *shirt*, tas, jaket, dan jeans.
2. Aplikasi ini menampilkan warna, gambar, harga dan spesifikasi produk yang ditawarkan Distro Blockbuster.
3. Pembuatan laporan (*Reporting*).
4. Distro Blockbuster menerima pembayaran secara *offline* yaitu melalui transfer ke rekening bank BNI dan pembayaran secara *online* yaitu melalui *Paypal*.
5. Kurs *dollar paypal* mengacu pada http://www.klikbca.com/.
6. Dalam melakukan pengiriman barang, Distro Blockbuster menggunakan jasa pengiriman yang memiliki fasilitas *tracking*.
7. Sistem keamanan aplikasi yang dibuat ini memakai :
   a. IP-Dedicated.
   b. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) supaya mendukung protokol https : agar kemanan data lebih terjaga.
   c. Menggunakan email dan login untuk mengakses situs.
8. Konsumen dapat melakukan komplain ke pihak Distro Blockbuster yang akan ditampung menggunakan beberapa cara yaitu :
   a. Menggunakan *email* yang didaftarkan oleh pengguna.
   b. Menggunakan *instant calling* seperti Skype.
   c. Manfaatkan Situs Jejaring Sosial untuk promosi.

9. Fasilitas pada aplikasi ini
    a. Integrasi dengan situs *Social Network* seperti Facebook atau Twitter sebagai sarana promosi.
    b. Menampilkan produk terbaru berdasarkan data tambah produk oleh admin, produk terlaku berdasarkan barang yang terbeli dan produk paling banyak dilihat yang berdasarkan hit produk oleh pengunjung maupun member.
    c. Fasilitas pendaftaran member dan login member.
    d. *History* pemesanan.
    e. *Zoom* gambar produk dan Multi gambar untuk sebuah produk.
    f. Pengiriman informasi pemesanan *melalui* email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
    g. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO).
10. User
    a. Administrator memiliki tugas sebagai berikut :
        1. Mengelola data barang seperti menambah data barang, mengedit data barang dan menghapus data barang.
        2. Mengelola data member, data pembelian, data pemesanan barang, data transaksi penjualan dan data pengiriman barang.
    b. Member dapat melihat informasi mengenai barang yang terdapat di situs dan dapat melakukan pemesanan barang.
    c. Pengunjung hanya dapat melihat informasi barang yang terdapat di situs tersebut dan tidak dapat melakukan pemesanan barang.

11. Software
    a. Sistem operasi yang digunakan adalah Ms. Windows.
    b. Bahasa pemrograman yang dipakai untuk membangun aplikasi ini yaitu menggunakan PHP, MySQL sebagai *Database Management System* dan Apache digunakan sebagai *web server*.
    c. Pada sisi *client*, digunakan *web browser* untuk dapat mengakses situs tersebut, *web browser* dapat menggunakan program Microsoft Internet Explorer, Mozilla, Opera, dan Google Chrome.
12. Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur, dimana tools yang digunakan adalah *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), sedangkan untuk menggambarkan diagram proses mengggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk membangun aplikasi *e-commerce* di distro Blockbuster menggunakan metode analisis deskriptif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan penyusunan laporan dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

   Studi literatur (*library research*) adalah teknik pengumpulan data dengan mencari data, mempelajari banyak data dari berbagai sumber buku, modul, artikel, baik perpustakaan maupun media internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

2. Wawancara (*interview*)

   Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

3. Observasi

   Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan data oleh pengumpul data terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penyusunan. Dalam melakukan observasi penulis melakukan beberapa pengamatan terhadap sistem kerja dan proses pengolahan data yang sedang berjalan.

4. Kuesioner

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

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan metode *waterfall*, yang meliputi beberapa proses sebagai berikut.

a. Analisis Sistem

Merupakan tahap menentukan kebutuhan sistem dan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan dalam pembangunan perangkat lunak.

b. Desain Sistem

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

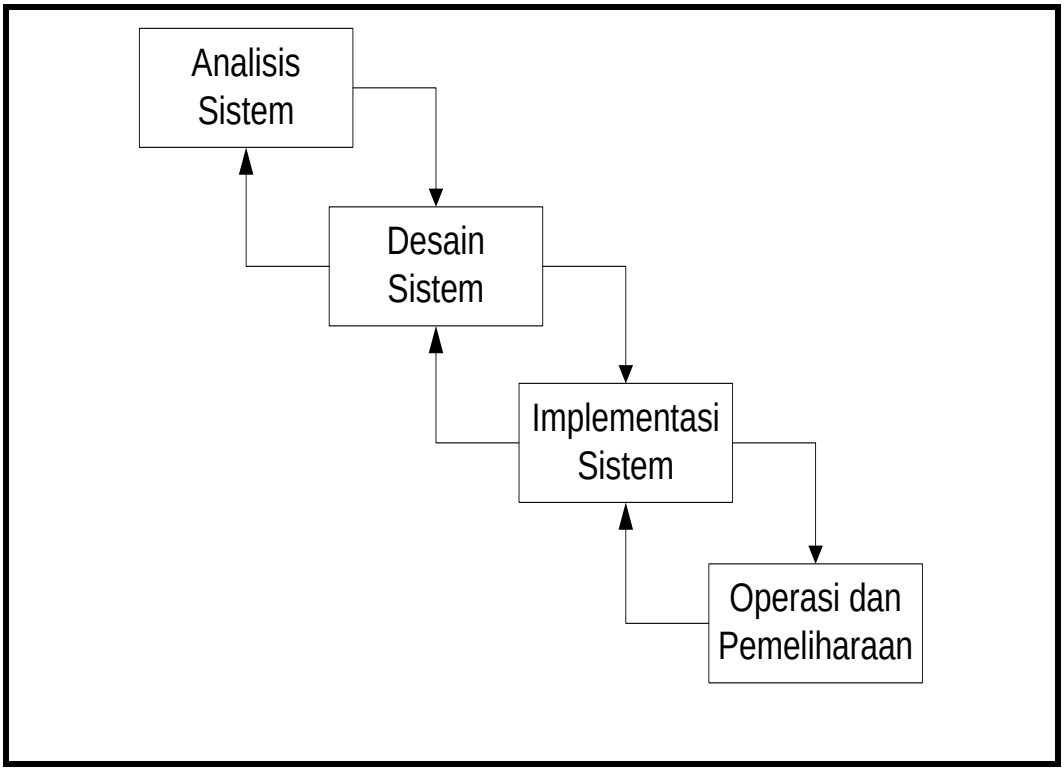
c. Implementasi Sistem

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu dan pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

d. Operasi dan Pemeliharaan

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan kebutuhan.

Metode pengembangan perangkat lunak *waterfall* dapat dilihat pada Gambar I. 1 berikut [4].



Gambar I. 1 Metode *Waterfall*

I.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan laporan penelitian tugas akhir ini disusun menjadi beberapa bab, dimana setiap bab menjelaskan isi yang dikandungnya. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah/ruang lingkup kajian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan perusahaan dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan website *e-commerce*.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Bab ini menjelasakan analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional dan analisis basis data. Selain analisis sistem, bab ini terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat. *Tool* untuk memodelkan sistem menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

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 aplikasi *e-commerce* di Distro Blockbuster. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah berjalan seperti yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal – hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.