BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Umi Collection yang terletak di Pasar Kosambi Jl. Ahmad Yani Lt.1 Blok A no. 78 merupakan sebuah toko yang menjual Kerudung, Ciput, Blouse, Rok, Mangset, dan Gamis. Saat ini bisnis Umi Collection telah berkembang cukup baik. Namun layanan transaksi, promosi dan pembuatan laporan data masih kurang.

Toko Umi Collection memiliki konsumen yang tidak hanya di bandung saja tetapi banyak juga konsumen yang berasal diluar kota Bandung, ini menjadi permasalahan bagi Umi Collection, karena seringkali konsumen kesulitan dalam hal pemesanan dan pembelian barang yang diinginkan karena jarak yang cukup jauh sehingga konsumen harus datang ke toko apabila ingin membeli barang.

Dalam hal promosi Umi Collection hanya melalui mulut ke mulut dan tidak menggunakan katalog barang dikarenakan Umi Collection harus membuat katalog baru setiap ada barang baru, sehingga Umi Collection harus mengeluarkan biaya lebih untuk pembuatan katalog dan dikarenakan Umi Collection melakukan promosi barang dari mulut ke mulut sehingga informasi mengenai produk terbaru Umi Collection tidak akan sampai keseluruh konsumen Umi Collection.

Proses pembuatan laporan data pada toko Umi Collection saat ini masih menggunakan cara manual yaitu pada saat pegawai toko membuat nota untuk konsumen dan kasir sebagai bukti pembayaran maka akan ada hasil duplikasi nota

untuk kasir yang akan disimpan untuk membuat laporan data penjualan harian. Duplikasi nota tersebut datanya akan disalin ke buku laporan data penjualan, sehingga nanti akan dapat diketahui hasil laba atau rugi hasil penjualan barang pada harian, mingguan dan bulanan pada toko Umi Collection.

Namun, seiring berjalannya waktu pihak toko Umi Collection mengalami kesulitan dalam hal pelaporan data tersebut. Proses pembuatan laporan data yang terjadi secara manual mengakibatkan proses pelaporan data penjualan menjadi lambat dan kurang tertata dengan baik.

Perkembangan penggunaan teknologi internet dan web sangat pesat, karena dengan menggunakan media ini informasi yang disampaikan dapat mencapai berbagai kalangan masyarakat di berbagai belahan dunia. Dewasa ini, internet pun dimanfaatkan sebagai sarana alat pemasaran, salah satunya adalah dengan membuat aplikasi *e-commerce* sehingga dapat dijangkau oleh masyarakat luas.

E-commerce dapat digunakan untuk mengatasi kendala yang ada, yaitu dalam rangka meningkatkan keefektifan penjualan. *E-commerce* atau yang lebih dikenal dengan *e-com* dapat diartikan sebagai suatu cara berbelanja atau berdagang secara *online* atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas internet dimana terdapat *website* yang dapat menyediakan layanan "*get and deliver*".

Aplikasi *e-commerce* berbasis *web* mempunyai beberapa keuntungan antara lain aplikasi *e-commerce* berbasis *web* tidak terbatas pada ruang dan waktu, konsumen dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan mengenai toko Umi Collection dan barang yang ditawarkan dalam waktu yang singkat tanpa harus datang langsung ke *toko* Umi Collection, selain itu aplikasi *e-*

commerce berbasis web menawarkan kemudahan bagi kedua belah pihak, baik penjual ataupun konsumen untuk dapat melakukan transaksi walaupun berada di tempat yang berjauhan sehingga memberikan layanan yang lebih fleksibel bagi konsumen.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasikan beberapa masalahnya yaitu :

1. Toko Umi Collection mengalami permasalahan dalam proses bertransaksi dengan konsumen yang berada jauh dari toko sehingga konsumen harus selalu datang dan berinteraksi langsung dengan Toko Umi Collection jika ingin melakukan pemesanan produk yang diinginkan.
2. Toko Umi Collection mengalami kesulitan mempromosikan produk yang ditawarkan kepada konsumen.
3. Toko Umi Collection mengalami kesulitan dalam proses pelaporan data.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penulisan laporan dari tugas akhir ini adalah untuk membangun *website e-commerce* pada Umi Collection.

1.3.2 Tujuan

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

1. Memudahkan Toko Umi Collection dalam proses bertransaksi dengan konsumen.
2. Memudahkan Toko Umi Collection dalam mempromosikan produk yang ditawarkan kepada konsumen.
3. Memudahkan Toko Umi Collection dalam proses pelaporan data.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Batasan masalah dalam sistem perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. *Website e-commerce* ini menyediakan fasilitas pengelolaan data produk, data kategori, detail produk, manajemen harga, rating produk, promosi produk, pemberian diskon, pengelolaan retur produk dan pengelolaan stok produk pada Umi Collection.
2. Sarana pembayaran *website e-commerce* ini bisa melalui pembayaran *online* menggunakan *paypal* dan pembayaran secara *offline* melalui setoran tunai, transfer via ATM bank BCA dan MANDIRI
3. *Website* ini menyediakan fasilitas manajemen pesanan yang meliputi pencarian pesanan, *update* pesanan, konfirmasi pembayaran dan pembatalan pesanan.
4. *Website* ini hanya menjual barang yang tersedia di toko.

5. Proses pengiriman barang pada layanan ini menggunakan jasa pengiriman TIKI dan JNE, jasa pengiriman barang dapat di tambah lagi apabila kondisi TIKI dan JNE sedang dalam masalah.
6. Memberikan fasilitas *tracking* untuk mengetahui keberadaan barang yang telah dipesan.
7. Pembuatan laporan yang meliputi laporan penjualan, laporan pemesanan, dan laporan produk. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu.
8. Terintegrasi dengan situs jejaring sosial seperti Facebook sebagai sarana promosi.
9. Memberikan fasilitas pencarian produk berdasarkan nama, fitur, harga, kategori dan lain-lain.
10. Menampilkan produk terlaku, produk paling banyak dilihat serta produk terbaru.
11. Menyediakan fasilitas registrasi *member* dan login *member*.
12. Dapat melihat *history* pemesanan oleh pemesan.
13. Menyediakan pengiriman informasi pemesanan melaui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
14. *Zoom* gambar produk dari sebuah produk.
15. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs dapat terdaftar pada *search engine* pada halaman-halaman depan.
16. Keamanan dari sistem *e-commerce* ini menggunakan *security socket layer* (SSL) dan mempunyai *IP-Dedicated*. SSL memberikan jaminan keamanan

pada pemilik dan pengunjung situs atas data yang dikirim melalui *website*. Sertifikat SSL diperlukan untuk memulai transaksi yang aman ini.

17. *Website* ini menggunakan *user name* dan *login* untuk mengakses situs.
18. *Website* ini menyediakan fitur retur barang yang hanya dapat dilakukan setelah 1 hari dari penerimaan barang.
19. *Website* ini mendukung fasilitas untuk *backup* dan *restore* data.
20. *Website* ini menggunakan manajemen stok, stok berkurang jika konsumen telah checkout keranjang.
21. *Website* ini menyediakan beberapa pilihan komunikasi kepada pengunjung menggunakan *Instant Messaging,* memanfaatkan situs jejaring sosial untuk promosi,menggunakan telepon untuk *konsumen support*.
22. Metode analisis yang akan digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan analisis terstruktur, dimana tools yang digunakan adalah *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) serta untuk menggambarkan diagram proses menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).
23. *Websit*e ini disertai dengan penambahan Map/ Peta Lokasi (*Geolocation*) untuk memudahkan pengunjung *website* mengetahui tempat usaha yang dipromosikan.
24. *Website* ini mendukung fitur *Smart Recommendation System* (Sistem Rekomendasi Cerdas) *item based* sehingga produk yang paling tinggi nilai rekomendasi akan diberikan rekomendasi untuk member yang lainya.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari Toko Umi Collection. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut:

a) Studi Literatur,

Studi Literatur adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, buku-buku, jurnal, *browsing* internet dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik yang diambil juga mempelajari dokumentasi dari instansi.

b) Observasi,

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

c) Wawancara,

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab ke sumber pembicara untuk menggali pengetahuan tentang sistem yang di teliti sehingga mendapatkan hal apa yang dibutuhkan atau masalah yang terkait.

d) Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan daftar pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden. Jawaban

responden atas semua pertanyaan dalam kuesioner kemudian dicatat atau direkam.

1.5.2 Pembangunan Perangkat Lunak

Model pembangunan dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* ini menggunakan model *waterfall*. Alasan dipilihnya model *waterfall* karena tahapan prosesnya sangat tepat dan sesuai dalam pengembangan suatu perangkat lunak secara *waterfall* seperti tercantum pada Gambar 1.1 yang meliputi beberapa proses diantaranya :

1. *Requirements Analysis and Definition*

   Requirements analisis and definition merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

2. *Systemand Software Design*

   System and software design merupakan tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti.

3. *Implementation and Unit Testing*

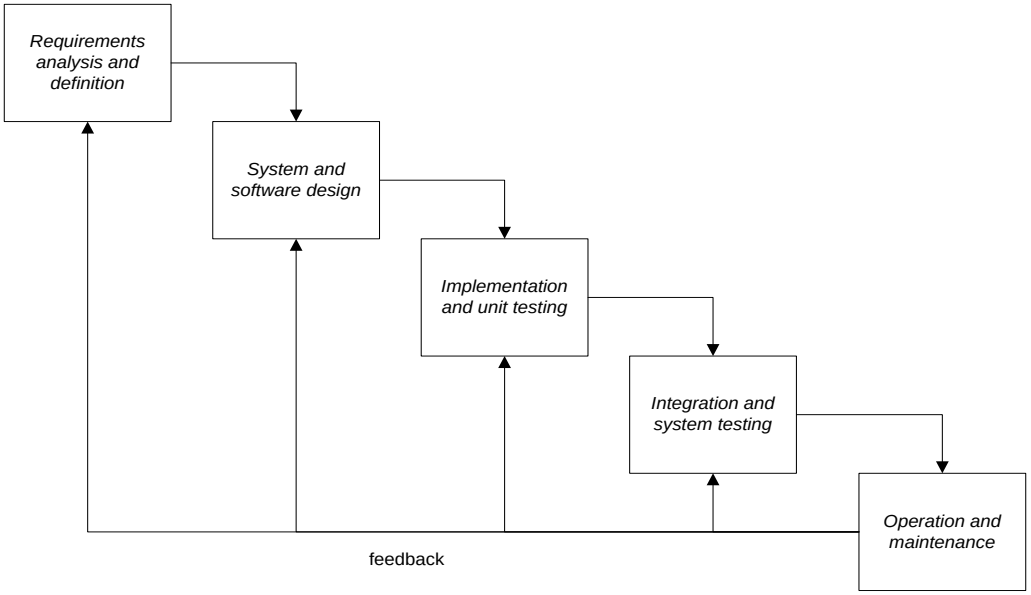
   Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

4. *Integration and System Testing*

   Integration and system testing merupakan tahap pengujian terhadap perangkatlunak yang dibangun. Unit-unit program individual digabungkan dan diuji coba sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan bahwa kebutuhan-kebutuhan *software* telah terpenuhi.

5. *eration and maintenance*

Operation and maintenance merupakan tahap akhir dimana suatu perangkatlunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar 1.1 Model *Waterfall Ian Sommerville* [4]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan tugas akhir ini terdiri dari lima bab yang masing-masing bab telah dirancang dengan satu tujuan tertentu. Berikut penjelasan tentang masing-masing bab tersebut:

BAB 1 PENDAHULUAN

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

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan instansi 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*. Dalam bab ini akan menguraikan pengertian dari tinjauan instansi, konsep dasar sistem, konsep dasar data dan informasi, konsep dasar sistem informasi, *e-commerce*, *paypal*, *security socket layer* (SSL), analisis dan pemodelan sistem, internet, *software* pendukung seperti Adobe Dreamweaver CS4, My SQL, Apache Web Server, *browser*, *javascript*, *Cascading Style Sheet* (CSS), *Hyper Text Markup Language* (HTML) dan *personal home page*.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis dokumen, analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak, analisis kebutuhan pengguna, kesimpulan analisis, pengkodean, analisis kebutuhan fungsional dan analisis basis data. Selain analisis sistem, bab ini terdapat juga perancangan skema relasi dan perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil

analisis yang telah dibuat. *Tools* untuk memodelkan sistem menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas implementasi dari tahapan analisis dan perancangan sistem ke dalam perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman), beberapa implementasi yang akan dijelaskan adalah implementasi perangkat keras, implementasi perangkat lunak, implementasi basis data dan implementasi antarmuka. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan, baik dari pengujian alpha dan pengujian beta.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang didapat dari pembahasan dari aplikasi yang dibuat serta memungkinkan untuk pengembangkan perangkat lunak selanjutnya.