BAB I
PENDAHULUAN

I. 1. **Latar Belakang Masalah**

Distro Probably merupakan suatu toko yang berdiri sejak tahun 2005 silam yang beralamat di *Jl. P. Hidayatullah 15B, bergerak dalam bidang fashion yang* menjual barang-barang berupa pakaian meliputi kaos, kemeja, sweater, jaket, dan celana. Toko ini juga menjual aksesoris pakaian seperti dompet, sendal, sepatu. Distro Probably ini telah memiliki konsumen yang tersebar di berbagai daerah di pulau jawa dan juga di daerah luar pulau jawa.

Distro ini terletak di kota Cianjur dengan dominasi jual yang cukup baik karena telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Distro ini memiliki kendala dari segi sistem penjualan yang dilakukan di Distro Probably yang saat ini masih memakai sistem konvensional atau sistem transaksi jual beli yang masih umum, dimana konsumen harus mendatangi toko untuk memilih dan membeli barang yang diinginkan dan membayar di tempat. Kondisi berbelanja seperti ini menimbulkan kesulitan bagi konsumen yang lokasinya berjauhan dengan Distro Probably terutama dirasakan oleh konsumen yang berada di luar kota Cianjur terlebih yang berada di luar pulau jawa dan mempunyai kesibukan dalam kegiatannya, sehingga tidak memungkinkan untuk datang berbelanja ke Distro Probably langsung. Kendala lain yang dihadapi adalah kegiatan untuk mempromosikan dan memasarkan barang distro masih menggunakan sistem mulut ke mulut dan juga brosur dan pamflet sederhana. Selain itu media promosi yang digunakan sekarang memanfaatkan jejaring sosial seperti facebook namun

hal ini dirasa masih kurang efektif untuk sistem pemasarannya karena tidak dapat melakukan pembayaran secara online dan ketersediaan barangnya pun harus menunggu konfirmasi dari petugas. Selain itu dalam pembuatan laporan penjualan dan manajemen juga masih manual menggunakan aplikasi excel sehingga pengolahan data laporan penjualan masih berjalan lambat dan belum terperinci.

Salah satu cara yang paling mendukung dan efektif adalah dengan membangun sebuah website e-commerce yang akan membantu transaksi penjualan barang maupun promosi barang oleh karena itu, maka diambillah judul dalam skripsi ini PEMBANGUNAN WEBSITE E-COMMERCE DI DISTRO PROBABLY sebagai penyelesaian dari masalah tersebut.

I. 2. **Perumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang diatas maka rumusan masalah dapat di ambil adalah bagaimana membangun website *e-commerce* pada Distro Probably.

I. 3. **Maksud dan Tujuan**

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun *website e-commerce* pada Distro Probably.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk memudahkan konsumen dalam mencari informasi atau promosi tentang barang yang dijual oleh Distro Probably serta transaksi jual beli secara *online*.

2. Untuk memudahkan manager gudang Distro Probably dalam manajemen data barang serta laporan rekapitulasi penjualan dan retur barang.
3. Untuk memudahkan Manager Store Distro Probably dalam mengatur kegiatan transaksi jual beli barang.
4. Untuk memudahkan pemilik Distro Probably dalam melihat perincian data laporan penjualan serta manajemen petugas Distro Probably.

I. 4. **Batasan Masalah**

Melihat dari pemaparan diatas maka batasan masalah dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Terdapat level Administrator dalam aplikasi ini yaitu sebagai pengguna backend situs dan konsumen atau calon pembeli selaku pengguna frontend situs Proses-proses yang terlibat dalam pembuatan website e-commerce di Distro Probably ini adalah sebagai berikut: pengembalian barang, pemesanan barang, pembayaran barang, pengiriman barang, pembuatan laporan, pengolahan data konsumen, pengolahan data komentar konsumen.
2. Data yang diolah dalam website e-commerce ini adalah data barang, data kategori, data pemesanan barang, data pembayaran barang, data pengiriman barang, data diskon barang, data konsumen, dan data retur .
3. Fitur unggulan yaitu sistem rekomendasi cerdas (Smart Recomendation System), sistem ini digunakan untuk menampilkan informasi suatu barang yang memiliki nilai rating,pembelian dan sering di lihat lebih banyak oleh konsumen lain. Sistem rekomendasi pada website e-commerce ini menampilkan rekomendasi barang kepada konsumen sesuai dengan rating

yang diberikan oleh konsumen terhadap barang yang diminati konsumen tersebut.

4. Aplikasi yang dibangun menggunakan PHP dan menngunakan MySQL untuk database.
5. Keluaran yang dihasilkan adalah informasi barang, informasi kategori, informasi penjualan, informasi pemesanan barang, informasi pembayaran, informasi pengiriman.

I. 4. 1. Administrative Tools (backend situs)

1. Sistem yang dibangun dapat menangani pengolahan data barang dan layanan yang disediakan oleh Distro Probably serta menampilkannya berdasarkan kategori.
2. Sistem menyediakan layanan pengaturan barang lengkap dengan detailnya.
3. Menampilkan berbagai gambar barang yang dijual. Sebuah barang dimungkinkan memiliki lebih dari 1 gambar.
4. Sistem yang dibangun, menyediakan menajemen pemesanan sebagai berikut:
   a) Sistem mampu melakukan pencarian pesanan.
   b) Sistem mampu melakukan *update* status pesanan. Status pesanan itu antara lain dipesan, dikonfirmasi, dibayar, dikirim, diterima oleh konsumen.
   c) Sistem mampu melakukan pengiriman informasi pemesanan melalui *email* ke konsumen setiap ada perubahan status pesanan.
   d) Sistem mampu melakukan konfirmasi pembayaran.
   e) Sistem mampu melakukan pembatalan terhadap pesanan.
   f) Sistem mampu menyimpan *history* pemesanan.

1. Manajemen pembayaran yang ditangani, yaitu:
    a) Pembayaran *Offline* : Pembeli melakukan *transfer* ke rekening Bank seperti Bank BNI, Bank BCA, atau yang lainnya.
    b) Pembayaran *Online* : Pembayaran menggunakan PayPal.
2. Manajemen Pengiriman.
    a) Sistem menyediakan beberapa layanan pengiriman yang dapat digunakan yaitu JNE, POS.
    b) Sistem menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman dan harga ongkos kirimnya.
3. Pembuatan Laporan

    Pada sistem ini juga ada layanan untuk membuat laporan. Laporan-laporan tersebut dapat disusun bulanan dan tahunan sesuai dengan kebutuhan pemilik toko. Laporan yang dibuat dalam *website* ini adalah laporan penjualan, laporan pemesanan, laporan barang.
4. Sebagai penujang media promosi sistem yang dibangun akan berintegrasi dengan situs jejaring sosial seperti *facebook* dan *twitter*.
5. *Search Engine Optimization* (SEO).

    Sistem mendukung *search engine optimization* (SEO) agar situs ini terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.
6. *Backup* dan *Restore database.*

    Sistem mempunyai fasilitas *backup* dan *restore database*.

I. 4. 2. Fitur Belanja (Frontend)

1. Fasilitas pendaftaran konsumen (anggota) dan *login* konsumen (anggota).

2. Menampilkan barang diskon, Barang Terbaru (*Newest Product*), Barang Terlaku (Global/per Kategori), Barang yang di rekomendasikan dengan *smart recomendation system*.
3. Pencarian Barang (berdasarkan nama barang).
4. Fasilitas pemesanan.
5. *History* pemesanan.
6. Pengiriman informasi pemesanan melalui *email* ke konsumen setiap ada perubahan status pesanan.
7. *Zoom* gambar barang.
8. Mendukung untuk konsumen mengisikan testimoni melewati sistem.
9. Menampilkan lokasi tempat Distro Probably berada dengan memanfaatkan fasilitas *Google Maps* yang diintegrasikan pada sistem yang dibangun.
10. Keranjang Belanja, Sistem dapat melakukan pengumpulan barang yang ingin dibeli dalam keranjang belanja.
11. Sistem mampu menampilkan keranjang belanja dengan *field* nama barang, kategori/model, jumlah, harga dan total harga seluruh barang yang akan dibeli.

I. 4. 3. Keamanan

1. Menggunakan fasilitas *Login.*
2. IP yang dipakai *IP Dedicated*. *IP address* yang digunakan secara eksklusif pada satu akun *hosting*. *IP dedicated* biasa digunakan untuk jalur transaksi yang menggunakan SSL-*enncrypted* untuk pengamanan transaksi di internet.

3. Untuk menjamin keamanannya data *transfer* dari *browser* pembeli ke webserver di perlukan protokol untuk pengamanan, protocol tersebut adalah SSL (*Secure Socket Layer*).

I. 4. 4. Komunikasi

Sistem menyediakan layanan konsultasi atau *customer service* melalui beberapa fasilitas, diantaranya :

1. Menggunakan Yahoo Messenger untuk komunikasi *real time* lewat *Online*.
2. Menggunakan *email* pada saat pendaftaran.
3. Untuk berbicara langsung dapat menggunakan sarana telepon untuk *costumer support*.
4. Manfaatkan situs jejaring sosial untuk promosi. Integrasikan dalam halaman administrator dan halaman *konsumen*.

I. 4. 5. Pengguna

Pengguna yang akan menggunakan *website e-commerce* ini adalah:

1. Pemilik Distro Probably.
2. Karyawan Distro Probably sebagai (admin).
3. Karyawan Distro Probably sebagai (operator).
4. Anggota sebagai pembeli atau konsumen.
5. Pengunjung biasa yang bukan anggota.

I. 5. **Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis. Dalam pembuatan skripsi ini mengunakan

metode penelitian deskriptif yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi secara sistematis, faktual, dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan penelitian, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan aplikasi.

I. 5. 1. Metode pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara yang dilakukan baik itu untuk mendapatkan data primer atau data yang diperoleh dari objek penelitan maupun data sekunder berupa literatur-literatur adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, jurnal ilmiah, situs internet, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan pembuatan website *e-commerce*.

2. Studi Lapangan.

Studi lapangan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil. Studi lapangan dalam pembuatan laporan skripsi ini dilakukan di Distro Probably yang meliputi:

a) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab. Untuk mengetahui penggunaan website *e-commerce* di Distro Probably maka dilakukan wawancara kepada karyawan Distro Probably.

b) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung. Observasi dilakukan kepada karyawan di Distro Probably.

c) Kuisioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan dalam sebuah kertas yang didalamnya berisi pertanyaan-pertanyaan. Kuesioner ini dilakukan kepada calon konsumen yang akan menggunakan *website e-commerce* ini.

I. 5. 2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Pembangunan aplikasi ini menggunakan metode waterfall (gambar I.1) Sommerville dengan tahapan sebagai berikut:

1. *Requirment analysis and definition*

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

2. *System and Software Design*

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

3. *Implementation and Unit Testing*

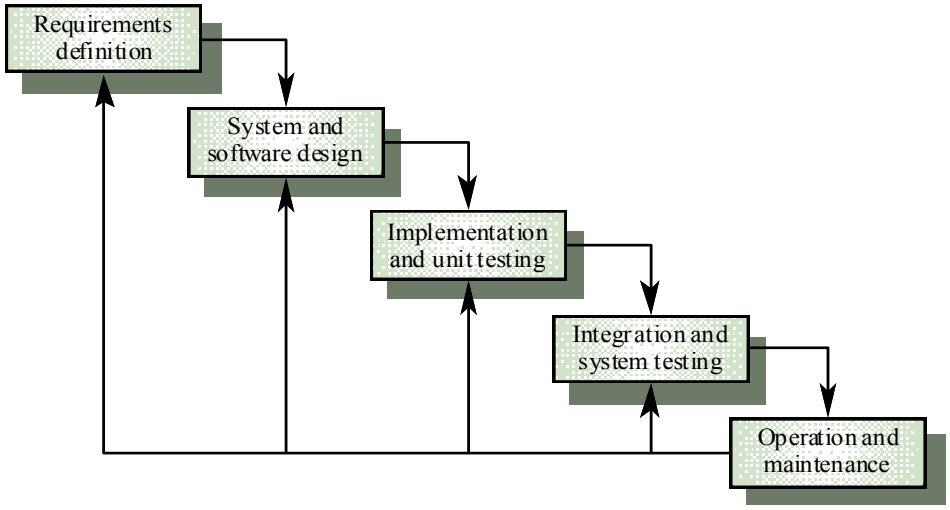
   Implementation and Unit Testing merupakan tahap perealisasian desain *software* sebagai kumpulan program atau unit program. Unit *testing* meliputi verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

4. *Integration and System Testing*

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

5. *Operation and Maintenance*

   Operation and maintenance merupakan tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan ataupenambahan sesuai dengan permintaan user.



Gambar I.1 Metode Waterfall (Sommerville,2001)

I. 5. 3. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Maksud dan Tujuan, Batasan Masalah, Metodologi Penelitian.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Profile Distro Probably, Landasan Teori, E-Commerce, Sistem Informasi, Pengujian Perangkat Lunak, Bagan Alir Dokumen, Data Flow Diagram.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Analisis Sistem, Analisis Sistem yang Sedang Berjalan, Analisis Kebutuhan non Fungsional, Analisis Kebutuhan Fungsional, Perancangan Basis Data, Diagram Relasi, Perancangan Struktur Menu, Perancangan Arsitektur, Penjelasan Fitur Sistem Rekomendasi Cerdas.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Implementasi Sistem, Implementasi Basis Data, Implementasi Antarmuka, Pengujian Perangkat Lunak, Pengujian Alpa, Pengujian Beta.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan, Saran.