BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia *e-commerce* di Indonesia berkembang sedemikian pesat yang diindikasikan perkembangan teknologi telekomunikasi dan komputer. Perkembangan tersebut diikuti juga oleh perusahaan yang berlomba-lomba membangun bisnis secara *online.* Para pelaku bisnis mendapatkan desakan perubahan pola perilaku pelanggan yang semakin modern sehingga menjadi keharusan dalam melakukan sistem pendukung penjualan berbasis *online*.

Boutique MJA Collections yang berlokasi di Komplek Taman Bunga Cilame Blok C2 No 36A Bandung merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan pakaian berupa busana muslim pria dan wanita, gamis, serta kaos untuk anak muda. Berbagai jenis dan tipe busana dijual di Boutique tersebut, namun tidak semua katalog atau informasi produk bisa diketahui langsung oleh pelanggan dikarenakan Boutique yang lokasinya cukup jauh dari jalan. Di samping itu, masih kurangnya bentuk pemasaran produk-produk yang dimiliki oleh Boutique MJA Collections. Menyebabkan kurangnya informasi mengenai detail produk-produk yang ditawarkan oleh Boutique MJA Collections secara akurat kepada pelanggan.

Sistem penjualan yang dipakai di Boutique MJA Collections sekarang masih bersifat konvensional, yaitu pelanggan yang harus datang langsung ke Boutique MJA Collections sehingga dapat menyita waktu pelanggan jika akan berbelanja yang jaraknya cukup jauh dari Boutique MJA Collections setelah pelanggan

memilih dan mendapatkan barang yang diinginkan selanjutnya pelanggan melakukan transaksi pembayaran dikasir dan mengambil barang yang telah dibeli. Pengolahan data produk dan transaksi serta pembuatan laporan di Boutique MJA Collections saat ini masih menggunakan pengolahan data yang bersifat pencatatan dalam bentuk pembukuan. Seluruh bukti pembayaran transaksi setiap hari dikumpulkan dan dilakukan pencatatan ke dalam buku besar transaksi untuk memudahkan pengolahan data transaksi. Setiap produk yang masuk dan keluar dicatat dalam buku produk dengan tujuan mempermudah pemilik dalam melakukan pencarian data produk ketika ada pelanggan yang akan melakukan pemesanan produk, retur produk ataupun menanyakan persediaan jumlah produk.

Ketatnya persaingan dengan banyaknya boutique yang sejenis di Kota Bandung, menjadikan pihak perusahaan atau pemilik boutique harus bisa merespons hal-hal tersebut guna mencapai efektivitas dan efisiensi perusahaan sehingga memberikan solusi untuk kelangsungan kegiatan usaha dan tercapainya keuntungan yang maksimal. Boutique MJA Collections berkeinginan untuk menjadi sebuah perusahaan yang global yang nantinya dikenal dipasar nasional, namun itu tidak dapat terwujud apabila perusahaan hanya mengembangkan disatu tempat saja, apalagi tidak menggunakan sistem pemasaran masal, karena sekarang ini pelanggan yang domisilinya jauh dari tempat Boutique MJA Collections kalau berkeinginan membeli produk MJA Collections, diharuskan datang langsung, dan itu tidak efisien dari segi waktu, biaya, dan segalanya.

Dari beberapa permasalahan dan latar belakang yang telah dijelaskan, dibutuhkan sebuah aplikasi yang mampu memberikan informasi seputar produk-produk yang ditawarkan oleh perusahaan serta memberikan kemudahan dalam

pengelolaan produk dan transaksi. Oleh karena itu, penulis mengambil topik untuk skripsi ini adalah "**Membangun Aplikasi E-Commerce Penjualan Barang di Boutique MJA Collections".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan diatas, masalah yang diteliti meliputi hal sebagai berikut :

1. Pelanggan kesulitan dalam memperoleh informasi mengenai produk-produk yang ditawarkan oleh Boutique MJA Collections.
2. Kesulitan dalam proses pengelolaan data-data transaksi dan produk.
3. Proses yang lama dalam pembuatan laporan sehubungan pembuatan laporan pemilik boutique dan karyawan yang harus mencari data-data karena telah diarsipkan sebelumnya.
4. Pelanggan kesulitan yang ingin bertransaksi di luar waktu dan tempat penjualan.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud yang ingin dicapai dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* pada Boutique MJA Collections.

1.3.2 Tujuan

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

1. Memudahkan pelanggan dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh Boutique MJA Collections tanpa harus mengunjungi boutiquenya secara langsung.

2. Mempermudah perusahaan untuk mengelola data-data produk dan transaksi yang terjadi.
3. Mempermudah pemilik boutique atau karyawan dalam pembuatan laporan, karena pemilik boutique dan karyawan atau petugas yang bersangkutan tidak harus mencari data-data yang telah diarsipkan sebelumnya.
4. Memudahkan pelanggan dalam bertransaksi karena pelanggan dapat melakukannya tanpa terbatas oleh waktu dan tempat, dimana saja dan kapan saja.

1.4 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk membangun perangkat lunak ini adalah metode analisis deskriptif, yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat.

1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur.

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi.

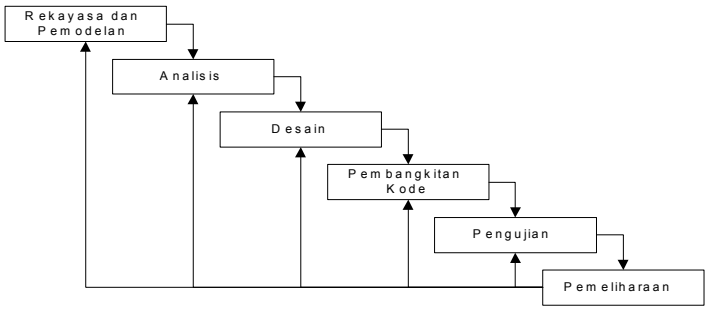
   Pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung ke Boutique MJA Collections.

c. Interview.

Pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada karyawan dan pemilik dari Boutique MJA Collections.

2. Model Pengembangan Perangkat Lunak.

Model pengembangan perangkat lunak dalam permbuatan aplikasi ini adalah menggunakan model *waterfall* Model *Waterfall* adalah suatu jenis model pengembangan sistem teknologi informasi yang diperkenalkan pada tahun 1970 oleh Winston W. Royce. Tujuan model ini adalah untuk memperkenalkan bagaimana proses desain sistem sebagai kerangka untuk pengembangan sistem dalam upaya membantu secara teratur dan efisien melalui suatu rangkaian tahapan dengan analisa kelayakan sistem termasuk atas *release* sistem dan pemeliharaannya.



Gambar 1. 1 Alur Metode *Waterfall*

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *waterfall* adalah sebagai berikut :

a. Rekayasa dan pemodelan

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. Analisis (*Analisis)*

Merupakan tahap menganalisis seluruh kebutuhan perangkat lunak, termasuk didalamnya kegunaan perangkat lunak yang diharapkan pengguna dan batasan perangkat lunak itu sendiri. Informasi yang didapat melalui tahap pengumpulan data, selanjutnya akan dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk digunakan pada tahap selanjutnya.

c. Desain (*Design)*

Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilan perangkat lunak yang akan dibangun. Tahap ini membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

d. Pembangkitan Code (*Coding)*

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi beberapa modul yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu, dalam tahap ini dilakukan pemeriksaaan terhadap modul yang dibangun, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

e. Pengujian

Dalam tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibangun dan dilakukan pengujian.Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibangun telah sesuai dengan rancangannya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

f. Pemeliharaan (*Maintenance)*

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

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dibuat suatu batasan masalah agar ruang lingkup aplikasi *e-commerce* ini jelas, adapun batasan masalahnya dalam membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis E-Commerce yang sedang dibangun adalah *Business to Contumer* (B2C)
2. Pembangunan website dibuat berdasarkan permintaan dari pemilik Boutique MJA Collections.
3. Data yang diolah adalah sebagai berikut :
    a. Data produk
    b. Data detail produk
    c. Data kategori
    d. Data ukuran kaos
    e. Data warna kaos
    f. Data ongkos kirim
4. Untuk proses yang terdapat dalam sistem *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :
    a. Proses pemesanan produk, dimana proses pemesanan produk itu dilakukan oleh member dan bukan pelanggan.

b. Proses pembayaran, dilakukan setelah member *checkout* dari keranjang belanja, dan mengkonfirmasi dihalaman member kalau sudah dibayar

c. Proses pengolahan data (tambah, edit, hapus, dan cari)

d. Pengelolaan laporan, dilakukan oleh *admin* untuk melihat daftar laporan penjualan dan produk yang dipasarkan secara *online.*

e. Pengelolaan *backup*, dan *restore database*

f. Pengelolaan retur, dilakukan apabila member merasa barang yang dibelinya tidak sesuai dengan apa yang diinginkan, dengan kondisi tersebut member dapat mengembalikan produknya lewat aturan yang ada disistem.

g. Pengelolaan stok produk, stok produk adalah stok yang ada digudang, baik yang dijual *online* dan *offline*, jumlah stok yang ada digudang sama, namun apabila terjadi penjualan *online* yang laku, maka stok yang ada di stok *offline*(bukan stok gudang) akan dimasukan ke stok *online*.

5. Untuk keluaran dari sistem *e-commerce* ini sistem dapat menampilkan beberapa hal sebagai berikut :

a. Produk terbaru

b. Produk diskon

c. Pencarian produk

d. Produk yang paling banyak dilihat

e. Fasilitas pendaftaran *member* dan login *member, history* pemesanan, informasi status pemesanan melalui email ke pemesan.

6. Aplikasi *e-commerce* ini juga menyediakan fitur unggulan, yaitu pelanggan dapat mendesain sendiri kreasi desain untuk *t-shirt* nya, hal ini biasa dinamakan *t-shirt direct garment,* dimana pelanggan memilih ukuran dan warna yang diinginkan, kemudian hasil desain pelanggan di upload dan di tempelkan sesuai dengan keinginan pelanggan, harga *t-shirt* nantinya akan *variatif* sesuai dengan lebar dan panjang dari desainnya tersebut, rata-rata untuk jenis kaos itu menggunakan perhitungan kertas baik itu A4 dan A3.
7. Proses pengolahan data produk dan transaksi hanya dapat dilakukan oleh *admin*, sedangkan pelanggan dapat melakukan transaksi setelah melakukan registrasi atau terdaftar sebagai *member*
8. Aplikasi ini mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar di search engine, dan dapat dengan mudah bisa menggarap pasar dengan keyword yang sesuai dengan produk yang akan dipasarkan.
9. Untuk keamanan *validasi* data pelanggan menggunakan *message digest algorithm (*MD5), untuk keamanan protocol menggunakan *secure socket layer*(SSL), *dedicated* IP untuk memastikan bahwa yang berinteraksi adalah manusia bukan mesin.
10. Pemilihan fasilitas jasa pengiriman produk menggunakan JNE.
11. Analisis Perangkat lunak yang digunakan adalah sistem operasi Microsoft Windows XP Professional atau Windows diatas XP seperti Windows Vista dan Windows7, bahasa pemrogramannya menggunakan PHP dengan *tools*nya Macromedia Dreamweaver MX, *Web Server* Apache versi 6.2 serta menggunakan *database*nya yaitu MySQLversi 5.0.

12. Pemodelan sistem menggunakan model aliran data terstruktur yaitu *Data Flow Diagram* (DFD) dalam menggambarkan model fungsi, *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk menggambarkan model *database*, dan *Flowmap* untuk menggambarkan sistem manual yang sedang berjalan.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu: Tinjauan umum perusahaan dan Landasan Teori. Tinjauan umum perusahaan berisikan tentang sejarah perusahaan, visi, misi ,susunan organisasi yang ada diperusahaan dan deskripsi tugas dari masing-masing bagian. Sedangkan Landasan Teori berisi tentang teori-teori pendukung dalam membangun aplikasi e-commerce di boutique mja collections, yang meliputi konsep dasar sistem, konsep dasar data, konsep dasar informasi, *e-commerce*, *paypal, COD, ssl(secure soccet layer),* konsep dasar analisis sistem, landasan teori.

BAB III. ANALISIS MASALAH

Pada bab ini berisikan tentang analisis dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan.

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini berisi tentang perancangan antarmuka dan mengimplementasikan hasil dari analisis yang telah dibuat.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir dan pembangungan aplikasi.