BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ekonomi dan perubahan lingkungan pasar telah melahirkan kompetisi dunia usaha yang semakin ketat. Dunia usaha dituntut untuk tampil inovatif terhadap perubahan yang terjadi dalam melakukan berbagai strategi dan operasi perusahaan. Partisipasi dunia usaha yang ada tentu tidak lepas dari perbaikan kualitas usaha yang dijalankan agar dapat memberikan nila\i tambah. Secara makro peningkatan kualitas usaha ini tentu tidak lepas dari adanya persaingan di antara lapisan utama yang menjalankan roda usahanya yaitu perusahaan pemerintah, perusahaan asing dan perusahaan swasta.

Byon Store merupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan produk berupa pakaian jadi di kota Bekasi. Dalam menjalankan bisnisnya, Byon Store masih menggunakan sistem konvensional, yakni pembeli harus datang langsung ke Byon Store untuk melihat produk yang ditawarkan oleh Byon Store. Dengan sistem konvensional tersebut akan menyita waktu konsumen untuk berbelanja sehingga kesulitan memperoleh informasi mengenai produk yang dijual. Selain itu juga proses pengolahan laporan penjualan masih dilakukan secara manual, dimana laporan penjualan dibuat berdasarkan rekap data nota transaksi. Pembuatan laporan secara manual mengakibatkan proses pembuatan laporan menjadi lambat dan kurang tertata dengan baik, dan hal ini akan berdampak

terhadap terjadinya kesalahan dalam membuat laporan. Selain itu, Byon Store juga ingin memperluas jangkauan usahanya karena saat ini jangkauan usahanya masih kurang luas oleh karena itu dibutuhkan fasilitas *e-commerce* untuk bisa melayani konsumen secara *online.*

E-commerce merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang dalam dunia internet pada saat ini. Aktifitas bisnis secara elektronik ini telah memberikan beberapa kemudahan baik bagi penjual maupun bagi pembeli. Bagi pihak penjual, *e-commerce* akan membantu untuk memperluas daerah pemasaran produk yang akan dijualnya, sedangkan bagi pembeli, akan mempermudah mendapatkan dan membandingkan informasi tentang produk yang akan dibelinya. Konsep *E-commerce* menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional. Selain proses transaksi bisa menjadi lebih cepat, di *internet* telah disediakan hampir semua produk yang biasanya dijual secara lengkap.

Mengacu pada latar belakang di atas maka diambil judul tugas akhir ini yaitu "APLIKASI *E-COMMERCE* PADA BYON STORE". Adanya aplikasi *e-commerce* ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif yang baik bagi perusahaan untuk mengatasi masalah-masalah mengenai sistem penjualan yang terjadi pada saat ini. Sehingga dengan kinerja dengan pelayanannya dapat memberikan yang terbaik kepada konsumen.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah yang ada adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya sarana penjualan yang dapat memudahkan *member* untuk melakukan pembelian di Byon Store
2. *Member* masih kesulitan mendapatkan informasi tentang produk-produk yang ditawarkan oleh Byon Store
3. Pembuatan laporan penjualan masih dilakukan secara manual

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem aplikasi *e-commerce* berbasis *website* pada Byon Store.

1.3.2 Tujuan

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

1. Membantu *member* untuk mempermudah pembelian di Byon Store
2. Mempermudah *member* untuk mendapatkan informasi tentang produk-produk yang ditawarkan oleh Byon Store
3. Mempermudah Byon Store dalam pembuatan laporan

I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Pengguna

   Pengguna dari aplikasi ini dibagi menjadi empat kategori yaitu *member*, pengunjung, admin, pemilik dan kasir,

2. Prosedur

   Prosedur yang ada dalam aplikasi ini dibagi menjadi 5 kategori yaitu prosedur pemilik, prosedur kasir, prosedur administrator, prosedur pengunjung dan prosedur *member*.

   a. Prosedur Pemilik meliputi proses laporan penjualan.
   b. Prosedur Kasir meliputi proses pengecekan transaksi pemesanan dan retur.
   c. Prosedur Admin meliputi proses pengolahan data admin, pengolahan data *member*, pengolahan data *master*, data pengiriman, data rekening, lihat data kasir dan *member*.
   d. Prosedur *member* meliputi pencarian dan pemesanan produk, *login*.
   e. Prosedur pengunjung meliputi pencarian produk, lihat katalog, dan registrasi *member*.

3. Data

   Data yang dapat diolah diantaranya data produk, data kategori, data merek, data ukuran, data warna, data provinsi, data kota, data jasa pengiriman, data paket, data ongkos kirim, data transaksi pemesanan, data transaksi penjualan, data retur, data kasir, data *member* dan data laporan.

4. Proses

   Proses yang ditangani dalam sistem ini adalah proses Pendaftaran, *login*, pemesanan produk, manajemen pembayaran, manajemen pengiriman, dan retur produk. Sistem ini mampu menangani pengembalian produk, dengan catatan apabila terjadi kesalahan pengiriman atau produk cacat. Batas maksimal untuk konfirmasi produk yang akan dikembalikan adalah 2 hari setelah produk diterima oleh pembeli.

5. Pembayaran/*Payment*

   Aplikasi ini menangani pembayaran/*payment* dengan beberapa cara, yaitu:

   a. *Offline payment* yakni Transfer via rekening bank, baik transfer tunai maupun ATM.
   b. *Online payment* melalui PayPal.

6. Pengiriman/*Shipping*

   Proses pengiriman akan dilakukan jika proses pembayaran telah dilakukan. Layanan jasa pengiriman yang digunakan adalah JNE regular dan TIKI.

7. Laporan/*Reporting*

   Aplikasi ini menyediakan laporan pemesanan dan penjualan berdasarkan periodik tertentu.

8. Fitur Belanja

   Fitur-fitur yang disediakan untuk memudahkan user dalam melakukan transaksi adalah :

   a. Pencarian produk berdasarkan ategori dan merek.
   b. Menampilkan produk terbaru, produk terlaris, dan katalog produk.

c. Pendaftaran sebagai *member* dan *Login* sebagai *member*.

d. Notifikasi status pesanan melalui *email* ke pemesan.

e. Situs terdaftar pada *search engine*, sehingga memudahkan pencarian.

9. Keamanan

a. Situs *e-commerce* yang akan dibangun mempunyai *IP-Dedicated* sendiri.

b. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) sebagai keamanan yang mendukung protokol https.

c. Menggunakan *Email* dan *Password* untuk mengakses situs.

10. Komunikasi

Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah:

a. Menggunakan *email* untuk notifikasi kepada *user*.

b. Menyediakan *Instant Messaging* untuk komunikasi dengan *user*.

c. Intergrasi dengan *Social Network* untuk Promosi.

11. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur, yaitu dengan menggunakan *flowmap* untuk menggambarkan alur berkas yang digunakan, dan pembentukan basis data dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) serta *Data Flow Diagram* (DFD) untuk menggambarkan alur perpindahan data beserta prosesnya.

12. Aplikasi Pembangun

a. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan javascript.

b. *Database* yang akan digunakan menampung data adalah MySQL.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Tahap pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut :

a. Studi pustaka

   Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, 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 tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data dilakukan secara langsung. hal ini meliputi :

   a. Wawancara

      Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang terkait.

   b. Observasi

      Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek permasalahan yang diambil.

c. Studi Literatur

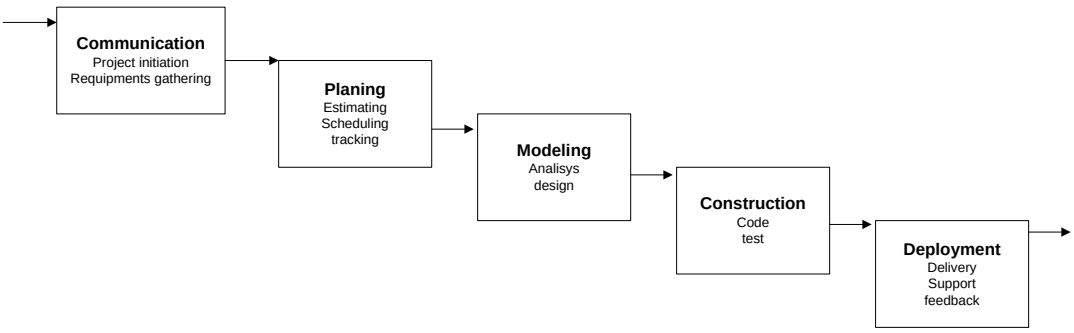
(*library research*) adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

d. Kuesioner

Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang di ajukan.

1.5.2 Tahap pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan metode *Waterfall* beberapa proses diantaranya ditunjukan pada Gambar 1.1 :



Gambar 1.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak *Waterfall* [1]

a. Communication

Tahap ini merupakan kegiatan berkomunikasi dan berkolaborasi dan lainnya. Tujuannnya adalah untuk memahami *stakeholder*, tujuan untuk proyek dan untuk mengumpulkan persyaratan yang membantu mendefinisikan fitur perangkat lunak dan fungsi.

b. Planning

Setiap perjalanan yang rumit dapat disederhanakan jika ada peta. Sebuah *project software* adalah sebuah perjalanan yang rumit, dan kegiatan perencanaan menciptakan "peta" membantu yang memandu tim karena membuat perjalanan. "Peta" disebut proyek perangkat lunak mendefinisikan rencana kerja *software engineering* dengan menjelaskan tugas-tugas teknis yang harus dilakukan, resiko yang mungkin, sumber daya yang akan diperlukan, produk pekerjaan yang dihasilkan, dan kerja jadwal.

c. Modelling

Proses ini digunakan untuk menciptakan sebuah sketsa untuk dapat memahami gambaran apa yang akan terlihat, bagaimana penyusunnya, dan banyak karakteristik lainnya. Jika perlu dengan menyempurnakan sketsa menjadi lebih besar dan lebih rinci dalam upaya untuk memahami masalah dan bagaimana mengatasinya. Hal ini dilakukan dengan menciptakan model untuk lebih memahami kebutuhan perangkat lunak dan desain yang akan mencapai persyaratan.

d. Construction

Kode ini dikombinasikan aktivasi generasi (baik secara manual atau otomatis) dan pengujian yang diperlukan untuk mengungkap kesalahan dalam kode.

e. Deployment

Perangkat lunak (sebagai badan yang lengkap atau sebagian) yang dikirimkan ke pelanggan yang mengevaluasi disampaikan produk dan *member*ikan umpan balik berdasarkan evaluasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar mencapai hasil yang baik dan terarah serta tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka dibuat sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk *member*ikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis

permasalahan. Membahas tentang tinjauan perusahaan dan konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan yang melandasi pembangunan aplikasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas tentang analisis sistem, pengguna, serta perancangan sistem untuk pembangunan aplikasi ini. selain analisis sistem bab ini juga melakukan perancangan antar muka atau mendesain sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dikerjakan serta menerapkan kegiatan implementasi dan pengujian pada perangkat lunak aplikasi ini. Serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun sistem. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan skripsi.