BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Green Fashion merupakan suatu badan usaha terletak di Bandung yang bergerak dibidang penjualan baju yang diperuntukkan kalangan remaja dan dewasa, dengan berbagai *merk*. Saat ini Green Fashion sedang mengalami perkembangan, tetapi dilihat dari proses penjualannya yang belum optimal karena dalam transaksi pembelian, konsumen datang ke toko untuk mencari dan memilih barang yang akan dibeli sesuai dengan keinginannya. Proses pembuatan laporan masih merekap dari berkas – berkas penjualan maupun stok barang sehingga membutuhkan waktu lama.

Media pemasaran yang sedang berjalan di Green Fashion selama ini yaitu dengan cara membagikan brosur atau daftar harga barang-barang yang dijual kepada pembeli yang datang ke Green Fashion dan melalui penyampaian orang ke orang. Karena menggunakan media pemasaran seperti di atas tingkat penjualan di Green Fashion belum optimal. Hal ini disebabkan tidak semua orang dapat mendengar dan mendapat informasi dari kedua media pemasaran yang dipakai Green Fashion.

Perkembangan teknologi yang semakin maju dan kebutuhan pengguna akan media internet merupakan bukti dari perkembangan akan kebutuhan

informasi yang sangat tinggi di kota Bandung. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya warung internet atau tempat yang menyediakan *wifi* gratis yang bermunculan di daerah Bandung.

Oleh karena itu, menjadi salah satu fokus penelitian yaitu akan membuat penjualan perlengkapan baju yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan *e-Commerce*. Dimana sistem ini bertujuan untuk mempermudah pembeli memperoleh informasi terbaru semua baju yang ada di Green Fashion, mempermudah dalam proses penjualan, tanpa harus datang langsung ke Green Fashion dan dapat mempermudah Green Fashion dalam mempromosikan produk yang ada secara luas dan cepat dari sebelumnya.

E-commerce merupakan salah satu bentuk bisnis *online***,** dalam prakteknya *e-commerce* menjual produk kepada pembeli secara *online*, tapi faktanya jenis bisnis apapun yang dilakukan secara elektronik dapat dikatakan *e-commerce*. *E-commerce* adalah membuat, mengelola dan meluaskan hubungan komersial secara *online*. Usaha *e-commerce* yang sukses mungkin melibatkan pembayaran, pengembangan dan perencanaan produk, mengelola produk atau manufaktur, pemasaran dan perwakilannya, penjualan, layanan, kolaborasi diantara sesama bisnis, distribusi produk riset, penyebaran informasi, penyusunan komunitas komersial, pendidikan, hiburan, dan mungkin juga semua bisnis lain yang belum terpikirkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dibutuhkan sebuah sistem *e-commerce* untuk meningkatkan pelayanan dan pemberian informasi dalam proses penjualan *online*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang didapat sebagai berikut:

1. Proses promosi yang dilakukan belum optimal.
2. Proses transaksi yang dilakukan adalah konsumen harus datang ke toko, dalam hal ini menyulitkan pembelian jika berada di luar kota Bandung.
3. Proses pembuatan laporan masih merekap dari berkas-berkas penjualan maupun stok barang sehingga membutuhkan waktu yang lama

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Merancang suatu aplikasi penjualan dan pemesanan baju *online* yang bermanfaat untuk menawarkan dan menyebarkan informasi kepada masyarakat luas baik di kota Bandung maupun di luar kota Bandung dengan cepat, mudah dan hemat tanpa terhalang oleh jarak dan waktu.

2. Merancang program aplikasi berbasis web yang menarik sebagai salah satu sarana atau pembantu dalam mempermudah konsumen untuk melakukan transaksi di toko Green Fashion.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk memudahkan pemilik toko dalam proses penjualan dan dalam melakukan promosi.
2. Untuk membantu pembeli dalam melakukan pemesanan dan pembelian tanpa harus datang ke toko.
3. Untuk mempermudah dalam pembuatan laporan penjualan pada Toko Green Fashion.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam Membangun Aplikasi Penjualan Online pada Toko Green Fashion ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis *e commerce* pada *website* ini adalah Business to Consumer.
2. Data yang akan dikelola pada sistem ini berupa data produk, data ukuran produk, data merk produk, data kategori produk, data kota, data provinsi, data bank, data pemesan, data retur, data jasa pengiriman, data ongkos kirim, data pembayaran, data pengelola, data member, dan data stok barang.

3. Proses yang akan ditangani pada sistem ini :

   Proses login, proses registrasi, pengolahan data produk, pengolahan data pengelola, pengolahan data pemesanan produk, transaksi pembayaran produk, pengiriman produk, dan proses pembuatan laporan.

4. Informasi yang dihasilkan dari sistem ini berupa : informasi member, katalog produk, rating produk, informasi pemesanan, status pesanan, tracking pesanan, informasi pembayaran, pengiriman, dan informasi laporan.

5. Pengguna aplikasi ini yaitu :

   a. Pengelola yang terdiri atas : pemilik, bagian kasir sebagai admin, dan bagian barang sebagai operator.

   b. Pengunjung yang terdiri atas :

      i. *Member* yang telah terdaftar dapat melakukan pemesanan dan transaksi pembayaran.

      ii. Non *member* yang hanya dapat melihat informasi produk yang ditawarkan. Untuk pemesanan dan pembayaran harus daftar menjadi *member* terlebih dahulu.

6. Manajemen pembayaran yang ditangani yaitu:

   a. Pembayaran *offline* : transfer antar bank atau setor tunai melalui bank yang saat ini telah ditunjuk oleh toko Green Fashion.

   b. Pembayaran *online* : transfer via *paypall.*

7. Tersedia fasilitas *Backup* dan *Restore database* untuk menjaga data yang

dikelola.

8. Pengiriman barang menggunakan jasa pengiriman, untuk jasa pengiriman yang dilakukan saat ini berupa via JNE dan POS.
9. *Smart Recommendation sistem*

   Sistem yang akan merekomendasikan produk agar pembeli dapat memilih produk lain yang direkomendasikan oleh sistem. Untuk metode yang digunakan berupa *collaborative filtering.*
10. Keamanan terdiri dari registrasi dan login pengguna dengan *username* dan *password* yang dilengkapi dengan *Security Socket Layer (SSL)* dan *Dedicated IP* untuk menjamin keamanan bertransaksi. Fasilitas *backup* dan *restore database* sebagai langkah pengamanan data. Selain itu, sistem akan melakukan validasi terhadap inputan pengguna untuk menghindari kesalahan *input data*.
11. Pilihan komunikasi kepada pengunjung menggunakan *Yahoo Messenger*, situs jejaring sosial *Facebook*, dan telepon sebagai sarana *customer support*.
12. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan aplikasi terdiri dari:

    a. Pembangun aplikasi : Macromedia Dreamweaver 8, XAMPP

    b. DBMS : MySQL

    c. Browser : Mozilla Firefox

13. Model proses yang digunakan dalam pembangunan sistem yaitu *Flowmap* dan *ERD (Entity Relationship Diagram),* serta *DFD (Data Flow Diagram).*
14. Pemasaran dengan menggunakan situs jejaring social *Facebook* dan mendukung *Search Engine Opitimization* (SEO) agar situs terdaftar pada *Search Engine Google.*

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir 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, adapun metode yang dilakukan :

1. Tahap pengumpulan data

   Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

   a. Studi Literatur

      Teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, dokumen, dan bacaan-bacaan untuk mendapatkan gambaran yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. *Interview* (wawancara)

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan komunikasi atau tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil kepada narasumber yang ada di tempat penelitian dengan pemilik Toko Green Fashion yaitu Bapak Luthfi.

c. *Observasi* (pengamatan)

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil pada perusahaan atau tempat penelitian di Toko Green Fashion yang berlokasi di Jalan Kebon Kembang Gg Pancasila no 241 Bandung.

2. Model pengembangan perangkat lunak

Model pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall*. (Gambar 1.1)[3], yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. System / Information Engineering

Tahapan terbesar yang pertama kali dilakukan dalam pembuatan perangkat lunak**,** dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan yang diperlukan *system* dan menempatkannya ke dalam pembuatan perangkat lunak dan dilakukan dengan cara mengumpulkan literatur, melakukan wawancara dengan pemilik Toko Green Fashion, melakukan observasi secara langsung ke tempat penelitian.

b. Analysis

Tahap menganalisis semua data yang diperlukan dalam pembuatan perangkat lunak**,** dengan cara menganalisis data yang sudah terkumpul dan mengelompokkannya berdasarkan variabel dan jenis responden.

c. Design

Tahap penerjemahan dari data-data yang dianalisis kedalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh user**,** dengan cara merancang *database* hingga perancangan antarmuka.

d. Coding

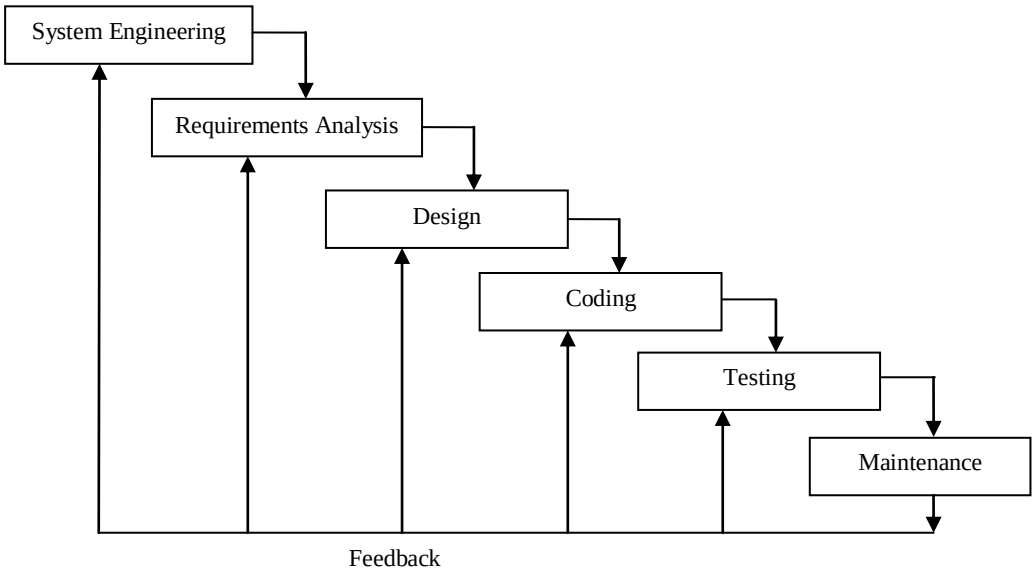
Tahap pemecahan masalah yang telah didesign atau dirancang kedalam bentuk bahasa pemrograman tertentu**,** dengan cara menerjemahkannya dengan menggunakan bahasa pemograman PHP (*Hypertext Preprossesor*).

e. Testing

Tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibangun**,** dalam aplikasi ini perangkat lunak akan diuji dengan menggunakan metode *Black-Box.*

f. Maintenance

Tahap terakhir berupa perawatan, perubahan atau penambahan. Pada tahapan ini tidak dilakukan karena dalam pembangunan aplikasi ini hanya dilakukan hingga tahap *testing* saja.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalahan, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai Tinjauan perusahaan, Teori yang digunakan terdiri dari sistem, informasi, sistem informasi, *e-commerce*, Paypal, basis

data, Model proses (*Flowmap*, *ERD* (*Entity Relationship Diagram*), dan *DFD* (*Data Flow Diagram*)), kamus data, SSL.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang uraian mengenai analisis masalah dari rancangan pembuatan perangkat lunak terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, kebutuhan non fungsional, analisis basis data, perancangan yang terdiri dari perancangan data, menu, *interface* dan prosedural.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi implementasi yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, database, menu, dan antarmuka. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Black-Box.*

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang didapat dari pembahasan dari aplikasi yang dibuat.