BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko sepatu jimmi adalah merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang penjualan sepatu, yang memiliki berbagai macam model sepatu yang sudah cukup terkenal seperti: Sepatu *DC, Vans, Converse, Quicksilver, Fredperry, Allstar, Ripcurl, Macbeth, Nike, Adidas* dan lain – lain, khususnya di kalangan remaja. Toko ini berdiri pada bulan Januari 2012, yang terletak di Jl. Surapati No.16 Bandung. Setelah beberapa bulan usahanya berjalan, toko sepatu jimmi mengalami kesulitan untuk memasarkan produknya secara luas hal ini bisa jadi disebabkan pemasarannya hanya mengandalkan promosi dari mulut ke mulut. Adapun kendala lain yang dialami adalah proses pembukuan untuk laporan rekapitulasi penjualan yang dilakukan secara *manual*, sehingga pengolahan data penjualan masih lambat, belum terperinci dengan baik.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan diatas maka akan dibangun *e-commerce* untuk toko sepatu jimmi. *E-commerce* merupakan penjualan *online* yang mengefektifkan waktu dan tempat, tanpa harus bertatap muka langsung untuk melakukan transaksi bisnis. Keefektifan yang ditawarkan *e-commerce* ini dapat dinikmati oleh pelanggan dan penjual dalam sebuah transaksi. Bagi penjual, *e-commerce* akan membantu perluasan pemasaran produk, sedangkan untuk

pelanggan, akan mempermudah untuk mendapatkan informasi tentang produk yang akan dibeli tanpa harus datang ke toko.

Diharapkan dengan dibangunnya sistem *e-commerce* ini dapat membantu memasarkan produk toko sepatu jimmi dengan menggunakan media *internet* sehingga bisa mendatangkan banyak pelanggan dan pelanggan yang berada di luar kota bandung bisa melihat dan membeli produk tanpa harus datang langsung ke toko. Kemudian dalam pembukuan untuk laporan rakapitulasi penjualan menjadi lebih tertata dengan baik dan akurat.

Dengan keuntungan dari sistem *e-commerce* dan memudahkan hal ini agar dapat mencapai target – target pemasaran dan penjualan produk secara luas, maka diambil judul **"MEMBANGUN APLIKASI *E-COMMERCE* PENJUALAN PADA TOKO SEPATU JIMMI".**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dapat diambil bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* penjualan pada toko sepatu jimmi.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* penjualan pada toko sepatu jimmi.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Memudahkan pelanggan yang berada di luar kota Bandung untuk membeli produk tanpa harus datang ke toko sepatu jimmi.
2. Memudahkan *operator* untuk mengecek transaksi pesanan, transaksi retur, pengolahan laporan dan registrasi pelanggan.
3. Memudahkan *admin* untuk semua pengolahan data seperti data *master*, data laporan, data transaksi pesanan dan data transaksi retur.
4. Memudahkan pemilik toko untuk hasil laporan rekapitulasi penjualan disusun tiap harian, mingguan, bulanan dan tahunan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan agar pembahasan masalah dapat lebih terarah dan terperinci, dengan maksud untuk mempermudah identifikasi sesuai dengan yang diharapkan. Adapaun batasan masalah dari membangun aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut:

1) Data yang akan diolah dalam membangun aplikasi *e-commerce* adalah data *admin*, data *master*, data transaksi, data laporan.

2) *Administrative tools (Backend office)*

    1. Pengaturan produk
        a. Data produk

Data produk pada aplikasi ini berupa sepatu.

b. Data kategori dan/ sub kategori

Kategori pada produk diantarannya sepatu *Casual, Fashion*.

c. *Detail* produk

Produk – produk yang disediakan mempunyai warna, ukuran dan harga yang berbeda – beda.

d. Manajeman harga

Perhatikan ketika ada perubahan harga sewaktu harga bisa berubah.

e. Gambar produk

Gambar produk yang ditampilkan yaitu berupa sepatu yang sesuai dengan bentuk, warna dan harga.

f. *Rating* produk

Menampilkan *rating* produk yang banyak diminati para pelanggan.

g. Pengelolaan stok

Pengelolaan stok yaitu stok barang yang ada akan berkurang secara otomatis pada saat konsumen melakukan pembelian.

2. Manajemen pesanan

a. Pencarian pesanan

Pada saat ingin mencari produk, pelanggan cukup memilih kategori yang telah disediakan, sesuai dengan produk yang dicari.

b. *Update* status pesanan (Ketika dipesan → dikonfirmasi → dibayar → dikirim → diterima pesanan).

c. Konfirmasi pembayaran

Setiap transaksi pembayaran yang terjadi akan diberikan konfirmasi 1x24 jam, lalu akan dikonfirmasi bahwa anda telah melakukan transaksi pembayaran sesuai hari, tanggal, bulan dan waktu terjadinya transaksi tersebut. Adapun konfirmasi bisa melalui *email,* telepon dan sms.

d. Pembatalan pesanan

Pembatalan pesanan hanya bisa dilakukan apabila belum terjadinya transaksi pembayaran.

3. Manajemen pembayaran

Metode pembayaran yang bisa dilakukan antara lain:

a. Pembayaran *offline*

Menyediakan berbagai *account* bank untuk pembayaran *offline* (Transfer, tunai).

b. Pembayaran *online*

Menyediakan fasilitas pembayaran *online* menggunakan fasilitas *payment gateway* yaitu *paypal*.

4. Manajemen pengiriman

a. Pengiriman dilakukan menggunakan jasa pengiriman barang yaitu *JNE* yang menyediakan jasa layanan pengiriman yang memiliki fasilitas penelusuran pengiriman (*Tracking*)
b. Pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi → kec/kab) dan harga kirimnya.

5. Pembuatan laporan

   Laporan yang dapat dibuat yaitu laporan penjualan, laporan pesanan, laporan produk. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan sesuai kategori yang dipilih.

6. Integrasi dengan situs *social networking* seperti *facebook* dan *twitter* sebagai sarana promosi.
7. Fasilitas *backup* dan *restore database* untuk mengatasi data-data yang hilang.
8. Pengelolaan retur barang

   Barang yang diretur adalah barang yang tidak sesuai keinginan pelanggan, maka barang akan ditarik oleh pihak toko dan barang akan diganti sesuai produk yang diinginkan.

3) Fitur belanja (*Frontend*)

Fitur-fitur yang ada pada *frontend* adalah sebagai berikut:

1. Pencarian produk (Berdasarkan nama, fitur, harga dan kategori).

2. Menampilkan produk terbaru (*Newest product*), produk terlaku (Global/per kategori), produk yang paling banyak dilihat (*Most view product*).
3. Fasilitas registrasi dan *login* pelanggan.
4. *History* pesanan.
5. Pengiriman informasi pesanan melalui *email* ke pesanan setiap ada perubahan status pesanan.
6. *Zoom* gambar produk, multi gambar untuk sebuah produk.
7. Mendukung *Search Engine Optimization* (*SEO*) agar situs terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.

4) Keamanan
   1. Menggunakan *IP-Dedicated.*
   2. Menggunakan *Secure Socket Layer* (*SSL*) untuk keamanan, mendukung *Protocol https*.
   3. Menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs.

5) Komunikasi
   1. Menggunakan *email* yang didaftarkan oleh penggguna.
   2. Menggunakan *instant message* (*Yahoo message*).

3. Memanfaatkan situs jejaring sosial dan *email* untuk promosi, integrasikan dalam halaman *administrator*.
4. Menggunakan telepon, *SMS* untuk pelanggan *support*.

6) Proses pengolahan data produk dan transaksi hanya dapat dilakukan oleh admin, sedangkan pelanggan dapat melakukan transaksi setelah melakukan registrasi.

7) Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi *e-commerce* ini adalah:
   1. *Adobe Dreamweaver CS4* digunakan untuk *tools* membangun aplikasi.
   2. Basis data menggunakan *MySQL*.
   3. *Adobe Photoshop CS4* untuk membuat design gambar agar terlihat menarik.
   4. *Web server*nya menggunakan *XAMPP*.
   5. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP*, untuk optimalisasi tampilannya menggunakan *CSS* dan *Jquery* atau *AJAX* untuk memodifikasi/perubahan tampilan halaman *web* dan manipulasi elemen tertentu pada dokumen.
   6. Browser seperti *Internet Explorer 9*, *Mozilla Firefox*, *Opera*, dan *Google Chrome* untuk mengakses aplikasi.

8) Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur, dimana *tools* yang digunakan adalah *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), sedangkan untuk menggambarkan diagram proses mengggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

9) Fitur Unggulan

   Untuk fitur unggulan aplikasi *e-commerce* penjualan pada toko sepatu jimmi menggunakan fitur *Smart Recommendation System* (Sistem Rekomendasi Cerdas).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap pengumpulan data

   Metode 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

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

   c. *Interview*

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* menurut Pressman Roger. S, 1997, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. System Engineering

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. Analyst

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. Design

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

d. Coding

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

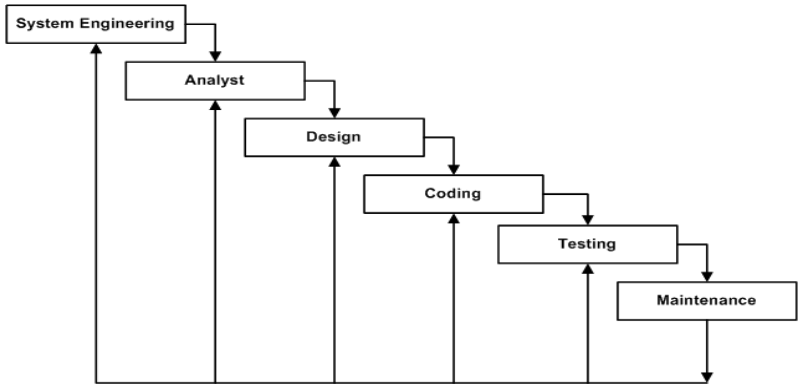
e. Testing

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Maintenance

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

Tahap-tahap pengembangan perangkat lunak dengan metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1 dibawah ini:



Gambar 1.1 Metode *waterfall*

(Sumber: Pressman Roger. S, 1997)

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

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

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Membahas berbagai teori-teori dan konsep dasar aplikasi *e-commerce* berbasis *web* dengan aplikasi *PHP* dan perancangan basis data, *MySQL*, *PHP*, *XAMP*, *Adobe dreamweaver CS* 4, *Jquery*, *World wide web* dan hal – hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan – tinjauan yang berkenaan tentang perusahaan tempat penelitian.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Membahas tentang analisis sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, pengkodean, kebutuhan non fungsional dan analisis basis data. Selain analisis sistem, bab ini terdapat juga 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 SISTEM

Membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dibangun, serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi *e-commerce.* Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sistem sudah berjalan seperti yang diharapkan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari perancangan sistem dan saran untuk pengembangan sistem yang lebih baik.