BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Toko Kaniketa *Clothing and Printing* merupakan salah satu toko yang bergerak dibidang garmen dan percetakan. toko tersebut beralamatkan di Jl. Batik Pekalongan No. 33 Sukaluyu, Bandung. Toko Kaniketa *Clothing and Printing* mulai merintis usahanya pada tahun 2003.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan pemilik Toko Kaniketa, sejak akhir tahun 2009, penjualan produk toko tersebut terus mengalami peningkatan yang cukup signifikan karena Kaniketa *Clothing and Printing* kini sudah memiliki cukup banyak jenis barang dan produk yang semuanya dibawah *brand* mereka sendiri. Akan tetapi, pada saat ini Toko Kaniketa *Clothing and Printing* masih melakukan penjualan langsung kepada konsumen yang datang ke toko, sehingga konsumen yang berada jauh dari lokasi tempat penjualan masih merasa cukup kesulitan untuk memesan atau hanya sekedar untuk mengetahui informasi produk yang akan di jual sehingga toko harus mengeluarkan biaya operasional yang cukup besar untuk mempromosikan produk mereka. Kurang mudahnya dalam segi aspek penjualan produk mulai dari automasi media transaksi sehingga konsumen sangat membutuhkan dan mendambakan suatu kecepatan pengaksesan yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, proses pembelian produk yang *relative* nyaman dan proses transaksi yang aman.

Selain transaksi dan promosi Toko Kaniketa *Clothing and Printing* juga masih kesulitan dalam melakukan pengolahan data barang dan pembuatan laporan

karena masih secara manual sehingga kurang terperinci, mempengaruhi efektifitas dalam bekerja serta berjalan cukup lambat.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, Toko Kaniketa *Clothing and Printing* perlu untuk melakukan perubahan terhadap sistem yang sudah berjalan selama ini. Perusahaan membutuhkan dan menginginkan suatu aplikasi yang dapat membantu meningkatkan layanan pemasaran yang baik dan aman serta mampu mengelola data produk dengan baik Selain itu, konsumen Toko Kaniketa *Clothing and Printing* dapat menemukan produk yang akan dan ingin di beli serta menentukan produk yang paling menarik di antara produk yang tersedia berdasarkan rekomendasi dari aplikasi tersebut tanpa harus datang langsung ke Toko tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka saya melakukan penelitian dan mengangkat tema penelitian tersebut menjadi materi skripsi dengan judul : "PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB DI KANIKETA CLOTHING AND PRINTING"

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka identifikasi masalah dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* adalah :

1. Toko Kaniketa *Clothing and Printing* mengalami kesulitan dalam proses penyebaran informasi tentang promosi barang dan penjualan produk dengan adanya keterbatasan menjangkau tempat dari luar kota.
2. Toko Kaniketa *Clothing and Printing* mengalami kesulitan dalam transaksi, pelanggan harus datang langsung ke Toko Kaniketa *Clothing and Printing*.

3. Kesulitan dalam melakukan pengolahan laporan produk, laporan penjualan dan laporan pemesanan,
4. Kesulitan dalam melakukan pengolahan data barang, data pemesanan, dan data penjualan.

1.3. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun dan merancang *website e-commerce* pada Toko Kaniketa *Clothing and Printing.*

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Memudahkan dalam proses penyebaran informasi dan promosi produk dari Toko Kaniketa *Clothing and Printing* yang lebih mudah, cepat dan *up to date* hingga keluar Bandung.
2. Mempermudah konsumen atau *member* dalam bertransaksi secara *online*.
3. Mempermudah Toko Kaniketa *Clothing and Printing* dalam mengelola laporan produk, laporan penjualan, dan laporan pemesanan..
4. Mempermudah Toko Kaniketa *Clothing and Printing* dalam mengelola data *member*, barang, data pemesanan, dan data penjualan..

1.4. Batasan Masalah

Melihat paparan dari halaman sebelumnya, maka batasan masalah dalam penyajian tugas akhir ini agar lebih terarah dan mencapai sasaran yang ditentukan adalah sebagai berikut:

1. Data Masukan

   Data yang diolah dalam sistem diantaranya, data katalog barang, data kategori, ukuran, data item produk, data provinsi, data kota, data pengiriman, dan data kurs.

2. Proses yang terdapat dalam sistem ini yaitu :
   a. Pengolahan Katalog barang : pada proses ini meliputi penambahan, pengubahan, penghapusan data barang.
   b. Pengolahan data pemesanan barang : pada proses ini meliputi pengolahan pemesanan barang serta pengolahan penjualan.
   c. Pengolahan data retur barang : pada proses ini meliputi pengolahan data retur barang.
   d. Pengolahan data *member* : pada proses ini akan mengolah data *member*, data para konsumen harus menjadi *member* terlebih dahulu sebelum membeli dan dapat mengisi *form* pendafataran.
   e. Pengolahan data operator : proses ini hanya dapat dilakukan oleh operator, yaitu yang berwenang untuk mengecek semua pengolahan data.
   f. Pengolahan data pengiriman : proses ini meliputi peengolahan pengiriman yang mana proses pengiriman barang akan dilakukan

berdasarkan provinsi dan kota yang dituju serta menggunakan jasa paket pengiriman kurir dalam pengirimannya.

g. Pengolahan data kurs : proses ini bertujuan untuk menyimpan data kurs yang diambil berdasarkan *Yahoo Finance* untuk pembayaran *online*.

h. Pengolahan laporan : proses ini meliputi pengolahan laporan berdasarkan periode penjualan serta kategori.

3. Output yang diperoleh diantaranya adalah data member, data pembayaran, informasi produk, data transaksi penjualan, *history* dan data pemesanan serta laporan rekapitulasi penjualan.

4. Penggunaan aplikasi ini yaitu :

   a. Administrator yang bertugas sebagai admin. Yang menentukan pengelola dari sistem dan menerima serta melihat rekapitulasi dari setiap laporan.

   b. Operator yang bertugas untuk mengelola semua data, seperti mengolah katalog barang, melakukan tambahan barang, edit dan hapus barang, dapat mencetak laporan rekapitulasi penjualan, dan mengelola data *member*, mengelola data kurs, mengelola data pemesanan, mengelola data pemesanan, mengelola data retur.

   c. Pengunjung yang terdiri dari :

      1. *Member* yang telah mendaftar dapat memesan dan melakukan transaksi pembayaran.

2. *Non Member* hanya dapat melihat informasi produk yang ditawarkan.

5. Pemodelan

   Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur. Alat (*tools*) yang digunakan adalah DFD (*Data Flow Diagram*), *ERD* dan *Flow Map*.

6. Keamanan (*Security*)

   a. IP yang dipakai IP *Dedicated* IP *address* yang digunakan secara eksklusif pada satu akun *hosting*. *Dedicated IP* biasa digunakan untuk jalur transaksi yang menggunakan *SSL-enncrypted* untuk pengamanan transaksi di internet, biasanya digunakan oleh *website* yang memiliki *e-commerce* atau penjualan *online*.
   b. Untuk menjamin keamanannya data *transfer* dari browser pembeli ke *webserver* diperlukan protokol untuk pengamanan, protokol tersebut adalah SSL (*Secure Socket Layer).*
   c. Menggunakan *e-mail* dan *password* digunakan oleh *member* yang sudah terdaftar untuk *autentifikasi* pengguna.

7. Komunikasi (*Communication*)

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

   a. Menggunakan *E-Mail* yang telah didaftarkan oleh pengguna pada saat pendaftaran.

b. Menggunakan Yahoo Messanger untuk komunikasi *real time* secara *online.*

c. Untuk berbicara langsung dapat menggunakan sarana telepon untuk *customer service.*

d. Manfaatkan Situs Jejaring Sosial untuk promosi. Integrasikan dalam halaman administrator dan halaman *member*.

e. Dengan mengirim pesan singkat SMS *(short message service).*

8. Pembayaran (*Payment*)

Manajemen pemabayaran yang ditangani, yaitu :

a. Pembayaran *offline*

Sistem pembayaran yang disediakan menggunakan Account Bank yaitu Mandiri dan BCA untuk pembayan *offline* (Transfer).

b. Pembayaran *Online*:

Sistem pembayaran ini disediakan fasilitas pembayaran *online* menggunakan fasilitas *Payment Gateway* baik yang internasional yaitu Paypal.

9. SPengiriman (*shipping*)

a. Pada pengiriman barang dilakukan melalui jasa pengiriman kurir JNE, TIKI yang menyediakan layanan pengiriman yang memiliki fasilitas penulusuran pengiriman (*Tracking*).

b. Pada manajemen pengiriman ini, sistem ini juga mengolah provinsi/kota berikut harganya tiap provinsi/kota.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah metode Deskriptif. Deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian secara sistematism factual serta akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan yaitu tahapan pengumpulan data dan tahapan pembangunan Aplikasi.

1. Tahap Pengumpulan data

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

   a. Studi Literatur

      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bahan-bahan yang ada kaitannya dengan judul penelitian melalui literature, jurnal, dan *paper*.

   b. Observasi

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung berkaitan dengan data-data yang ada pada Kaniketa *Clothing And Printing* yang berlokasi di JL. Batik Pekalongan No.33 Sukaluyu, Bandung.

   c. Wawancara

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung mengenai hal – hal yang ada kaitannya dengan topik yang diambil dengan pemilik Kaniketa *Clothing and Printing* yaitu Bapak Ade Candra, ST

2. Tahap Pembangunan Aplikasi

Dalam membangun aplikasi sistem ini, digunakan metode pengembangan perangkat lunak secara *Waterfall* (gambar 1.1) yang meliputi:

a. Sistem / Information 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. Analisis

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

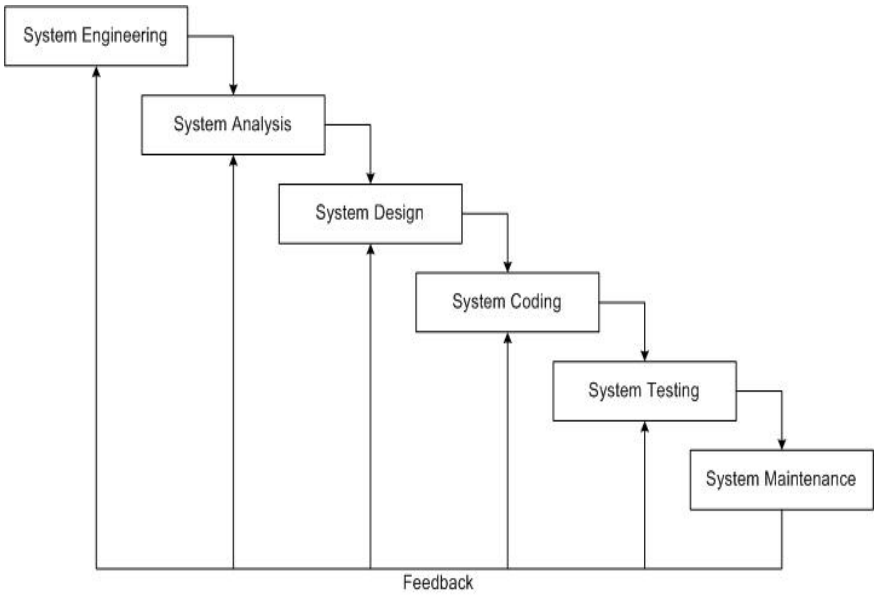
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian

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.*



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan Tugas Akhir 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 yang sesuai dengan penelitian pembangunan aplikasi *E-Commerce* pada Kaniketa *Clothing and Printing*.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya.

BAB III ANALISIS MASALAH

Bab ini akan dijabarkan analisis masalah dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antar variabel yang diteliti serta model matematis untuk analisisnya.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar sejak dari tahap persiapan, metode dan kaidah yang diterapkan dalam penelitian dan pembangunan aplikasi *E-Commerce* ini. Termasuk menentukan variabel penelitian, identifikasi data yang diperlukan dan cara pengumpulannya, serta implementasi dan pengujian aplikasi *E-Commerce* yang dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir yang berjudul "Perancangan Dan Implementasi Aplikasi E-*Commerce* Berbasis *Web* Di Kaniketa *Clothing and Printing*".