BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Horas merupakan salah satu toko yang menjual jas dan kebaya, yang ada di Pasarbaru trade Center. Jas dan kebaya yang dijual toko horas merupakan hasil dari rancangan toko horas sendiri. Jas dan kebaya hasil rancangan toko horas sudah terbukti baik dengan banyaknya minat konsumen tetap maupun tidak tetap, dalam kota maupun luar kota yang membeli hasil produksi toko horas. Akan tetapi dalam segi pelayanannya toko horas masih secara manual, dimana pelanggan harus langsung datang ketempat dan bertemu langsung bila ingin memperoleh informasi tentang produk yang ditawarkan toko horas dan melakukan transaksi pembelian produk. Toko horas juga masih merasa kesulitan dalam pengolahan data administratif seperti pengolahan laporan diantaranya laporan produk dan laporan penjualan. Hal ini dikarenakan data tersebut harus dicatat secara manual kedalam lembaran-lembaran kertas yang belum dibukukan dan belum terkomputerisasi.

Oleh karena itu, Toko Horas ingin mengembangkan sistem yang sekarang sedang berjalan, mulai dari pelayanan terhadap pelanggan dan juga berkeinginan memperluas jangkauan pemasaran hingga mencakup pasar nasional dengan melakukan promosi – promosi produk toko Horas, namun mahalnya akan biaya promosi produk menjadi salah satu kendala bagi toko horas. Dari segi pelayanannya, toko horas menginginkan pelanggan dapat melakukan transaksi

dimana saja dan kapan saja. Sehingga dengan perubahan yang akan dilakukan ini, diharapkan toko horas bisa berkembang pesat, dikenal dimana-mana, memiliki banyak konsumen dari berbagai daerah, dan dapat menjalin relasi dengan mitra bisnis dari mana saja.

Electronic Commerce (*E-Commerce*) didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer, salah satu jaringan yang digunakan adalah internet yang berfungsi menghubungkan seluruh jaringan komputer di seluruh dunia. Dengan aksesnya yang mudah membuat internet dapat dijangkau oleh berbagai macam kalangan, khususnya kalangan menengah ke atas. Kemudahan ini tidak disia-siakan para pengguna layanan internet terkhususnya pihak yang berkecimpung dalam perdagangan.

Dari beberapa permasalahan dan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka terbentuklah topik tugas akhir untuk memecahkan permasalahan diatas dengan judul "**PEMBANGUNAN LAYANAN *E-COMMERCE* PADA TOKO HORAS (TEKSTIL & TAILOR) PASARBARU TRADE CENTER BANDUNG**".

1.2. Rumusan Masalah

Melihat fenomena pada latar belakang masalah di atas, maka masalah – masalah yang ada adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat konsumen memperoleh informasi yang tepat mengenai produk yang ditawarkan oleh toko Horas.

2. Bagaimana cara mempromosikan produk toko tanpa melibatkan pihak luar dan mengeluarkan biaya yang cukup besar.
3. Bagaimana cara membantu konsumen agar tetap bisa melakukan transaksi dimanapun dan kapanpun tanpa harus datang ke toko.
4. Bagaimana cara membantu pihak toko dalam pengolahan data laporan yang masih belum terperinci dengan baik.

1.3.Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini adalah :

Pembangunan Layanan *E-commerce* pada Toko Horas (tekstil & tailor) Pasarbaru Trade Center Bandung.

Sedangkan tujuan dari penelitian ini terdiri dari :

1. Membangun sarana informasi untuk memperkenalkan produk kepada pihak luar dan konsumen.
2. Membantu toko dalam mempromosikan produk tanpa harus melibatkan pihak luar dan mengeluarkan biaya yang besar.
3. Membantu konsumen dalam masalah kondisi, jarak dan waktu yang mengharuskan konsumen untuk datang langsung ke toko untuk melakukan transaksi.
4. Memudahkan pihak toko dalam pengolahan data laporan penjualan.

1.4. Batasan Masalah :

Untuk mempermudah pembahasan selanjutnya, sehingga tidak menyimpang dari permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini dilakukan pembatasan masalah yaitu :

1. Produk yang ingin ditawarkan kepada kosumen hanya produk hasil produksi toko yaitu berupa jas dan kebaya.
2. Pengaturan Produk
   a. Data Produk.
   b. Data Kategori/Sub Kategori.
   c. Detail Produk (Warna, Ukuran).
   d. Manajemen Harga.
   e. Gambar produk.
   f. Produk Promosi.
   g. Pengelolaan Discount.
   h. Pengelolaan Stok.
3. Manajemen Pesanan
   a. Pencarian Pesanan.
   b. Update Status Pesanan (Dipesan → Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim → Diterima oleh Pemesan).
   c. Konfirmasi Pembayaran.
   d. Pembatalan Pesanan.
4. Manajemen Pembayaran

   Pembayaran yang digunakan pada *e-commerce* ini dapat menggunakan:

   Pembayaran Online

   Menyediakan fasilitas pembayaran online menggunakan fasilitas *Payment Gateway* seperti *paypal.*

Pembayaran yang dilakukan secara online biasanya akan langsung mengupdate data pemesanan secara otomatis, sehingga biasanya tidak diperlukan konfirmasi, karena konfirmasi akan dilakukan antara payment gateway dengan situs *e-commerce* anda. Dalam Paypal hal tersebut dikenal dengan IPN (*Instant Payment Notification*).

5. Manajemen *Shipping*
   a. Apabila pelanggan masih berada satu daerah dan berada tidak terlalu jauh maka akan dikirimkan ketempat pelanggan berada. Namun apabila jauh maka mengunakan jasa pengiriman yang sudah memiliki fasilitas penelusuran pengiriman (*tracking*) seperti POS, atau JNE.
   b. Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi → Kota/Kab) dan harga kirimnya.

6. Pembuatan Laporan Ada beberapa laporan yang biasanya dibuat yaitu Laporan Penjualan, Laporan Pemesanan, dan lain-lain. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik disesuaikan dengan kebutuhan toko.

7. Integrasi dengan situs *Social Network* (Facebook, Twitter, dll) sebagai sarana promosi.

   Sehingga pelanggan dapat bergabung dengan situs jejaring sosial untuk mengetahui produk terbaru dan diskon.

8. Fasilitas *Backup* dan *Restore* database.

   Fasilitas ini dapat digunakan untuk mem*backup* dan *merestore database*.

9. Pengelolaan Retur barang.

   Pelanggan dapat mengembalikan barang dengan catatan pelanggan sudah melakukan komplain melalui email bahwa barang yang dikirim tidak sesuai dengan pesanan atau mengalami kerusakan.

10. *Shoping Features (Frontend)*

    Didalam fitur penjualan terdapat fitur pencarian produk, menampilkan produk diskon, produk terbaru, produk terlaku, dan produk paling banyak dilihat. Terdapat juga fasilitas pendaftaran member serta login member, *history* pemesanan, pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan, gambar produk dapat di *zoom*.

11. Security

Keamanan yang digunakan pada situs *e-commerce* ini diantaranya menggunakan *secure socket layer* untuk keamanan dan juga ntuk mendukung protokol https, mengunakan username dan login untuk mengakses situs seta memiliki *IP-Dedicated*.

12. Communication

Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah :

a. Menggunakan email yang didaftarkan oleh pengguna.
b. Menggunakan Instant Messaging (Yahoo Messanger,)
c. Manfaatkan Situs Jejaring Sosial dan email untuk promosi. Integrasikan dalam halaman administrator.
d. Menggunakan telepon, fax untuk *customer support*.

13. User (Brainware)

E-commerce ini akan digunakan oleh dua macam *user*, yaitu *user* yang mengelola sistem (admin) yang akan mengelola data – data dalam

penjualan dan *user* umum (pelanggan) yang akan melakukan transaksi pemesanan produk.

14. Software

Software pembangun aplikasi ini menggunakan macromedia dreeamweaver 8 dalam perancangan website, XAMPP dengan PHP dan MySQL. Sedangkan untuk menjalakan aplikasi ini menggunakan internet browser.

15. Hardware

Spesifikasi *hardware* yang digunakan untuk aplikasi ini yaitu : Intel Pentium 3, AMD althon atau setara memory RAM 128mb, minimum free space harddisk 200MB, *keyboard, mouse, monitor, printer* dan modem.

16. Netware

Netware yang digunakan adalah perangkat modem internet untuk koneksi internet.

1.5.Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam data yang berkaitan dengan penyusunan laporan dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Teknik pengumpulan data

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

a. Observasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap objek penelitian.

b. Wawancara/*Interview*

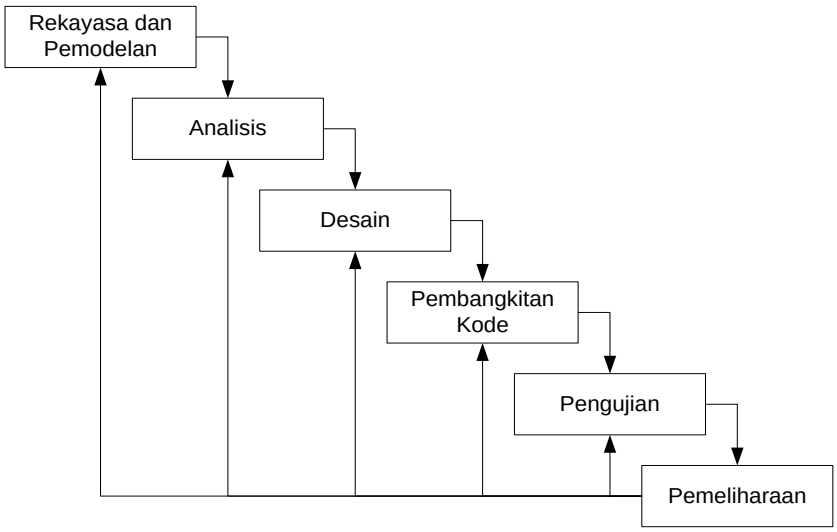
Teknik pengumpulan data yan g dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang terkait dengan topik penelitian guna mendapatkan keterangan-keterangan yang diperlukan.

c. Studi Literatur

Tahapan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan materi atau data yang diperlukan seperti buku, literatur, jurnal, laporan penelitian dan bacaan – bacaan yang berhubungan dengan judul penelitian.

2. Pengembangan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* seperti tercantum pada gambar 1.1



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

Adapun Penjelasan dari alur metode *waterfall* ini adalah sebagai berikut :

a. Rekayasa dan Pemodelan

Pada tahap ini, rekayasa informasi mencakup pengumpulan kebutuhan pada aplikasi yang akan dibangun.

b. Analisis

Kegiatan analisis perangkat lunak meliputi analisis spesifikasi perangkat lunak, analisis lingkungan pengembangan, analisis struktural, dan diagram relasi.

c. Desain

Perancangan perangkat lunak dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan perangkat lunak, yang mencakup perancangan arsitektur, perancangan modul aplikasi, dan perancangan antarmuka.

d. Pembangkitan Kode

Dalam proses ini, hasil analisis dan desain sistem pada proses sebelumnya diterjemahkan kedalam bentuk mesin, jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat dilakukan secara mekanis.

e. Pengujian

Dalam tahap ini akan dilakukan pengujian untuk menguji apakah sistem yang telah dirancang dan diimplementasikan sudah sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan.

f. Pemeliharaan

Pemeliharaan dilakukan terhadap kesalahan-kesalahan yang terjadi pada *prototipe* perangkat, dokumen teknis perangkat lunak, maupun laporan Tugas Akhir.

1.6.Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian 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 maksud dan tujuan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan Instansi dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan topik, teori program yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* tersebut.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini. Analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Menjelaskan tentang lingkugan implementasi perangkat lunak dan lingkungan implementasi perangkat keras. Serta menjelaskan mengenai pengujian terhadap sistem.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

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