BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko sepatu IBS (*Inkra Batant Stride*) adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang perdagangan dan produksi yang memproduksi produk-produk berupa sepatu. Produk yang dijual di toko sepatu IBS (*Inkra Batant Stride)* ini merupakan hasil produksi sendiri dan telah memiliki *brand* sendiri yaitu *stylis ruged work.* Disamping itu, toko sepatu IBS (*Inkra Batant Stride*) juga memproduksi dan menjual produk lain selain produk yang telah menjadi *branded*-nya yang telah menjadi hasil dari perancang dari pemilik toko yang sudah terbukti baik dengan banyaknya minat konsumen tetap maupun tidak tetap dalam kota maupun luar kota yang membeli sepatu produksi toko IBS (*Inkra Batant Stride*).

Sampai saat ini ada beberapa kendala yang dialami oleh toko IBS (*Inkra Batant Stride*) yaitu, adalah dalam melakukan promosi kepasaran yang luas toko IBS (*Inkra Batant Stride*) masih melakukannya dengan cara menyebarkan brosur–brosur, selembaran–selembaran dan menjadi *sponsor* dalam acara–acara olah raga khusunya *off road* dan balapan. Hal ini dinilai masih kurang efektif untuk mencapai area promosi yang lebih luas. Selain itu dalam melakukan penjualan produknya konsumen masih harus mendatangi langsung toko tersebut. Kemudian konsumen mencari dan memilih produk yang mereka cari dan mencobanya, apabila barang yang dicari konsumen ada. Kemudian konsumen membayarkan sejumlah uang kepada penjaga toko tersebut dan mendapatkan *struk* pembelian. Selain itu pula, dalam proses pembukuan untuk pembuatan laporan rekapitulasi

penjualan dan laporan lain-lainnya, pihak IBS (*Inkra Batant Stride*) masih melakukanya dengan mencatatnya kedalam sebuah buku agenda, yang kemudian disimpan kedalam sebuah lemari penyimpanan dokumen.

Oleh karena itu, toko IBS (*Inkra Batant Stride*) ingin mengembangkan sistem yang sekarang sedang berjalan, mulai dari promosi hingga pelayanan terhadap pelanggan dan juga berkeinginan memperluas jangkauan pemasaran hingga mencakup pasar nasional dengan melakukan promosi–promosi produk toko IBS (*Inkra Batant Stride*). Dari segi pelayanannya, toko IBS (*Inkra Batant Stride*) menginginkan pelanggan dapat melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja. Sehingga dengan perubahan yang akan dilakukan ini, diharapkan toko IBS (*Inkra Batant Stride*) bisa berkembang pesat, dikenal dimana-mana, memiliki banyak konsumen dari berbagai daerah, dan dapat menjalin relasi dengan mitra bisnis dari mana saja. Maka untuk memecahkan masalah tersebut diperlukan suatu sistem perdagangan secara *online* atau lebih dikenal dengan istilah *e-commerce (electronic commerce). 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. Ini diharapkan dapat membantu toko IBS (*Inkra Batant Stride*) dalam menghadapi permasalahan-permasalahan seperti yang telah dipaparkan diatas.

Dari beberapa permasalahan dan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis bermaksud mengambil topik tugas akhir dengan judul "**PERANCANGAN DAN PEMBANGUNAN APLIKASI PENJUALAN SEPATU BERBASIS *WEB* DI TOKO IBS CIBADUYUT**".

1.2 Perumusan Masalah

Melihat permasalahan yang terdapat dalam latar belakang, hasil wawancara dan observasi dengan pihak IBS (*Inkra Batant Stride*), ditemukan beberapa masalah yang dapat dirumuskan dalam suatu rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana mempromosikan barang agar dapat dikenal oleh masyarakat luas.
2. Bagaimana agar konsumen yang telah mengenal produk dari toko sepatu IBS ini dapat melakukan pembelian kapan saja dan dimana saja tanpa terhalang oleh waktu.
3. Bagaimana memper mudah dalam pembuatan laporan rekapitulasi dan laporan-laporan lainnya yang berhubungan dengan penjualan.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Membangun aplikasi *e-commerce* pada toko sepatu IBS (*Inkra Batant Strde*) Cibaduyut.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari pembangunan aplikasi ini antara lain :

1. Memperluas jangkauan pemasaran dan promosi produk toko sepatu IBS (*Inkra Batant Stride*). Serta memberikan informasi yang tepat mengenai produk yang ditawarkanya.
2. Dapat melakukan penjualan *online* sehingga konsumen dapat mengaksesnya dimana saja dan kapan saja sehingga tidak perlu datang ke toko sepatu IBS (*Inkra Batan Stride*).
3. Mempermudah dalam membuat laporan rekapitulasi penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan permasalahan yang dapat dirumuskan agar terarah dan mengacu kepada tujuan utama. Batasan permasalahan tersebut adalah sebagai berikut :

A. Administrative Tools (Backend Office)

1. Pengaturan Produk

Pengaturan produk yang ada dalam penjualan ini adalah sebagai berikut :

a. Data Produk
b. Data Kategori
c. Detail Produk
d. Manajemen Harga
e. Gambar produk
f. Produk Promosi
g. Pengelolaan *Discount*

h. Pengelolaan Stok

2. Manajemen Pesanan

Manajemen pesanan diantaranya :

a. *Pencarian* Pesanan

b. *Update* Status Pesanan (Dipesan → Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim → Diterima oleh Pemesan)

c. Konfirmasi Pembayaran

d. Pembatalan Pesanan

3. Manajemen Pembayaran

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

a. Pembayaran *Offline*

Menyediakan berbagai *Account* Bank untuk pembayaran setoran tunai.

b. Pembayaran *Online*

Menyediakan fasilitas pembayaran *online* menggunakan fasilitas *Payment Gateway* seperti *paypal*. Pembayaran yang dilakukan secara *online* yaitu paypal biasanya akan langsung meng-*update* data pemesanan secara otomatis, sehingga biasanya tidak diperlukan konfirmasi, karena konfirmasi akan dilakukan antara *payment gateway* dengan situs *e-commerce*. Dalam *paypal* hal tersebut dikenal dengan IPN (*Instant Payment Notification*).

4. Manajemen *Shipping*

a. Apabila pelanggan masih berada satu daerah dan tidak terlalu jauh maka akan dikirimkan ke tempat pelanggan berada. Namun apabila jauh maka menggunakan

jasa pengiriman yang sudah memiliki fasilitas penelusuran pengiriman (*tracking*) seperti TIKI, JNE dan PT.POS.

b. Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi → Kota/Kab) dan harga kirimnya.

5. Pembuatan Laporan (*Reporting*) / Statistik

Ada beberapa laporan yang biasanya dibuat yaitu Laporan Penjualan, Laporan Pemesanan, Laporan Produk. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik disesuaikan dengan kebutuhan toko. Dibuat fasilitas untuk pencetakan label pengiriman.

6. *Sharing*

Integrasi dengan situs *social Network (Facebook, Twitter* dan *yahoo messenger)* sebagai sarana promosi. Sehingga pelanggan dapat bergabung dengan situs jejaring sosial untuk mengetahui produk terbaru dan diskon.

7. Fasilitas *Backup* dan *Restore database*.

Fasilitas ini dapat digunakan untuk membackup dan me-*restore database*.

8. 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.

B. *Shoping Features* (*Frontend*)

Di dalam fitur penjualan terdapat fitur pencarian produk, menampilkan produk diskon dan produk terbaru. Terdapat juga fasilitas pendaftaran member serta login

member, history pemesanan, pengiriman informasi pemesanan melalui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan, gambar produk.

C. Security

Keamanan yang digunakan pada situs *e-commerce* ini diantaranya menggunakan SSL (*Secure Socket Layer)* untuk keamanan dan juga untuk mendukung protocol https, menggunakan username dan login untuk mengakses situs serta memiliki *IP-Dedicated*.

D. Communication

Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah :

1. Menggunakan *email* yang didaftarkan oleh pengguna.
2. Menggunakan *Instant Messaging (Yahoo Messanger,dll)*
3. Memanfaatkan Situs Jejaring Sosial.
4. Menggunakan telepon untuk *custumer support*.

E. *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 *use*r umum (pelanggan) yang akan melakukan transaksi pemesanan produk.

F. Software

Software pembangun aplikasi ini menggunakan *Adobe Dreamweaver 8* dalam perancangan *website*, *XAMPP* dengan *PHP* dan *MySQL*. sedangkan untuk menjalankan aplikasi ini menggunakan *internet browser.*

G. *Hardware* (*Minimum System Requirement*)

Spesifikasi *hardware* yang digunakan untuk aplikasi ini yaitu : Intel Pentium 4 (dual caore), AMD athlon atau setara, *memory* RAM 1GB, *minimum free space harddisk* 200MB, *keyboard*, *mouse*, *monitor, printer dan modem*.

H. Netware

Netware yang digunakan adalah perangkat modem internet untuk koneksi ke internet.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah secara logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

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

1. Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung mengenai informasi yang dibutuhkan.

2. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data yang diperoleh secara langsung di toko sepatu IBS (*Inkra Batant Strde*).

3. Studi Literatur

Studi literatur (library research) adalah mengumpulkan data melalui buku-buku, situs internet, dan catatan kuliah yang erat kaitannya dengan tema dari penelitian tugas akhir.

1.5.2 Pembangun Perangkat Lunak

Metode Penelitian yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi. Penjualan toko sepatu ini adalah dengan metode *Waterfall Model* karena, langkah yang pertama dilakukan adalah mendefinisikan kebutuhan *user* dan bertahap secara berkala hingga ke tahap *operational maintenance*. Langkah-langkah yang perlu dilakukan pada tahap analisis sistem adalah sebagai berikut : Tahap analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya (Gambar 1.1):

a. Communication

Komunikasi antara *developer* dan klien sering menjadi masalah. Karena itu komunikasi dibangun dengan melakukan pemrograman berpasangan (*pair programming*). *Developer* didampingi oleh pihak *client* dalam melakukan *coding* dan unit *testing* sehingga *client* bisa terlibat langsung dalam pemrograman sambil berkomunikasi dengan *developer*. Selain itu perkiraan beban tugas juga diperhitungkan.

b. *Planning*

Proyek dievaluasi atau ditinjau-ulang dan diputuskan untuk terus ke *fase loop* selanjutnya atau tidak. Jika melanjutkan ke *fase* berikutnya rencana untuk *loop* selanjutnya.

c. Modelling

Objek data yang sudah didefinisikan diubah menjadi aliran informasi yang diperlukan untuk menjalankan fungsi-fungsi bisnis. Alat (*tools*) yang digunakan adalah DFD (*Data Flow Diagram*), *ERD* dan *Flow Map*.

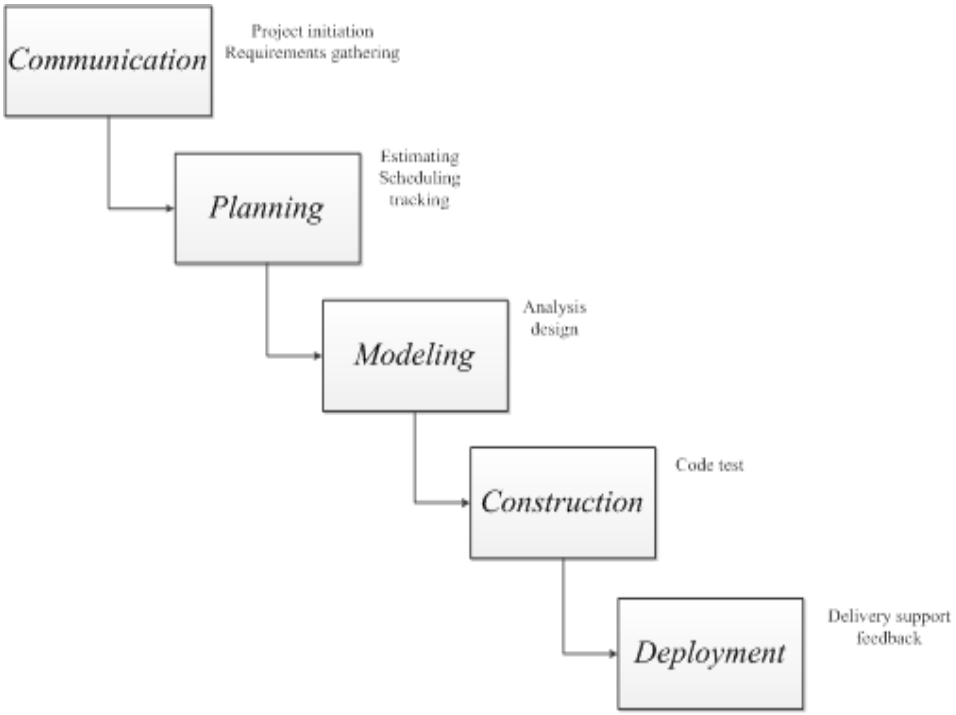
d. Construction

Proses pengujian berfokus pada logika internal *software*, memastikan bahwa semua pertnyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional, yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan. Pada penelitian intu penulis menggunakan teknik *black box* untuk menguji fitur-fitur sistem yang telah dibangun.

e. *Deployment*

Mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

Tahap pembuatan perangkat lunak menggunakan metode *waterfall* seperti ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 1.1 Model *Waterfall* (Pressman, 2002)

1.6 Sistematematika Penulisan

Agar mencapai hasil yang baik dan terarah serta tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka dibuat sistematika laporan tugas akhir yang diuraikan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah dan ruang lingkup kajian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini memberikan informasi umum tentang profil tempat penelitian yaitu sejarah perusahaan, visi dan misi logo perusahaan, badan hukum perusahaan,

struktur organisasi. Bab ini juga berisi tentang landasan teori dalam pembangunan Sistem Informasi Penjualan sepatu *Online* di toko sepatu IBS (*Inkra Batant Stride*).

BAB 3 ANALSIS 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 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi ini yang dilakukan ke *Public* sehingga diketahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi syarat sebagai aplikasi yang *user-friendly*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan saran tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.