BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Riri Collection merupakan salah satu toko boneka yang ada di Indramayu, banyaknya konsumen yang membeli boneka di toko Riri Collection berasal dari kalangan remaja, dikarenakan harga yang ditawarkan di toko Riri Collection relatif terjangkau dan produk yang dijual memiliki kualitas yang cukup baik.

Toko Riri Collection masih memberlakukan aturan bagi setiap pengunjung dari luar wilayah untuk mengetahui informasi barang yang akan dicari harus datang ketempat secara langsung dan masih memberlakukan promosi barang yang akan dijual dengan cara manual, konsumen datang langsung toko Riri Collection untuk menanyakan produk yang dicarinya, dan disayangkan naik-turunnya produk, yang akan di pasarkan oleh toko Riri Collection banyak yang belum diketahui oleh konsumen, sehingga mengeluhkan sulitnya memasarkan produk boneka, untuk dipromosikan kepada konsumen terutama bagi para konsumen yang berada jauh dari toko Riri Collection.

Kadang konsumen juga kebingungan produk mana yang harganya sesuai dengan harga selera pembeli, untuk mengetahui produk yang sesuai tersebut, maka konsumen hanya bisa mendatangi ke toko riri colection dan menayakan harganya satu persatu.

Toko Riri Collection juga mempunyai kesulitan dalam mengetahui laporan-laporan hasil transaksinya, kadang lupa mencatat hasil transaksi atau laporan tersebut hilang ketika hendak menutup toko tersebut.

Solusi yang tepat kepada toko Riri Collection, untuk memasarkan barang penjualannya dengan membangun sebuah penjualan *e-commerce,* yang memberikan informasi-informasi produk yang akan dipasarkan berdasarkan informasi-informasi yang ada dan untuk memudahkan kepada para pelanggan yang ingin mencari informasi boneka yang ingin dibelinya.

Sekarang ini penjualan online menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan cara belanja yang konvensional. Selain bisa menjadi lebih cepat, di internet telah tersedia hampir semua macam barang yang biasanya dijual secara lengkap. Selain itu, biasanya informasi tentang barang jualan tersedia secara lengkap, sehingga walaupun kita tidak membeli secara online, kita bisa mendapatkan banyak informasi penting yang diperlukan untuk memilih suatu produk yang akan dibeli.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka mengambil sebuah judul **"PEMBANGUNAN APLIKASI E-COMMERCE PADA TOKO RIRI COLLECTION"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang dipaparkan diatas, maka identifikasi masalahnya adalah :

1. Bagaimana membangun situs *e-commerce* untuk penjualan dan pemesanan barang pada toko Riri Collection yang sederhana sehingga

dapat digunakan oleh semua kalangan tetapi tetap memiliki fitur yang sesuai dengan yang dibutuhkan.

2. Bagaimana merancang situs *e-commerce* yang menarik pengguna atau pelanggan.
3. Bagaimana cara membangun situs *e-commerce* yang dapat dijadikan sebagai media untuk menyampaikan informasi produk secara luas.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini adalah mengaplikasikan suatu media online berupa *website* untuk meningkatkan proses penjualan dan pemasaran pada toko Riri Collection, dengan tujuan adalah sebagai berikut:

1. Memperluas daerah pemasaran dan penjualan produk.
2. Melakukan penjualan produk secara online dengan menggunakan media internet (*website).*
3. Mempermudah konsumen atau pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang barang yang ditawarkan.
4. Memberikan solusi pemesanan lebih mudah dan fleksibel dari segi waktu dan tempat.

1.4 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data dan bahan dalam pembangunan aplikasi e-commerce ini menggunakan beberapa metode diantaranya :

1. Metode Lapangan (*Field Research*)

   Metode yang dilakukan dengan cara meninjau secara langsung ke toko Riri Collection guna mendapatkan data yang berhubungan dengan aplikasi yang akan di bangun. Metode lapangan meliputi:

   a. Metode Observasi (*Observation Research*)

      Adalah suatu metode yang dilakukan dengan suatu pengamatan atau kegiatan yang sistematis terhadap objek yang dituju secara langsung dengan meggunakan indera mata

   b. Metode Wawancara

      Adalah suatu metode yang dilakukan dengan cara tanya jawab bersama sumber yang ditanya.

2. Metode Literatur (*Library Research*)

   Metode yang dilakukan dengan membaca buku maupun sumber lainnya untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan judul tugas yang di ambil.

   Mengenai metode yang digunakan dalam proses *software* yaitu menggunakan metode *Waterfall* yang mana terdapat beberapa proses sebagai berikut :

a. *Sistem / Information Engineering*

   Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan kebutuhan – kebutuhan dari semua elemen yang

diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. Analysis

Merupakan tahap dimana sistem *engineering* menganalisis hal – hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. Design

Tahap penerjemahan dari keperluan atau data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user atau pemakai.

d. Coding

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman komputer yang ditentukan.

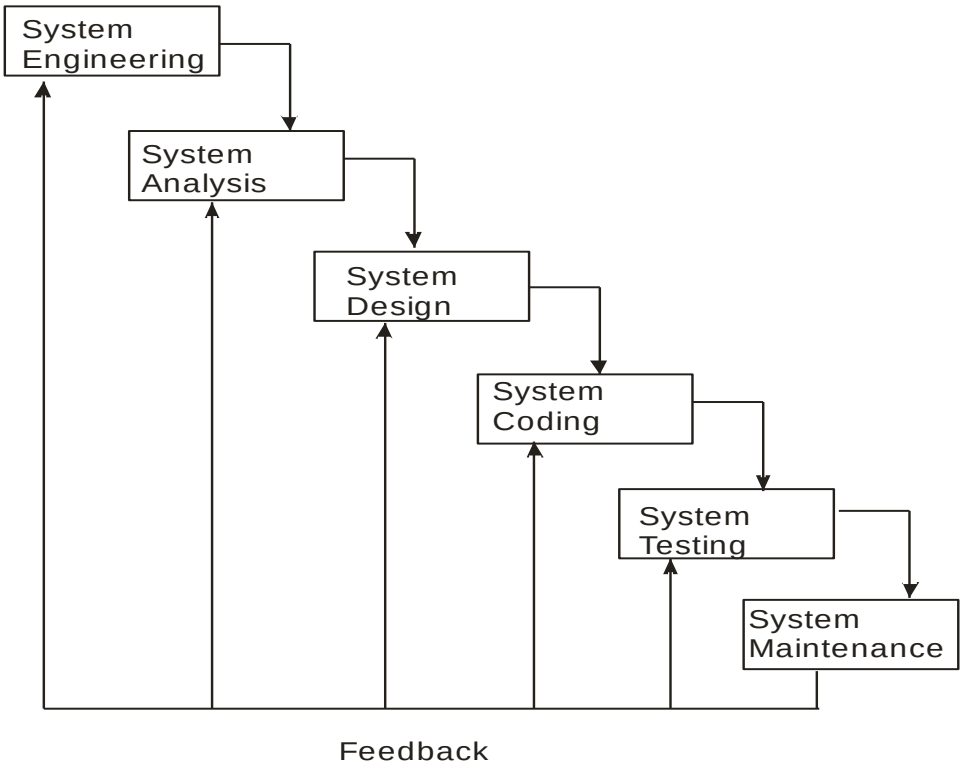
e. Testing

Tahap pengujian dari perangkat lunak yang dibangun.

f. Maintenance

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

Tahap-tahap pengembangan perangkat lunak metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar :



Gambar 1.1. Metode *The Classic Life Cycle / Waterfall*

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari "Pembangunan Aplikasi E-Commerce Pada Toko Riri Collection" adalah sebagai berikut:

1. Pembatasan pada fitur *Administrative Tools*
    a. Pengaturan pada data produk meliputi batasan sebagai berikut:
        1) Data Produk
        2) Data Kategori dan/atau Sub Kategori
        3) Detail Produk (Gambar, Ukuran)
        4) Manajemen Harga
        5) Pengelolaan *Discount*
        6) Pengelolaan Stok

b. Manajemen pemesanan meliputi batasan sebagai berikut:
    1) Pencarian Pesanan, untuk memudahkan admin mencari siapa saja yang sudah memesan dan membayar pesanannya.
    2) *Update* Status Pesanan (Dipesan → Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim → Diterima oleh Pemesan)
    3) Konfirmasi Pembayaran, jika pemesan melakukan pembayaran menggunakan *payment gateway* tidak diperlukan konfirmasi, karena pembayaran yang dilakukan secara *online* biasanya akan langsung meng*update* data pemesanan secara otomatis, sehingga konfirmasi akan dilakukan antara *payment gateway* dengan situs *e-commerce*. Dalam *paypal* hal ini dikenal dengan IPN (*Instant Payment Notification*)
c. Manajemen pembayaran meliputi batasan sebagai berikut:
    1) Dapat melakukan pembayaran melalui transfer antar bank (BRI dan BNI)
    2) Dapat melakukan pembayaran secara *online* dengan menggunakan *payment gateway (paypal)*
d. Manajemen *Shopping* meliputi batasan sebagai berikut:
    1) Menggunakan jasa pengiriman JNE dan TIKI yang sudah dipercaya oleh banyak orang dan juga karena ada fasilitas *tracking* (penelusuran pengiriman)
    2) Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman dan harga kirimnya

e. Pembuatan laporan penjualan dan laporan produk berdasarkan tanggal tertentu dan juga pembuatan fasilitas pencetakan label pengiriman.

f. Integrasi dengan situs *Social Network* seperti *facebook* sebagai sarana promosi.

g. Adanya fasilitas *backup database* dan *backup file.*

h. Adanya pengelolaan retur barang, *member* konfirmasi retur lewat history transaksi dimana batasan returnya adalah barang cacad, salah barang, salah ukuran dan retur bisa dilakukan selama 1X24 setelah barang sampai dipelanggan, apabila melebihi 1X24 tidak bisa melakukan retur.

2. Pembatasan pada fitur *Shipping*, meliputi:

   a. Pencarian Produk (berdasarkan nama produk).

   b. Menampilkan produk diskon, produk terbaru (*Newest Product*), produk terlaku (global/per kategori), produk paling banyak dilihat (*Most View Product*).

   c. Terdapat fasilitas pendaftaran member dan *login* member.

   d. Terdapat *history* pemesanan

   e. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.

   f. *Zoom* gambar produk. Multi gambar untuk sebuah produk.

   g. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar dan terindex di *search engine* pada halaman-halaman depan.

3. Pembatasan pada fitur *Security*, meliputi:

a. Situs *e-commerce* yang akan dibangun mempunyai *IP-Dedicated*.
b. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) untuk keamanan. Mendukung protokol *https*.
c. Menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs.

4. Pembatasan pada fitur *Commnunication*
   a. Menggunakan email yang didaftarkan oleh pengguna.
   b. Menggunakan *Instant Messaging* (*Yahoo Messanger*)
   c. Memanfaatkan Situs Jejaring Sosial untuk promosi yang dintegrasikan dengan halaman administrator.
   d. Menggunakan telepon, untuk *custumer support.*
5. Menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk membangun website *e-commerce* toko Riri Collection dan menggunakan *database* MySQL untuk pengolahan datanya.
6. Pengguna yang akan menggunakan aplikasi *e-commerce* ini adalah:
   a. Admin atau pengelola
   b. Pembeli
7. Metode analisis yang akan digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *Flowmap* dan ERD serta untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Maksud dan Tujuan, Batasan Masalah, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan dapat mendukung proses perancangan Aplikasi *e-commerce* yang akan dibangun.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis masalah, gambaran sistem yang sedang berjalan, dan analisis kebutuhan sistem yang akan dibangun diantaranya perancangan basis data, perancangan antarmuka dan perancangan menu.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menguraikan implentasi dari sistem yang diusulkan, meliputi perangkat lunak pendukung, implementasi prosedur serta implementasi antarmuka, dan pengujian dari sistem yang akan dibangun.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dibahas serta saran yang diberikan untuk perkembangan lebih lanjut.