BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 LatarBelakang Masalah

Campus Fashion Centre merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan barang *fashion* pria dan wanita dewasa yang menjual langsung pada konsumen yang berlokasi di kota Jember. Mekanisme transaksi yang berlangsung dilakukan dengan cara yang sederhana, yakni melalui penjualan langsung pada konsumen. Hal tersebut menyebabkan transaksi penjualan hanya terbatas pada konsumen yang datang ke toko, tentunya akan menyulitkan konsumen yang berada di luar wilayah Jember untuk melakukan pembelian atau sekedar untuk mendapatkan informasi mengenai barang yang di jual di toko. Dalam proses yang berjalan di Campus Fashion Centre proses pengolahan data dilakukan dengan cara manual yang disimpan pada file Microsoft Excel, hal tersebut berakibat pada rentannya masalah konsistensi data dan keakuratan data.

Untuk mengatasi kendala diatas maka Campus Fashion Centre bermaksud untuk menerapkan konsep penjualan *e-commerce* sebagai penunjang sistem penjualan saat ini, *e-commerce* adalah proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer, *e-commerce* juga mengandung pengertian sebagai penyebaran, pemasaran jasa, melalui sistem elektronik seperti internet atau jaringan komputer. Dengan *e-commerce* diharapkan mampu memberikan solusi terhadap masalah keterbatasan akses informasi dan juga memudahkan dalam proses transaksi jual-beli. Pengolahan data juga dapat dilakukan dengan lebih efektif karena data disimpan dalam bentuk *database,* dengan demikian data yang disimpan akan lebih mudah diolah dan dapat menghasilkan informasi yang akurat. Untuk mengoptimalkan penggunaan situs ditambahkan fitur web *analytics*. Web *analytics* merupakan proses pengumpulan, pengukuran, analisis dan pelaporan data *traffic* yang terjadi pada situs. Setiap pengunjung yang berkunjung pada situs Campus Fashion Centre akan dicatat dan disimpan kedalam *database*, sehingga data yang disimpan dapat ditampilkan dalam bentuk data *log*. Dengan

menggunakan teknik web *analytics* data log akan diolah sehingga mampu menghasilkan informasi mengenai bagaimana waktu pola berkunjung pada situs Campus Fashion Centre, dari mana asal kunjungan dan juga menggambarkan bagaimana pola kunjungan terhadap barang.

Dengan mengadopsi model penjualan *e-commerce*, diharapkan Campus Fashion Centre dapat mengurangi hambatan keterbatasan akses akan informasi bagi konsumen yang berada diluar wilayah Jember, dan mempermudah konsumen dalam melakukan pembelian, serta dapat memudahkan pihak Campus Fashion Centre untuk melakukan proses pengolahan data. Dengan menggunakan teknik web *analytics* mampu mengoptimalkan penggunaan situs, sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu analisis bisnis dan marketing.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun *e-commerce* pada Campus Fashion Centre, sehingga mampu mengurangi hambatan akses informasi dan memudahkan dalam proses pembelian barang bagi konsumen yang berada diluar wilayah Jember, serta memudahkan pihak Campus Fashion Centre dalam pengolahan data, serta mampu memberikan informasi mengenai pola kunjungan situs.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permsalahan yang diteliti , maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk **"Membangun *E-Commrece* di Campus Fashion Centre (CFC)"**.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Mampu memberikan informasi kepada konsumen yang berada diluar wilayah Jember tanpa harus datang ke toko.
2. Memudahkan konsumen yang berada diluar wilayah Jember untuk melakukan transaksi.
3. Dapat melakukan pengolahan data secara lebih terperinci bagi pemilik toko.

4. Dapat memaksimalkan penggunaan situs dengan fitur tambahan berupa web *analytics*, sehingga mampu memberikan informasi mengenai pola waktu berkunjung konsumen, asal kunjungan, serta pola kunjungan terhadap barang.

1.4 Batasan Masalah

Supaya pembahasan dalam penelitian lebih terarah dan terstruktur perlu diberikan batasan masalah, berikut adalah batasan masalah dari penelitian ini:

A. Menu administrasi
   1. Pengolahan barang
      a. Data barang, mencakup tentang manajemen harga barang, dan diskon.
      b. Data kategori.
      c. Data detail barang, pengaturan warna dan ukuran.
      d. Pengolahan stok.
   2. Manajemen pesanan
      a. Dapat melakukan pencarian pesanan.
      b. Dapat melakukan perubahan status pesanan.
      c. Melakukan konfirmasi Pembayaran.
      d. Pembatalan pesanan.
   3. Manajemen pembayaran. menyediakan metode pembayaran yang beragam, meliputi:
      a. Pembayaran transfer melalui akun bank, yaitu: BCA, Mandiri, BNI.
      b. Pembayaran melalui *payment gateway*, dengan menggunakan jasa paypal.
   4. Manajemen pengiriman
   5. Pembuatan laporan
   6. Analisi *log* pengunjung, data pengunjung disimpan dalam bentuk data *log*, dari data *log* tersebut akan dilakukan analisis dengan metode *web analytics*. Informasi yang dihasilkan adalah pola waktu berkujung, asal kunjungan, dan informasi mengenai pola kunjungan barang.

7. Integrasi dengan situs *social network*, yaitu Facebook dan Twitter, sebagai sarana promosi.
8. Menyediakan fasilitas *backup database*.
9. Pengolahan retur barang.

B. Halaman Belanja
1. Menampilkan seluruh barang, maupun menampilkan barang berdasarkan kriteria tertentu, seperti kategori, warna, maupun merk.
2. Fasilitas pendaftaran menjadi *member* dan halaman login untuk member, serta fasilitas lupa *password* dengan memberikan pemberitahuan melalui email.
3. Menampilkan *history* transaksi, yaitu transaksi belanja dan transaksi retur.
4. Halaman detail barang, yang menampilkan gambar dan deskripsi barang, dengan kemampuan *zoom* gambar.
5. Mendukung SEO.
6. Dapat melakukukan konfirmasi pembayaran transaksi.
7. Dapat melakukan *tracking* transaksi.

C. Aspek Keamanan
1. Menggunakan *IP-dedicated*.
2. Mendukung *protocol https*.
3. Disediakan halaman *login* untuk *member* dengan menggunakan *username* dan *password*.

D. Komunikasi dengan konsumen

Komunikasi dengan konsumen dilakukan melalui beberapa cara, yaitu:
1. Email yang terdaftar sebagai *member*.
2. Menggunakan fasilitas *instant messaging*, yaitu: Yahoo Messanger.
3. Memanfaatkan situs *social network*, yaitu Facebook dan Twitter yang terintegrasi dengan halaman administrator.
4. Menggunakan telpon dan sms sebagai *customer support*.

E. Pengguna aplikasi
1. Bagian Administrasi:

a. Pimpinan.
b. *Database* administrator.
c. Gudang.
d. Akunting.

2. Pengunjung.
3. *Member*.

F. Pemodelan yang digunakan dalam menganalisis pembangunan aplikasi ini dengan menggunakan pemodelan berorientasi objek dengan *tools* yang digunakan *Unified Modeling Language* (UML).
G. Spesifikasi software, software yang digunakan untuk proses pembangunan *e-commerce* ini adalah Netbeans IDE, dengan DBMS MySQL dan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *framework* Codeigniter.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif, dimana penyelesaian masalah dengan menggambarkan keadaan subjek dan objek penelitian berdasarkan fakta yang ada. Metodologi ini terbagi menjadi dua tahap.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

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

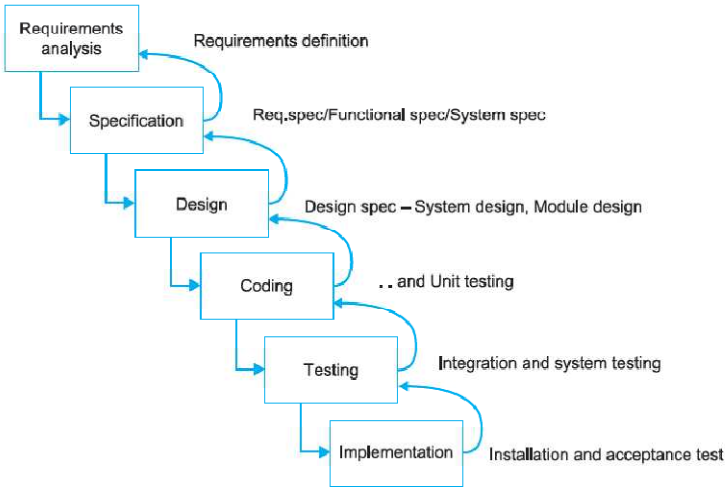
1. Studi literatur, pengumpulan data dengan mengumpulkan jurnal dan bacaan yang berkaitan dengan topik penelitian.
2. Observasi, merupakan tahapan pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti.
3. Wawancara, teknik pengumpulan data dengan melakukan proses tanya-jawab terhadap objek penelitian.
4. Kuesioner, tahapan pengumpulan data dengan membuat daftar pertanyaan yang dibagikan dan memberikan bobot penilaian terhadap setiap jawaban yang didapatkan.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak adalah *Waterfall*. Tahap-tahap yang dilalui pada metode *Waterfall* adalah sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan (*requirement analysis*), mengkaji apa saja yang mungkin dibutuhkan dengan merujuk pada fakta yang terjadi di lapangan.
2. Spesifikasi (*spesification*), menentukan kebutuhan yang akan dibangun dengan berlandaskan pada hasil analisis kebutuhan.
3. Desain (*design*), setelah proses spesifikasi dilakukan, maka akan dibuat desain yang digunakan sebagai acuan dalam pembangunan, yang berdasarkan terhadap spesifikasi yang dibutuhkan.
4. Pengkodean (*coding*), pengkodean merupakan proses menerjemahkan desain kerangka berfikir menjadi sebuah produk.
5. Pengujian (*testing*), proses pengecekan apakah hasil yang dibuat telah berjalan sebagaimana mestinnya.
6. Implementasi (*implementation*), implementasi merupakan proses akhir setelah tahapan testing telah berjalan dengan baik dan benar.

   Lebih jelas mengenai metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1. 1. *Waterfall* [1]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun guna memberikan gambaran umum tentang apa yang akan dibahas. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang dasar-dasar pemikiran yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi mengenai profil tempat penelitian, serta materi pendukung yang menunjang dalam proses penelitian, sehingga penelitian dapat berlandaskan teori yang benar.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas tentang analisis terhadap pembangunan serta perancangan dalam proses penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan membahas implementasi yang telah dirancang, dan melakukan pengujian terhadap hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan hasil penelitian dan memberikan masukan atau saran bagi perbaikan sistem kedepan.