BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan *e-commerce* di Indonesia dapat menjadi sesuatu yang menjanjikan. *E-commerce* juga dapat mempermudah kegiatan jual-beli berbagai macam barang. Oleh karena itu, *e-commerce* memiliki peranan penting dalam dunia bisnis berbasis komputer dan *website* hal ini karena *e-commerce* dapat membantu dalam memecahkan masalah terhadap proses kerja, proses transaksi antara penjual dan pembeli dapat menjadi lebih efisien, dengan kecepatan, jangkauan, dan kemudahan yang diberikan dalam layanan *e-commerce* tentunya dapat memberikan keuntungan pada semua pihak.

CV.PESONA MULTI KARYA merupakan perusahaan dagang yang menyediakan berbagai jenis barang seperti: pakaian, sepatu, aksesoris wanita, peralatan kantor, hasil industri, dan barang-barang lainnya yang dijual secara eceran. CV PESONA MULTI KARYA menaungi tiga toko yang tersebar di daerah Bandung yaitu; Angel Shoes menjual sepatu, Toko Rizky menjual alat-alat kantor, dan Toko Fonly menjual pakaian, sepatu, tas, dompet, dan aksesoris wanita. Namun diantara ketiga toko tersebut yang masih bertahan sampai saat ini hanya toko Fonly.

Perkembangan informasi yang semakin maju menjadikan semua kegiatan berubah menjadi lebih mudah begitu pula yang terjadi dalam dunia bisnis. Hal tersebut mendorong para pelaku bisnis untuk melakukan perubahan dalam usahanya termasuk dalam mempromosikan usaha-usahanya. Toko Fonly merupakan salah satu toko yang masih menggunakan media promosi berupa brosur, sehingga konsumen yang berada di luar Bandung sulit mendapatkan informasi mengenai produk. Selain media promosi yang masih berupa brosur, pemesanan di toko fonly masih dilakukan dengan cara pembeli harus datang langsung ke toko fonly, sehingga akan menyita waktu pembeli yang berada jauh dari toko fonly. Selain itu data di Toko Fonly juga

masih berupa bon dan catatan-catatan tertulis yang menumpuk secara tidak rapih sehinga dalam jangka waktu yang sangat lama akan terjadi penumpukan dokumen. Data yang dibuat secara tertulis juga dapat menyebabkan toko Fonly mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan pemesanan, laporan penjualan, dan pencarian berbagai data seperti data barang, data pemesanan, dan data hasil penjualan. Toko Fonly juga mengalami kesulitan dalam pengelolaan data barang baik barang baru atau barang lama dikarenakan data barang yang masih dicatat secara tertulis. Kesulitan lain yang dialami oleh toko Fonly adalah dalam melayani pembeli yang ada di luar kota yang ingin memesan barang dengan designnya sendiri, dan kesulitan petugas toko untuk menentukan *design* yang paling bayak diminati oleh member .

Kesulitan-kesulitan tersebut dapat ditangani oleh pembangunan *e-commerce* pada toko Fonly. Aplikasi *e-commerce* mempermudah konsumen untuk membeli dan mendapatkan informasi seputar produk-produk toko Fonly tanpa harus datang langsung ke toko Fonly, selain itu petugas toko akan lebih mudah dalam mengelola laporan pemesanan dan penjualan, mempermudah pembeli yang ingin memesan barang dengan *design* sendiri, dan memepermudah petugas toko untuk mengetahui minat member terhadap *design* dapat ditangani dengan *e-commerce* yaitu dengan menyediakan *fitur custom* dan *competition design* pada web toko Fonly sehingga konsumen tidak perlu menyita waktu untuk datang ke toko. *e-commerce* juga dapat membantu dalam memecahkan masalah terhadap pengelolaan data barang dan proses pencarian berbagai jenis data yaitu: data barang, data pemesanan, dan data hasil penjualan. Penggunaan aplikasi *e-commerce* juga didasarkan pada beberapa alasan, diantaranya kebutuhan pasar, arus pendapatan baru, ledakan pasar, penurunan biaya, dan perpendekkan waktu siklus produk [3]. Berdasarkan permasalahan tersebut maka judul dari penelitian yang Peneliti ambil adalah "PEMBANGUNAN APLIKASI *E-COMMERCE* PADA TOKO FONLY".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dan hasil observasi yang telah dilakukan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Toko Fonly kesulitan untuk mempromosikan hasil-hasil produksinya kepada konsumen di luar kota.
2. Cara melakukan transaksi baik pemesanan dan pembayaran di toko fonly masih dilakukan dengan cara konsumen harus datang langsung ke toko fonly
3. Toko Fonly kesulitan untuk memberikan keterangan detail (seperti model tampak samping, model tampak depan, dan model tampak belakang, serta informasi mengenai harga dan diskon dari masing-masing produk) kepada para konsumen khususnya konsumen yang berada di luar kota.
4. Petugas toko kesulitan dalam pengelolaan data barang baik barang baru ataupun barang lama.
5. Petugas toko kesulitan dalam pembuatan laporan pemesanan dan penjualan barang dikarenakan terjadi penumpukan data pemesanan dan penjualan di toko tersebut.
6. Petugas toko kesulitan dalam proses pencarian berbagai data yaitu; data barang, data pemesanan, dan data laporan hasil penjualan
7. Pembeli yang ada di luar kota kesulitan untuk memesan barang dengan designnya sendiri.
8. Petugas toko kesulitan dalam menentukan *design* yang paling banyak diminati oleh member.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi e-*commerce* pada Toko Fonly, sedangkan tujuan yang akan dicapai dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada Toko Fonly adalah sebagai berikut.

1. Mempermudah toko Fonly untuk mempromosikan hasil-hasil produksinya kepada konsumen di luar kota.

2. Mempermudah toko fonly dalam melakukan transaksi baik pemesanan, pengiriman, dan pembayaran secara online melalui bantuan layanan *e-commerce*.
3. Mempermudah toko Fonly untuk memberikan keterangan detail (seperti model tampak samping, model tampak depan, dan model tampak belakang, serta informasi mengenai harga dan diskon dari masing-masing produk) kepada para konsumen khususnya konsumen yang berada di luar kota.
4. Mempermudah petugas toko dalam pengelolaan data barang baik barang baru ataupun barang lama.
5. Mempermudah dalam pembuatan laporan pemesanan dan penjualan barang sehingga mengurangi penumpukan dokumen pemesanan dan penjualan di toko tersebut.
6. Mempermudah petugas toko dalam proses pencarian berbagai data yaitu; data barang, data pemesanan, dan data laporan hasil penjualan.
7. Mempermudah pembeli untuk memesan barang dengan designnya sendiri melalui bantuan *fitur custom* pada web toko Fonly.
8. Mempermudah petugas toko untuk mengetahui *design* yang paling banyak diminati oleh member .

1.4 Batasan Masalah

Penelitian yang telah dilakukan membahas setiap masalah yang ada di Toko Fonly, agar tidak ada penyimpangan dari pokok bahasan dan sesuai dengan tujuan awal. Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.Data yang diolah:

a. Data Produk

b. Data pemesanan barang

c. Data member

d. Data penjualan barang

2.Proses yang ditangani oleh sistem

a. Pengelolaan data member

b. Registrasi pelanggan menjadi member

c. Pengelolaan data produk

d. Pemesanan barang

e. Proses pembayaran dapat dilakukan dengan cara *offline* dan *online*. Pembayaran secara *offline* pembeli melakukan t*ransfer* ke rekening bank Mandiri, BNI, dan BCA. Sedangkan secara *online* menggunakan *payment geteway* (*paypal*) pembayaran *online* akan secara langsung mengupdate data pemesanan serta otomatis.

f. Manajemen *Shiping*

Pengiriman barang menggunakan dua jenis jasa pengiriman barang yaitu:

1) Jasa Pengiriman JNE dengan paket regular atau paket YES.
2) Jasa Pengiriman TIKI.

g. Pengelolaan lokasi pengiriman (propinsi, kota/kab, dan kecamatan) dan rincian biaya pengirimanya.

h. Aplikasi yang dibangun memiliki pengolahan *retur* barang sesuai dengan ketentuan toko yang berlaku.

3. Managemen pembuatan Laporan

Laporan dapat dibuat dan dicetak berdasarkan periode mingguan, bulanan dan tahunan yang terdiri dari; laporan penjualan, laporan stok produk, laporan *retur* penjualan, dan laporan pengiriman.

4. Fitur unggulan aplikasi ini adalah *Design Competition* mengunakan metode *user-Based Collaboration Filtering.*

5. Sistem keamanan aplikasi yang dibuat ini memakai:

a. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) supaya mendukung protokol *https//* : agar keamanan data lebih terjaga.

b. *IP-Dedicated* yang cocok digunakan untuk situs yang menggunakan *creditcardpayment* seperti layanan *e-commerce* di toko Fonly karena mendukung SSL.

c. Menggunakan *email* dan *login* member untuk dapat mengakses aplikasi.

6.Analisis pemodelan Sistem

Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur, dimana pemodelan proses bisnisnya menggunakan *Flowmap*, pemodelan data menggunakan *Entity Relationship* dan pemodelan fungsionalnya menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

*7.*Strategi *marketing* atau media promosi yang dilakukan yaitu, *Integrasi* dengan situs *Social Network* seperti *facebook* (*fans page*) dan *twitter* sebagai sarana promosi, mendukung *Search Engine Optimization (SEO)* dengan mengunakan metode *hidden keyword pada on page*, dan mempromosikan alamat situs web melalui penggunaan *broadcast massage* pada blackberry.

8. *Contact person* konsumen dengan toko Fonly dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu sebagai berikut.
   a. Email yang sudah didaftarkan terlebih dahulu.
   b. Menggunakan telepon.
   c. *Short Message Service* (SMS) atau melalui penggunaan Blackberry.
   d. Fasilitas chatting dengan *yahoo messanger*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Metode pengumpulan data

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

a. Studi Literatur

Studi literatur adalah pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian. Studi literature bertujuan untuk menyoroti argument spesifik dan ide dalam suatu bidang studi. Selain itu studi literatur dapat menunjukkan apa yang telah dipelajari di lapangan, kelemahan, dan kesenjangan.

b. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil. Penulis melakukan observasi langsung ke lapangan yaitu di toko Fonly Jl. Sultan Tirtayasa No. 24 Bandung. Hal-hal yang diobservasi oleh peneliti diantaranya; produk-produk yang dijual, median promosi, jumlah pelanggan yang datang, dan cara bertransaksi dengan konsumen.

c. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Metode pengembangan perangkap lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* yang meliputi beberapa proses yaitu sebagai berikut (11):

a. *System/Information Engineering*

System/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. *Analysis*

Mencari, mendefinisikan dan memahami kebutuhan *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, seperti fungsi yang dibutuhkan, performansi (kemampuan) dan antarmuka yang dibutuhkan. Tahapan ini harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pengguna sistem.

c. *Design*

Design merupakan proses yang digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk rancangan *software* sebelum coding dimulai. *Design* harus dapat mengimplementasikan kebutuhan

yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

d. *Coding*

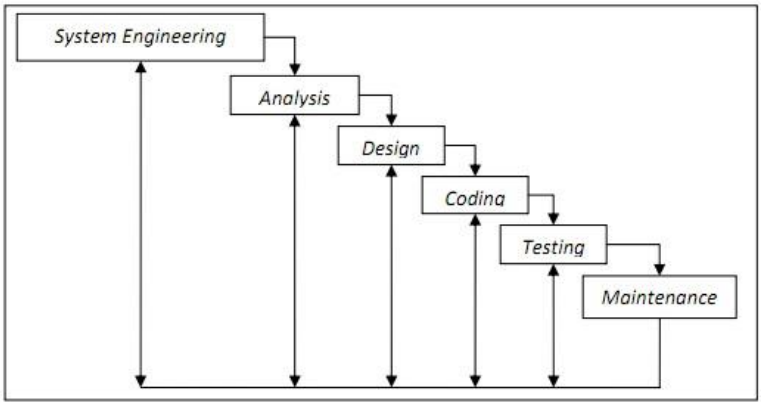
Coding merupakan tahap penerjemahan data. Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tersebut harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design*.

e. *Testing*

Testing merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Pengujian *software* dilakukan dengan tujuan untuk memastikan s*oftware* yang telah dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsinya dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan. Dalam pengujian program dilakukan oleh pihak pembuat dan pihak perusahaan.

f. *Maintenance*

Maintenance merupakan tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*. Tahap *maintenance* dilakukan apabila program yang dibuat telah diterapkan dan memerlukan perubahan fitur sesuai dengan permintaan user atau kebutuhan perusahaan.



Gambar 1.1 Model Waterfall (11)

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk mempermudah dalam mendapatkan gambaran yang lengkap dan jelas mengenai masalah yang dibahas, maka Peneliti membagi laporan tugas akhir ini ke dalam lima bab dengan gambaran sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, identifikasi masalahan yang dihadapi, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang profil singkat, sejarah, dan struktur organisasi tempat penelitian. 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 dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis. Perancangan sistem ini mencangkup pemodelan sistem yang dibuat, seperti *Entity Relationship Diagram (ERD), Diagram Konteks* dan *Data Flow Diagram (DFD).* Tahap perancangan berisi tahapan-tahapan dalam perancangan antar muka, perancangan *input* dan perancangan *output*, disertai keterangan komponen yang mendukung terciptanya suatu aplikasi yang dinamis. .

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem kedalam bentuk bahasa pemrograman. Serta kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan dalam mengembangkan sistem. Selain itu, akan dibahas tentang pengujian dari aplikasi yang dibuat.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari setiap tahapan yang dilewati dalam penelitian tugas akhir ini, dan berisi saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.