BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Greese Premium merupakan sebuah distro (*distribution store*) produk-produk *fashion* anak-anak muda yang berlokasi di Jl. Lengkong Kecil No.69 Bandung. Distro Greese Premium telah berjalan sejak tahun 2011. Produk utama yang dijual di distro ini adalah berupa *t-shirt*, kemeja, jaket dan sebagainya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan pemilik Greese Premium, saat ini kegiatan penjualan yang dilakukan oleh distro Greese Premium masih dilakukan dengan cara konsumen datang langsung ke toko sementara lokasi toko yang kurang strategis menyulitkan konsumen khususnya yang berasal dari luar kota Bandung. Sehingga rata-rata yang datang langsung ke toko jumlahnya sedikit sekali hanya berkisar dua sampai lima orang perhari yang dirasakan masih kurang, karena kebanyakan konsumen yang datang pun adalah konsumen tetap sedangkan untuk konsumen baru masih sedikit. Penyampaian informasi produk yang dijual di distro Greese Premium masih menggunakan spanduk dan *banner* sehingga jangkauannya dirasakan masih kurang luas. Banyaknya produk yang ditawarkan juga seringkali membuat konsumen kesulitan mendapatkan informasi produk secara lengkap, hal ini menyebabkan konsumen lambat dalam penentuan keputusan pembelian produk yang sesuai dengan keinginannya. Pembuatan laporan penjualan dan laporan stok produk masih dilakukan secara manual yaitu ditulis dalam buku besar pembukuan, sehingga pengolahan datanya lambat dan belum terperinci dengan baik selain itu juga rentan terjadinya kesalahan misalnya saja salah perhitungan dan redudansi dari data yang dimasukan. Hal-hal tersebut menyebabkan kegiatan penjualan yang dilakukan dirasakan belum maksimal.

Berdasarkan masalah-masalah yang ada tersebut, pihak Greese Premium mengharapkan adanya solusi dengan memanfaatkan teknologi yang tepat agar dapat terus bertahan dalam persaingan bisnis yang semakin ketat. Salah satu solusi yaitu teknologi internet khususnya *e-commerce* dapat melayani transaksi

pembelian setiap waktu dan dimana saja. Selain itu dapat membantu dalam menyampaikan informasi produk yang ada secara lengkap dan memudahkan dalam pembuatan laporan penjualan. Aplikasi *e-commerce* yang dibangun nanti diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat dalam mengatasi masalah-masalah tersebut.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membangun *website e-commerce* di distro Greese Premium.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun *website e-commerce* pada distro Greese Premium Bandung.

Tujuan dibangunnya *website e-commerce* pada distro Greese Premium yaitu :

1. Memudahkan konsumen dalam membeli produk yang dijual di distro Greese Premium tanpa harus mengunjungi toko secara langsung.
2. Memudahkan konsumen dalam mendapatkan informasi produk yang ditawarkan secara lengkap maupun dalam memilih produk yang sesuai dengan keinginan konsumen.
3. Memudahkan pihak Greese Premium dalam pembuatan laporan seperti laporan stok produk dan laporan penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Pembangunan aplikasi *e-commerce* pada Distro Greese Premium ini mempunyai beberapa batasan masalah agar pembahasan lebih terarah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Batasan masalah skripsi ini adalah :

1. Data yang diolah adalah : data kategori, data subkategori, data ukuran, data produk, data detailproduk, data gambar, data warna produk, data warna kulit, data warna *favourite*, data provinsi, data kabkota, data jasa pengiriman, data

jenis pengiriman, data ongkos kirim, data pesanan, data pembayaran, data rekening, data tanggal merah, data retur.

2. Manajemen Pemesanan

   Pemesanan dapat dilakukan apabila pengunjung telah melakukan pendaftaran member dan *login* pada *form* yang disediakan. Jika member tidak melakukan pembayaran dalam batas waktu 1x24 jam maka status pesanan dibatalkan secara otomatis oleh sistem.

3. Manajemen Pembayaran

   Pembayaran dapat dilakukan dengan cara pembayaran *offline* melalui transfer antar rekening bank lokal seperti BCA, Mandiri, dan BRI, serta pembayaran *online* melalui fasilitas *payment gateway* seperti Paypal.

4. Manajemen Pengiriman

   Pengiriman produk menggunakan pihak jasa ekspedisi JNE dan dapat ditambahkan dengan jasa ekspedisi lain yang memiliki fasilitas *tracking* atau penelusuran status pengiriman barang.

5. Manajemen Retur Produk

   Produk boleh dikembalikan ke toko jika ada cacat/kerusakan maupun ketidaksesuaian dengan produk yang dibeli. Batas waktu pengajuan retur adalah 2x24 jam setelah produk diterima.

6. Manajemen Pembuatan Laporan

   Sistem mampu melakukan pencetakan laporan berdasarkan waktu tertentu. Pembuatan laporan ini meliputi laporan penjualan dan laporan stok produk.

7. Fasilitas *backup* dan *restore database.*
8. Integrasi dengan situs jejaring sosial seperti Facebook sebagai penunjang media promosi.
9. Sistem dapat menampilkan *list* produk-produk terbaru, produk terlaris dan produk yang paling sering dilihat.
10. Mendukung SEO (*Search Engine Optimization)* agar website dapat terdaftar pada *search engine* seperti google di halaman paling depan.
11. *Smart Recommendation System* atau Sistem Rekomendasi Cerdas, yaitu sistem yang dapat menampilkan produk rekomendasi yang dapat memberikan

informasi mengenai produk yang dianggap sesuai dengan keinginan konsumen sehingga dapat mempermudah konsumen mengambil keputusan yang tepat dalam menentukan produk yang akan dibelinya.

12. Sistem yang akan dibangun memperhatikan keamanan data pada saat terjadi pertukaran data dengan memanfaatkan layanan *Secure Socket Layer* (SSL) dan *IP-Dedicated* yang mendukung protokol https untuk melindungi keamanan data lebih terjaga.
13. Sistem komunikasi menggunakan *e-mail* yang didaftarkan member saat mendaftar, telepon dan *instant messaging* seperti Yahoo Messenger.
14. Metode analisis perangkat lunak menggunakan metode analisis terstruktur, dimana *tools* yang digunakan adalah *Flowmap*, *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan *Data Flow Diagram* (DFD).
15. Level pengguna yang akan menggunakan aplikasi *e-commerce* ini adalah admin, bagian gudang, bagian kasir, member dan pengunjung.
16. Perangkat Keras

    Aplikasi ini harus digunakan pada komputer yang sudah terkoneksi dengan internet untuk dapat mengakses *website e-commerce* ini.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam membangun aplikasi menggunakan metode analisis deskriptif yaitu suatu metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi secara sistematis, faktual, dan akurat. Metode deskriptif ini terbagi menjadi dua yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan perangkat lunak.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

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

1. Studi Pustaka

   Studi Pustaka dilakukan dengan mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur, jurnal, dan bacaan lainnya yang berhubungan dengan judul penelitian.

2. Wawancara

   Wawancara dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pemilik toko Greese Premium yang dianggap mampu memberikan informasi secara terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

3. Observasi

   Observasi yaitu mengamati secara langsung proses kerja yang dilaksanakan di distro Greese Premium untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai objek yang diteliti.

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan *e-commerce* ini menggunakan model *Waterfall (Sommerville, 2011)* seperti yang terdapat pada Gambar 1.1.

Tahapan-tahapan yang terdapat di dalam model *Waterfall (Sommerville, 2011)* adalah sebagai berikut [8] :

1. *Requirements definition*

   Requirements definition merupakan tahap mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

2. *System and software design*

   System and software design merupakan tahap desain yang dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

3. *Implementation and unit testing*

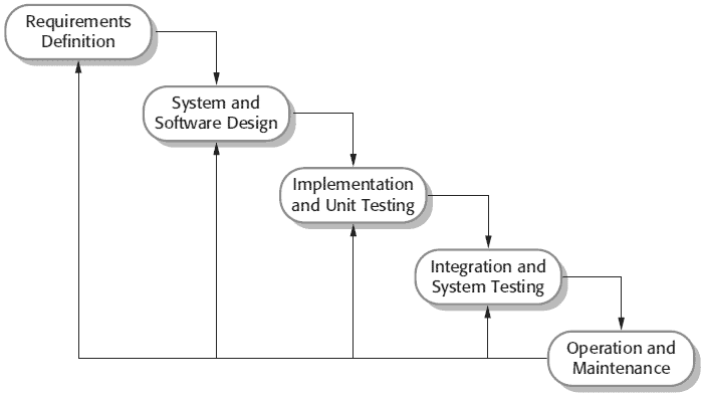
   Implementation and unit testing merupakan tahap desain program yang diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

4. *Integration and system testing*

   Intergration and system testing merupakan tahap penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing).*

5. *Operation and maintenance*

   Operation and maintenace merupakan tahap mengoperasikan program di lingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.



Gambar 1.1 Model *Waterfall* (Sommerville) [8]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pusaka yang terbagi menjadi dua bagian, yaitu: tinjauan umum perusahaan dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan, struktur organisasi dan deskripsi tugas, sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun *website e-commerce* pada distro Greese Premium.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan non fungsional, analisis basis data dan analisis kebutuhan non fungsional. Selain analis sistem, bab ini juga terdapat perancangan antarmuka

untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat. Alat pemodelan sistem menggunakan *Flowmap*, *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas implementasi dari tahapan analisis dan perancangan sistem kedalam perangkat lunak dalam bentuk bahasa pemrograman. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal – hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.