BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Toko Catalaya Boutique & Gallery adalah sebuah toko yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian yang khusus ditujukan kepada para kaum muda wanita. Barang yang diperjualkan ditoko ini seperti baju, celana, tas, jaket wanita dan lain sebagainya. Sejauh ini semua kegiatan di toko ini dinilai belum maksimal, karena selama ini kegiatan transaksi masih dilakukan secara konvensional yaitu konsumen datang langsung ke toko Catalaya Boutique. Sehingga dari konsumen yang ingin membeli produk fashion ini sering mendapatkan kesulitan karena untuk mengakses ke toko menyita waktu dan biaya yang lumayan besar untuk berkunjung dari tempat tinggal konsumen.

Menurut pemilik toko dari Toko Catalaya & Gallery, selama ini pihak toko hanya menggunakan penyebaran brosur, memasang iklan di media cetak, dan memanfaatkan jejaring sosial sebagai media pemasaran. Dengan berbagai cara promosi yang telah dipaparkan diatas ternyata segi promosi yang dilakukan oleh pihak toko masih belum menarik peminat konsumen untuk berbelanja di toko tersebut.

Peluang pasar yang sangat menarik pada produk fashion ini berada di luar kota, akan tetapi hingga saat ini Toko Catalaya Boutique masih mempunyai kesulitan dalam memperluas area pemasarannya. Karena untuk saat ini pihak toko belum mempunyai cabang di luar kota, dan untuk membuka cabang baru di butuhkan biaya yang tidak sedikit. Hal ini menjadi penghambat besar bagi proses penjualan produk-produk fashion Toko Catalaya Boutique & Gallery.

Selain dalam hal promosi dan proses transaksi, masalah juga datang dari pihak konsumen itu sendiri. Contohnya adalah saat konsumen merasa

kebingungan saat memilih barang yang akan dibeli. Sehingga dibutuhkan sebuah segi rekomendasi untuk konsumen tersebut. Toko Catalaya Boutique & Gallery juga mengalami kesulitan dalam pelaporan data. Proses pelaporan yang terjadi masih manual, sehingga mengakibatkan proses pelaporan data penjualan menjadi lambat dan kurang tertata dengan baik.

Internet sebagai jaringan publik yang sangat besar layaknya yang dimiliki suatu jaringan publik elektronik, yaitu murah, cepat dan kemudahan akses. Menggunakan *electronic* data sebagai media penyampaian pesan/data sehingga dapat dilakukan pengiriman dan penerimaan informasi secara mudah dan ringkas, baik dalam bentuk data elektronik analog maupun digital. Keberadaan internet saat ini memberikan keuntungan secara langsung kepada dunia pendidikan, pemerintah, komunitas dan dunia bisnis. Aktifitas bisnis melalui teknologi internet yang biasa disebut dengan *Electronic Commerce (E-commerce)* mewadahi aktifitas berupa transaksi jual beli secara elektronik atau online. *Electronic Commerce (E-commerce)* merupakan salah satu cara penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet. Media *E-Commerce* memudahkan calon pembeli untuk mengetahui info mengenai produk secara detail, seperti harga, model, warna dan sebagainya.

Selain itu, *E-Commerce* ini dilengkapi fitur tambahan yang berupa sistem rekomendasi yang diharapkan membantu konsumen untuk memilih produk di toko. *E-Commerce juga* dapat menghubungkan penjual dan pembeli yang berbeda tempat tanpa harus ada kendala dalam melakukan transaksi penjualan seperti pemesanan dan pembayaran.

Dengan kemajuan teknologi informasi komunikasi saat ini pihak Toko Catalaya Boutique & Gallery mengharapkan adanya solusi bagi permasalahan - permasalahan diatas, yaitu inovasi media informasi dan transaksi untuk Toko Catalaya Boutique & Gallery. Berdasarkan pengalaman-pengalaman tersebut di atas, maka topik yang diambil untuk penelitian ini adalah Pembangunan *E-Commerce* di Toko Catalaya Boutique & Gallery.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan beberapa masalahnya sebagai berikut :

1. Konsumen mengalami kesulitan dalam melakukan pembelian produk karena harus datang langsung ke toko.
2. Kurangnya layanan promosi bagi konsumen mengenai produk *fashion* di Toko Catalaya Boutique.
3. Toko Catalaya Boutique mengalami kesulitan dalam proses pembuatan laporan transaksi dan laporan barang.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari ditulisnya skripsi ini adalah membangun *E-Commerce* di Catalaya Boutique Depok. Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Mempermudah konsumen untuk melakukan transaksi penjualan tanpa harus mengunjungi toko secara langsung.
2. Membantu konsumen untuk mendapatkan informasi mengenai produk-produk fashion Toko Catalaya Boutique & Gallery tidak hanya melalui penyebaran brosur dan iklan di media cetak.
3. Memudahkan dalam pembuatan laporan data penjualan sehingga laporan dapat dihasilkan dengan cepat dan akurat.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi *E-Commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem proses bisnis dalam *E-Commerce* Toko Catalaya Boutique & Gallery hanya melayani proses penjualan dengan stok yang tersedia dan tidak menerima layanan pemesanan.

2. Data

   Data yang diolah yaitu data admin, data kategori, data produk, data *member*, data pemesanan, data detail pemesanan, data detail produk, data konfirmasi pembayaran, data tarif kirim, data jasa pengiriman, data jenis pengiriman data retur barang, dan data detail retur produk.

3. Pengguna (*User*)

   Pengguna dalam aplikasi ini terdapat 4 kategori, yaitu sebagai berikut :

   1) Administrator, bertugas sebagai berikut :
      a. Mengelola data administrator,
      b. Mengelola data operator, *member*, data master, data pemesanan, data konfirmasi pembayaran, dan data pengiriman pesanan.
      c. Dapat membuat rekapitulasi penjualan (laporan).

   2) Operator, dibagi menjadi 3 jabatan yaitu :
      a. Operator bagian gudang bertugas mengelola data master, mulai dari data produk (discount, harga produk, dan stok produk), data jasa pengiriman.
      b. Operator bagian akunting bertugas mengelola proses data transaksi pemesanan, pengiriman pesanan, dan pembuatan laporan penjualan toko.

   3) *Member* atau pengunjung yang telah terdaftar (*login*) dapat melihat informasi mengenai produk-produk yang ada dan dapat melakukan pembelian secara *online*.

   4) Pengunjung hanya dapat melakukan registrasi, dan melihat informasi produk tetapi tidak bisa membeli secara *online.*

4. Proses

   Proses yang terdapat dalam aplikasi ini yaitu :

   1) Fasilitas pendaftaran *member* dan login *member*.

   2) Manajemen produksi meliputi sebagai berikut :

a. Pengolahan data produk yang terdiri dari menambah, meng-*edit*, meng-*update*, dan menghapus produk.
b. Mengelola detail produk yang terdiri dari gambar, warna, harga, ukuran, dan kategori.
c. Manajemen harga produk.
d. Pengelolan stok produk, dll.

3) Pemesanan Barang.

Proses pemesanan barang ini meliputi mempunyai beberapa kemampuan di dalamnya yaitu :

a. Sistem mampu melakukan pencarian pesanan, untuk memudahkan admin dalam mencari siapa yang telah memesan dan membayar pesanannya.
b. Dilengkapi dengan *history* pemesanan.
c. Sistem mampu melakukan *update* status pesanan. Status pesanan itu antara lain : (dipesan, dikonfirmasi, dibayar, dikirim, diterima oleh pemesan).
d. Sistem mampu melakukan konfirmasi pemesanan melalui *email* pemesan yang telah melakukan pembayaran.
e. Sistem mampu melakukan pembatalan terhadap pesanan.

4) Fitur Belanja (*Shopping Features*).

a. Pencarian produk, berdasarkan nama, jenis, dan harga.
b. *Zoom* gambar produk.
c. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar dan terindex di *search engine* pada halaman-halaman depan.
d. Menyediakan *Smart Recommendation System* (Sistem Rekomendasi Cerdas), merupakan sistem penyaring informasi yang akan mencari dan memprediksi produk yang berasal dari pengguna. Metode yang digunakan adalah *Content Based Recommeder System* yang bertujuan untuk memperkirakan

informasi yang menarik dan membantu konsumen dalam memutuskan produk apa yang akan dibeli.

5) Pembayaran yang digunakan ada dua yaitu :
   a. Pembayaran *offline* yaitu menyediakan *account* bank atau No.Rekening suatu bank untuk menerima kiriman atau transfer uang dari pembeli, baik secara transfer antar rekening bank ataupun setor tunai. *Account* bank yang tersedia untuk proses transaksi ini adalah Bank Mandiri dan Bank BRI, dan Toko Catalaya Boutique tidak melayani pembayaran melalui COD *(cash on delivery)* karena kekurangannya staff dan waktu yang dibutuhkan cenderung lama.
   b. Pembayaran *online* menggunakan fasilitas *Payment Gateway* yaitu *Paypal*.

6) Pengiriman barang

   Cara pengiriman produk yang telah dipesan menggunakan kedua layanan pengiriman yaitu JNE, POS INDONESIA dan TIKI, dan biaya pengiriman ditanggung oleh pembeli dan untuk biaya pengiriman akan dicantumkan dan disesuaikan dengan jarak/lokasi pelanggan berada.

7) Pengembalian barang (*retur*)

   Sistem ini mampu menangani pengembalian barang, dengan catatan apabila barang yang dikirim rusak atau cacat, dan kesalahan manusia yang berupa pengiriman barang yang dipesan salah dan ukuran yang salah. Batas maksimal untuk konfirmasi barang yang akan dikembalikan adalah 2 hari setelah barang diterima oleh pembeli dan biaya pengembalian barang ditanggung oleh pembeli.

8) Pembuatan laporan.

   Proses pembuatan laporan ini meliputi mempunyai beberapa kemampuan di dalamnya yaitu :

1. Sistem mampu membuat laporan, baik itu laporan penjualan, laporan pemesanan ataupun laporan produk.
2. Sistem mampu melakukan pencetakan laporan tiap minggu, bulan, tahun atau periodik berdasarkan waktu tertentu, sesuai kategori yang dipilih.

5. Terintegrasi dengan situs *Social Network* seperti *facebook* dan *twitter* sebagai sarana promosi.
6. Media komunikasi yang digunakan penjual dengan konsumen adalah menggunakan instant messaging *Yahoo Messenger*, *Short Message Service* (SMS), *Email* dan via Telepon.
7. Sistem keamanan aplikasi yang dibuat ini memakai :
   a. IP-Dedicated.
   b. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) supaya mendukung protokol https : agar kemanan data lebih terjaga.
   c. Menggunakan *email* dan login untuk mengakses situs.
8. Metode analisis yang digunakan adalah model perancangan terstruktur yaitu menggunakan Flowmap dan ERD dan untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD.
9. Software yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini adalah :
   a. MySQL digunakan sebagai *Database Management System.*
   b. PHP sebagai bahasa pemrograman.
   c. Macromedia Dreamweaver sebagai editor bahasa pemrograman.
   d. WAMP 2.0. sebagai web server.
10. Jenis *E-Commerce* yang dibuat adalah *Business to Consumer* (B2C).

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam membangun aplikasi *E-Commerce* di Toko Catalaya Boutique & Gallery menggunakan metode deskriptif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk menggambarkan dengan jelas tentang hal-hal yang diperlukan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Tahap dalam melakukan penelitian terdapat dua cara yaitu :

1. Tahap Pengumpulan Data

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

   a) Studi Literatur

      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan buku-buku, jurnal, situs internet dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan *E-Commerce* dan sistem rekomendasi cerdas.

   b) Observasi

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

   c) Wawancara (*interview*)

      Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak Toko Catalaya Boutique & Gallery untuk mendapatkan informasi yang lebih terinci terhadap masalah transaksi penjualan, promosi barang, dan mengenai pembuatan laporan penjualan.

   d) Kuesioner

      Teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan penganalisis sistem mempelajari sikap-sikap, keyakinan dan karakteristik beberapa orang utama didalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan.

2. Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Tahap pengembangan sistem pakar ini menggunakan model waterfall, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a) System Engineering

Tahap untuk menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembentukan perangkat lunak.

b) System Analysis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan perangkat lunak. Selain itu pada tahap ini juga dikumpulkan informasi-informasi yang merupakan informasi pendukung dari sistem yang ada.

c) System Design

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*. Tahap ini pun menjelaskan implementasi sistem kepada *user.*

d) System Coding

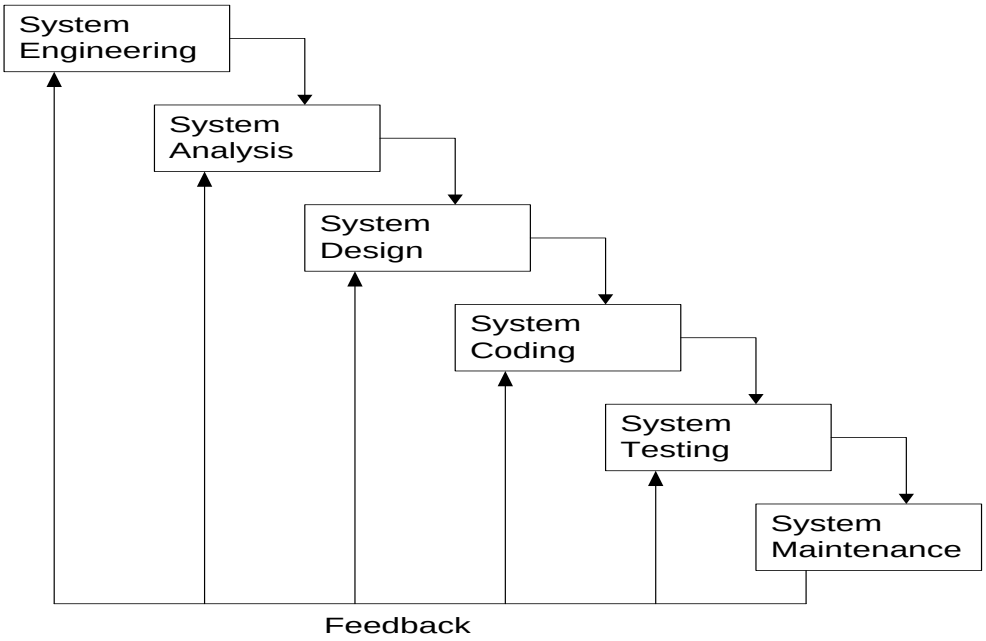
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

e) System Testing

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Tahap ini menguji semua fungsi-fungsi perangkat lunak agar bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f) System Maintenance

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



Gambar 1.1 Model *Waterfall* [10]

1.6. Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini 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.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk mendefinisikan hal-hal yang diperlukan dalam pengembangan perangkat lunak. Hasil dari analisis tersebut kemudian digunakan untuk melakukan perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan tentang penerapan aplikasi yang telah melewati proses analisis dan perancangan. Implementasi perangkat lunak dilakukan berdasarkan kebutuhan analisis dan perancangan perangkat lunak yang sudah dilakukan. Dari hasil implementasi kemudian dilakukan pengujian perangkat lunak agar perangkat lunak yang dibangun sesuai dengan analisis dan perancangan yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rangkuman dari hasil penelitian skripsi dan saran-saran yang perlu diperhatikan bagi pengembangan perangkat lunak di masa yang akan datang.