BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Toko Khalfa yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian muslim khusus wanita yang meliputi baju,celana,rok,berbagai macam model jilbab dan aksesoris muslimah lainnya. Beberapa produk utama yang paling banyak dicari yakni busana muslimah cantik dibalut dengan motif etnik kontemporer kombinasi pola klasik parang dan paisley yang terlihat simple tapi elegan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada pemilik **Toko Khalfa**, Proses jual beli selama ini masih dilakukan secara langsung, dimana pelanggan datang ke toko untuk melakukan pembelian dan pembayaran secara tunai sehingga tidak dapat memfasilitasi pelanggan yang tidak bisa datang langsung ke toko untuk melakukan transaksi. Setiap pelanggan yang datang untuk membeli produk di toko khalfa sering kali meminta saran kepada petugas toko untuk dipilihkan produk busana muslimah yang sesuai dengan keinginan pembeli, namun terkadang produk yang disarankan petugas kurang disukai oleh pelanggan. Sementara itu, dalam melakukan promosi pihak **Toko Khalfa** masih menggunakan brosur yang dirasa kurang memberikan informasi yang detail mengenai produk yang ditawarkan kepada para pelanggan. Selama ini pihak toko juga mengalami kesulitan dalam pelaporan data. Proses pelaporan yang terjadi masih manual, sehingga sering terjadi duplikasi data, kesalahan penulisan dan mengakibatkan keterlambatan dalam pembuatan laporan. Proses pembuatan laporan saat ini yaitu pada saat kasir membuat nota pembelian untuk pelanggan sebagai bukti pembayaran maka akan ada hasil duplikasi nota untuk kasir yang akan disimpan untuk membuat laporan penjualan harian,mingguan dan bulanan.

E-Commerce merupakan salah satu konsep yang sangat berkembang dalam dunia internet. Pengguna sistem ini bisa menguntungkan beberapa pihak, baik pihak pelanggan ataupun penjual. Konsep *E-Commerce* menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan model belanja konvensional.

Selain proses transaksi bisa lebih cepat, produk yang dijual dapat dipromosikan secara lengkap.

Mengacu dari permasalahan diatas, maka perlu dibuat suatu sistem yang dapat menyelesaikan semua permasalahan yang ada saat ini. **Pembangunan Aplikasi *E-Commerce* di Toko Khalfa** adalah suatu solusi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan di atas guna mencapai efektifitas maupun efisiensi toko tersebut.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Mengalami kesulitan dalam melakukan proses transaksi bagi konsumen yang berada diluar kota bandung.
2. Mengalami kesulitan dalam merekomendasikan produk yang sesuai keinginan pelanggan.
3. Kurang efektif dan efisiennya media promosi yang diterapkan saat ini di toko Khalfa yang menyebabkan minimnya pembelian produk oleh konsumen sehingga dibutuhkan media alternatif untuk promosi.
4. Pengolahan data penjualan masih dalam bentuk pembukuan yang menyebabkan duplikasi data dan menyebabkan keterlambatan dalam pembuatan laporan di perusahaan.

I.3 Maksud dan Tujuan

Pada setiap penelitian tentunya mempunyai maksud dan tujuan yang jelas. Maksud dan tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini dijelaskan pada sub-bab 1.3.1 dan 1.3.2.

I.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* di toko khalfa.

I.3.2 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko khalfa adalah :

1. Memudahkan pelanggan di luar kota bandung dalam melakukan transaksi tanpa harus mendatangi toko.
2. Memberikan rekomendasi produk yang sesuai dengan keinginan pelanggan.
3. Menyediakan media promosi melalui internet kepada pelanggan dalam melihat detail produk yang ditawarkan.
4. Memudahkan bagi penjual dalam membuat laporan rekapitulasi penjualan sehingga laporan dapat dihasilkan dengan cepat dan akurat.

I.4 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian dan penjelasan sebelumnya maka batasan masalah pada tugas akhir ini adalah:

1. Data yang diolah dalam aplikasi ini diantaranya sebagai berikut :
   a. Data master yang meliputi : data produk, data kategori, data jenis produk, data ukuran, data warna, data kategori ukuran, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data paket pengiriman, data ongkos kirim, data bank pembayaran dan data rekening pembayaran.
   b. Data pelanggan
   c. Data pemesanan
   d. Data transaksi penjualan
   e. Data pengiriman
   f. Data retur
2. Proses yang dilakukan adalah sebagai berikut :
   a. Pendaftaran pelanggan
   b. Login pelanggan
   c. Pemesanan produk *online*
   d. Pembayaran *online* (menggunakan *paypal*)

e. Pembayaran *offline* (menggunakan transfer antar Bank dan *Cash On Delivery*)
f. Pengiriman produk (menggunakan jasa pengiriman JNE dan POS)
g. Pembuatan laporan penjualan
h. Pengembalian produk (retur)

3. Pembuatan laporan dalam hal ini mencangkup laporan transaksi dan laporan retur produk. laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu.
4. Kurs mata uang dollar yang digunakan untuk transaksi pembayaran paypal diambil dari kurs bank Mandiri dan disimpan di tabel kurs sehingga apabila server bank Mandiri down, sistem akan mengambil kurs yang terakhir dari tabel kurs.
5. *Shopping features*

   Berisikan fitur-fitur untuk pelanggan atau user pada saat melakukan transaksi produk, hal ini meliputi :

   a. Pencarian produk berdasarkan nama dan jenis produk.
   b. Menampilkan produk terbaru, produk terlaris,produk diskon dan produk terfavorit.
   c. Menyediakan fasilitas pendaftaran pelanggan dan *login* pelanggan.
   d. Menyediakan fasilitas riwayat transaksi bagi pemesan.
   e. Menyediakan pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
   f. Menyediakan fitur Zoom produk. Multi gambar untuk sebuah produk.
   g. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.
   h. Menyediakan Fitur rating bagi pelanggan dengan memberi tanda bintang antara 1 sampai 5.
   i. Fitur rekomendasi dalam aplikasi ini menyediakan saran produk apa saja yang sebaiknya dibeli user terkait dengan aktivitas pembelian yang sudah/sedang mereka lakukan. Misalkan seorang customer baru saja membeli busana muslimah tertentu,maka online store dapat

merekomendasikan beberapa item yang biasanya juga dibeli customer lain ,misalkan jilbab dengan warna tertentu,bross,mukena atau aksesoris lainnya.

j. *Share On Facebook and Twitter,* setiap produk yang ada di website ini bisa dibagikan melaui social media seperti *facebook* dan *twitter* guna memperkenalkan busana muslimah toko Khalfa.

6. Security (Keamanan)

   Merupakan suatu fasilitas keamanan yang disediakan sistem sehingga pelanggan bisa merasa aman dalam bertransaksi, hal ini meliputi :

   a. Keamanan dari sistem *E-commerce* ini menggunakan *security socket layer* (SSL) agar mendukung protocol HTTP-S dan mempunyai *IP-Dedicated.*
   b. Website ini menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs.
   c. Memiliki fasilitas *backup* dan *restore database*.

7. Media Komunikasi

   Merupakan media-media yang bisa diakses dalam berkomunikasi dengan pihak Toko Khalfa, hal ini meliputi :

   a. *Website* ini meyediakan pilihan komunikasi kepada pengunjung menggunakan *Live Chat*.
   b. *Website* ini memanfaatkan situs jejaring sosial (*Facebook, Twitter*) untuk promosi, menggunakan telepon dan handphone untuk *customer support.*

8. Perangkat Lunak Pendukung

   Sistem operasi *Microsoft Windows 7 Ultimate,* Program aplikasi yang digunakan *Adobe Dreamweaver CS5* dan *Notepad++,Database Engine MySql,* Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah *PHP Framework CodeIgniter 2.0.*

9. Model analisis perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan pendekatan berorientasi objek serta bahasa pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *use case diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram ,package*

diagram dan deployment diagram,yang merupakan bahasa visual untuk pemodelan berorientasi objek.

I.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Analisis Deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan analisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas (Sugiyono,2005), yang memiliki tahap-tahap sebagai berikut :

a. Tahap pengumpulan data

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

1. Studi literatur

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2. Observasi

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

3. Wawancara.

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pemilik toko terhadap permasalahan yang diteliti.

b. Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Berdasarkan sumber yang didapatkan dari (Pressman, 2010). Tahap pengembangan dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* ini menggunakan metode *waterfall*. Alasan dipilihnya metode *waterfall* karena tahapan prosesnya sangat tepat dan sesuai dalam pengembangan suatu perangkat lunak. Model ini meliputi beberapa proses diantaranya :

1. *Communication*

Sebelum pekerjaan teknis dapat dimulai, adalah kritis penting untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan pelanggan (dan lainnya

stakeholder Tujuannya adalah untuk memahami *stakeholder*, tujuan untuk proyek dan untuk mengumpulkan persyaratan yang membantu mendefinisikan fitur perangkat lunak dan fungsi.

2. ***Planning***

   Setiap perjalanan yang rumit dapat disederhanakan jika peta ada. A proyek software adalah sebuah perjalanan yang rumit, dan kegiatan perencanaan menciptakan "peta" membantu yang memandu tim karena membuat perjalanan. Peta-disebut proyek perangkat lunak mendefinisikan rencana kerja software engineering dengan menjelaskan tugas-tugas teknis yang harus dilakukan, risiko yang mungkin, sumber daya yang akan diperlukan, produk pekerjaan yang akan dihasilkan, dan kerja jadwal.

3. ***Modelling***

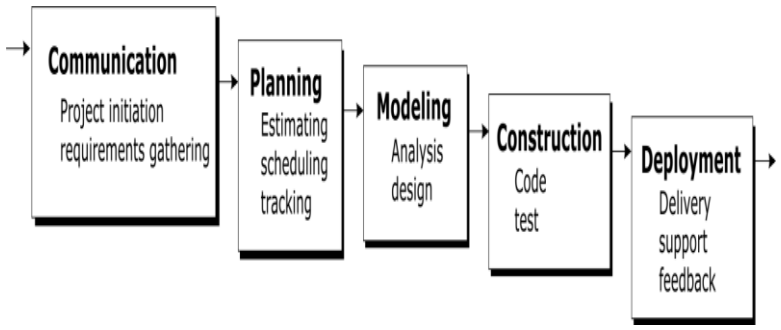
   Apakah Anda seorang penata taman, sebuah builder jembatan, sebuah penerbangan insinyur, tukang kayu, atau arsitek, Anda bekerja dengan model setiap hari. Anda menciptakan sebuah "sketsa" hal tersebut sehingga Anda akan memahami gambaran besar-apa itu akan terlihat seperti arsitektur, bagaimana bagian-bagian penyusunnya cocok bersama-sama, dan banyak karakteristik lainnya. Jika diperlukan, Anda menyempurnakan sketsa menjadi lebih besar dan lebih rinci dalam upaya untuk lebih memahami masalah dan bagaimana Anda akan mengatasinya. Seorang insinyur perangkat lunak melakukan hal yang sama dengan menciptakan model untuk lebih memahami kebutuhan perangkat lunak dan desain yang akan mencapai persyaratan.

4. ***Construction***

   Kode ini dikombinasikan aktivitas generasi (baik secara manual atau otomatis) dan pengujian yang diperlukan untuk mengungkap kesalahan dalam kode.

5. *Deployment*

Perangkat lunak (sebagai badan yang lengkap atau sebagai sebagian completed kenaikan) yang dikirimkan ke pelanggan yang mengevaluasi disampaikan produk dan memberikan umpan balik berdasarkan evaluasi.



Gambar I.1 Model *Water Fall (Pressman,2010)*

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran umum mengenai isi laporan yang terbagi dalam bab-bab berikut ini:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

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. Bab ini juga menjelaskan tentang tinjauan instansi dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan *website*. Dalam bab ini akan menguraikan tentang tinjauan instansi, konsep dasar sistem, konsep dasar data dan informasi, konsep dasar sistem informasi, *e-commerce*,

paypal, *security socket layer* (SSL), analisis dan pemodelan sistem, internet, *software* pendukung seperti Adobe Dreamweaver CS5, My SQL, Apache Web Server, *browser*, *java script*, *Cascading Style Sheet* (CSS), *Hyper Text Markup Language* (HTML) dan *personal home page*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis dokumen, analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak, analisis kebutuhan pengguna, kesimpulan analisis, pengkodean, analisis kebutuhan fungsional dan analisis basis data. Selain analisis sistem, bab ini terdapat juga perancangan skema relasi dan perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat. *Tools* untuk memodelkan sistem menggunakan bahasa pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *use case diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram dan deployment diagram*,yang merupakan bahasa visual untuk pemodelan berorientasi objek.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas implementasi dari tahapan analisis dan perancangan sistem ke dalam perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman), beberapa implementasi yang akan dijelaskan adalah implementasi perangkat keras, implementasi perangkat lunak, implementasi basis data dan implementasi antarmuka. Bab ini berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan, baik dari pengujian alpha dan pengujian beta.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan hasil analisis dan memberikan saran bagi perbaikan sistem yang lebih lagi dimasa mendatang.