BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi seperti sekarang ini perkembangan ekonomi dan perubahan lingkungan pasar telah melahirkan sebuah kompetisi di dunia usaha yang semakin ketat. Semua itu dikarenakan dunia usaha dituntut untuk tampil inovatif terhadap perubahan apapun yang terjadi dalam melakukan berbagai sebuah strategi dan operasi perusahaan. Partisipasi dunia usaha yang ada tentu tidak lepas dari perbaikan kualitas usaha yang dijalankan agar dapat memberikan nilai tambah. Secara makro peningkatan kualitas usaha ini tentu tidak lepas dari adanya persaingan di antara lapisan utama yang menjalankan roda usahanya yaitu perusahaan pemerintah, perusahaan asing dan perusahaan swasta.

Richiphobia Store merupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan produk berupa pakaian jadi di kota Cikarang. Richipobia Store masih melakukan promosi bersifat menyebarkan stiker, sehingga memberikan informasi yang kurang tepat mengenai produk yang ditawarkan kepada para *member*. Selain itu juga proses pengolahan laporan penjualan masih dilakukan secara manual menggunakan tulisan tangan, dimana laporan penjualan dibuat berdasarkan rekap data nota transaksi. Pembuatan laporan secara manual mengakibatkan proses pembuatan laporan menjadi lambat dan kurang tertata dengan baik, dan hal terhadap terjadinya kesalahan dalam membuat laporan Selain itu, Richiphobia Store juga ingin memperluas jangkauan usahanya dengan sistem yang lebih komunikatif, interaktif dan efektif karena saat ini jangkauan usahanya masih kurang luas oleh karena itu dibutuhkan fasilitas *e-commerce* untuk bisa melayani konsumen secara *online.*

E-commerce merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang dalam dunia internet pada saat ini. Aktifitas bisnis secara elektronik ini telah

memberikan beberapa kemudahan baik bagi penjual maupun bagi pembeli. Bagi pihak penjual, *e-commerce* akan membantu untuk memperluas daerah pemasaran produk yang akan dijualnya, sedangkan bagi pembeli, akan mempermudah mendapatkan dan membandingkan informasi tentang produk yang akan dibelinya. Konsep *E-commerce* menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional. Selain proses transaksi bisa menjadi lebih cepat, di *internet* telah disediakan hampir semua produk yang biasanya dijual secara lengkap.

Mengacu pada latar belakang di atas maka diambil judul tugas akhir ini yaitu "MEMBANGUN APLIKASI *E-COMMERCE* PADA TOKO RICHIPHOBIA STORE". Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat memberikan kontribusi positif yang baik bagi perusahaan untuk mengatasi masalah-masalah mengenai sistem penjualan yang terjadi pada saat ini. Sehingga dengan kinerja dengan pelayanannya dapat memberikan yang terbaik kepada konsumen.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, makadapat diidentifikasikan beberapa masalah yang ada adalah sebagai berikut

1. Belum adanya sarana yang efektif untuk mempromosikan produk Richiphobia Store secara meluas.
2. Pembuatan laporan penjualan masih dilakukan secara manual menggunakan tulisan tangan
3. Sulitnya memperluas jangkauan usaha richiphobhia store
4. Tidak adanya media yang bisa membuat richiphobia store lebih interaktif dan komuniikatif dengan para costumer

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem aplikasi *e-commerce* berbasis *website* pada Richiphobia Store agar bisa menjadi solusi yang tepat dalam menyelesaikan permasalan richiphobia store.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan sarana untuk yang efektif untuk mempromosikan produk Richiphobia Store secara meluas.
2. Membuat sistem yang bisa memperluas jangkauan usaha richiphobia
3. Mempermudah Richiphobia Store dalam pembuatan laporan.
4. Membuat sistem yang bisa membuat richiphobia store lebih bisa interaktif dan komunikatif dengan customer

I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Pengguna

   Pengguna dari aplikasi ini dibagi menjadi lima kategori yaitu *member*, pengunjung, admin, pemilik dan kasir.
2. Data

   Data yang dapat diolah diantaranya data produk, data kategori, data merek, data ukuran, data warna, data provinsi, data kota, data jasa pengiriman, data paket, data ongkos kirim, data transaksi pemesanan, data transaksi penjualan, data retur, data kasir, data *member* dan data laporan.

3. Proses

   Proses yang ditangani dalam sistem ini adalah proses Pendaftaran, *login*, pemesanan produk, manajemen pembayaran, manajemen pengiriman, dan retur produk. Sistem ini mampu menangani pengembalian produk, dengan catatan apabila terjadi kesalahan pengiriman atau produk cacat. Batas maksimal untuk konfirmasi produk yang akan dikembalikan adalah 2 hari setelah produk diterima oleh pembeli.

4. Pembayaran/*Payment*

   Aplikasi ini menangani pembayaran/*payment* dengan beberapa cara, yaitu:

   a. *Offline payment* yakni Transfer via rekening bank, baik transfer tunai maupun ATM.
   b. *Online payment* melalui PayPal.

5. Pengiriman/*Shipping*

   Proses pengiriman akan dilakukan jika proses pembayaran telah dilakukan. Layanan jasa pengiriman yang digunakan adalah JNE regular, TIKI dan POS.

6. Laporan/*Reporting*

   Aplikasi ini menyediakan laporan pemesanan dan penjualan serta laporan produk berdasarkan periodik tertentu.

7. Aplikasi ini tidak melayani COD (*Cash On Delivery*), dikarenakan ketidaksiapan pihak toko untuk menambah armada untuk layanan ini.

8. Fitur Belanja

   Fitur-fitur yang disediakan untuk memudahkan user dalam melakukan transaksi adalah :

   a. Pencarian produk berdasarkan kategori nama,fitur dan harga dll.
   b. Menampilkan produk terbaru, produk diskon, produk terlaris, produk yang paling banyak dilihat (produk favorit).
   c. Fasilitas pendaftaran sebagai *member* dan *Login* sebagai *member*.
   d. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status.

e. Zoom gambar produk. Multi gambar untuk sebuah produk.
f. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs anda terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.

9. Fitur unggulan yang terdapat pada aplikasi ini adalah Sistem Rekomendasi Cerdas (*Smart Recommendation System)* yang bertujuan untuk memperkirakan informasi yang menarik dan membantu konsumen dalam memutuskan produk apa yang akan dibeli. Teknik yang digunakan dalam membangun sistem rekomendasi ini yaitu *Item collaborative Filtering.*

10. Keamanan
    a. Situs *e-commerce* yang akan dibangun mempunyai *IP-Dedicated* sendiri.
    b. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) sebagai keamanan yang mendukung protokol https.
    c. Menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs.
11. Komunikasi

    Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah:

    a. Menggunakan *email* yang didaftarkan oleh pengguna.

    b. Menyediakan *Instant Messaging* (Yahoo Messanger, MSN Messanger, dll).

    c. Manfaatkan situs jejaring sosial dan *email* untuk promosi. Integrasikan dalam halaman administrator.

    d. Menggunakan telepon, fax untuk *custumer support*.

12. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur, yaitu dengan menggunakan *flowmap* untuk menggambarkan alur berkas yang digunakan, dan pembentukan basis data dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) serta *Data Flow Diagram* (DFD) untuk menggambarkan alur perpindahan data beserta prosesnya.

13. Aplikasi Pembangun

    Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, dimana *Macromedia Dreamwave*r untuk proses pengkodingan, XAMPP sebagai AppServernya dan MySql sebagai *Database Management System* (DBMS).

1.5 Metode Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut :

a. Studi pustaka

   Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

b. Studi lapangan

   Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data dilakukan secara langsung. hal ini meliputi :

   a. Wawancara

      Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang terkait.

   b. Observasi

      Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek permasalahan yang diambil.

c. Studi Literatur

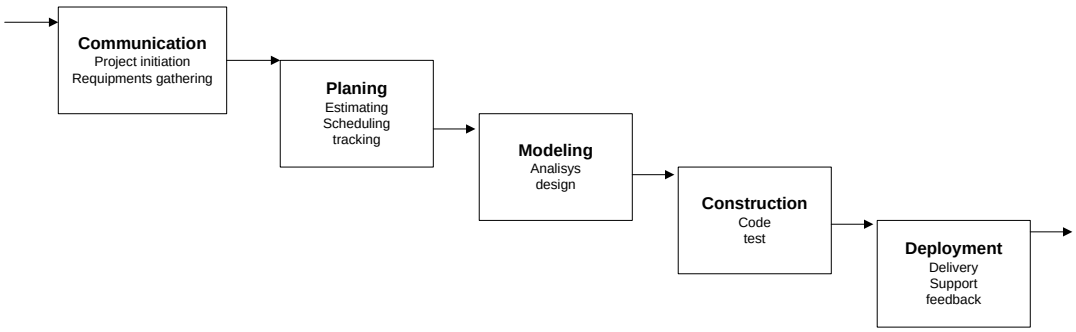
(*library research*) adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

d. Kuesioner

Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama sdi dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang di ajukan.

1.5.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan metode *Waterfall* beberapa proses diantaranya ditunjukan pada Gambar I.1 :



Gambar 1.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak *Waterfall* [1]

a. Communication

Tahap ini merupakan kegiatan berkomunikasi dan berkolaborasi dan lainnya. Tujuannnya adalah untuk memahami *stakeholder*, tujuan untuk proyek dan untuk mengumpulkan persyaratan yang membantu mendefinisikan fitur perangkat lunak dan fungsi.

b. Planning

Setiap perjalanan yang rumit dapat disederhanakan jika ada peta. Sebuah *project 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, resiko yang mungkin, sumber daya yang akan diperlukan, produk pekerjaan yang dihasilkan, dan kerja jadwal.

c. Modelling

Proses ini digunakan untuk menciptakan sebuah sketsa untuk dapat memahami gambaran apa yang akan terlihat, bagaimana penyusunnya, dan banyak karakteristik lainnya. Jika perlu dengan menyempurnakan sketsa menjadi lebih besar dan lebih rinci dalam upaya untuk memahami masalah dan bagaimana mengatasinya. Hal ini dilakukan dengan menciptakan model untuk lebih memahami kebutuhan perangkat lunak dan desain yang akan mencapai persyaratan.

d. Construction

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

e. Deployment

Perangkat lunak (sebagai badan yang lengkap atau sebagian) yang dikirimkan ke pelanggan yang mengevaluasi disampaikan produk dan *member*ikan umpan balik berdasarkan evaluasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar mencapai hasil yang baik dan terarah serta tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka dibuat sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan. Membahas tentang tinjauan perusahaan dan konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan yang melandasi pembangunan aplikasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas tentang analisis sistem, pengguna, serta perancangan sistem untuk pembangunan aplikasi ini. selain analisis sistem bab ini juga melakukan perancangan antar muka atau mendesain sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dikerjakan serta menerapkan kegiatan implementasi dan pengujian pada perangkat lunak aplikasi ini. Serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun sistem. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan skripsi yang mana akan meringkas semua tentang pembahasan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, hingga bisa memberikan saran saran agar bisa menjadikan tulisan yang ada menjadi lebih baik.