BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Gareu Shoes berdiri pada awal Januari 2006 yang beralamat di Jl. Cibaduyut Raya No. 21 Bandung adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang industri alas kaki berupa sandal dan sepatu. Produk yang dihasilkan oleh Toko Gareu Shoes beraneka ragam dengan berbagai model mulai dari *elegan, trendy, casual* dan *formal.* Pada awalnya Toko Gareu Shoes hanya melayani penjualan di tokonya sendiri, namun pada saat ini telah menyediakan layanan berupa penjualan paket melalui jasa pengiriman. Media promosi sekarang ini dengan menggunakan katalog yang dibagikan kepada pelanggan saat datang langsung ke Toko Gareu Shoes.

Berdasarkan hasil wawancara dari pihak pelanggan dan manajemen Toko Gareu Shoes, model dan teknik penjualan maupun promosi yang digunakan mengalami beberapa kendala dan permasalahan diantaranya kesulitan dalam melakukan transaksi pembelian karena bergantung pada interaksi antara pihak Toko Gareu Shoes dan pelanggan sehingga transaksi kerap tertunda. Kalau pihak Toko Gareu Shoes tidak tanggap menanggapi pertanyaan pelanggan, niat untuk belanja bisa tertunda atau bahkan batal, kesulitan pihak Toko Gareu Shoes dalam melakukan pengolahan transaksi, manajemen stok dan pelaporan transaksi, kesulitan mempromosikan produk yang menyajikan informasi produk secara *detail, up-to-date* dan cepat yang dapat diakses oleh siapa saja secara *online* melalui *internet,* kesulitan pelanggan untuk menentukan produk mana yang harus dibeli.

Karena adanya permasalahan-permasalahan ini, maka manajemen Toko Gareu Shoes terdorong untuk membangun suatu sistem aplikasi layanan *e-commerce* berbasis *Web* yang mengintegrasikan model penjualan, promosi dan pelayanan pelanggan yang dapat dijadikan sebagai solusi dari keterbatasan pada sistem dan media penjualan maupun promosi yang pada saat ini berjalan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas masalah yang dapat diketahui adalah sebagai berikut :

1. Kesulitan dalam melakukan transaksi karena bergantung pada interaksi antara pihak Toko Gareu Shoes dan pelanggannya sehingga transaksi kerap tertunda.
2. Kesulitan pihak Toko Gareu Shoes dalam melakukan pengolahan transaksi, manajemen stok dan pelaporan transaksi.
3. Kesulitan mempromosikan produk yang menyajikan informasi produk secara *detail*, *up-to-date*, cepat dan dapat diakses oleh siapa saja secara *online* melalui *internet*.
4. Kesulitan pelanggan untuk menentukan produk mana yang harus dibeli.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi *e-commerce* pada Toko Gareu Shoes.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memudahkan pihak Toko Gareu Shoes dan pelanggan dalam layanan transaksi pembelian yang tidak mengenal batasan waktu.
2. Mempermudah pihak Toko Gareu Shoes dalam melakukan pengolahan transaksi, manajemen stok dan pelaporan transaksi.
3. Memudahkan mempromosikan produk yang menyajikan informasi produk secara detail, *up-to-date*, dan dapat diakses oleh siapa saja secara *online* melalui *internet*.
4. Memberikan suatu layanan rekomendasi yang memudahkan pelanggan dalam menentukan produk yang dibeli berdasarkan dari *rating* pelanggan lain.

1.4 Batasan Masalah

Adapun Batasan Masalah dari Aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut:

1. Data yang dapat diolah diantaranya data produk, data kategori, data edisi katalog data transaksi penjualan, data retur produk, data operator, data *member* dan data laporan.
2. Pengiriman barang pesanan bekerja sama dengan pihak perusahaan penyedia layanan jasa pengiriman barang yaitu TIKI, JNE, dan PT.Pos Indonesia.
3. Sistem terintregrasi dengan situs jejaring social *Facebook* dan *Twitter* sebagai media promosi.
4. Aplikasi penjualan *online* ini tidak melayani COD (*Cash On Delivery*), dikarenakan ketidaksiapan pihak toko untuk menambah armada pada layanan ini.
5. Untuk keamanan *validasi* data pelanggan menggunakan *MD5*, *Secure Socket Layer* (SSL), *Dedicated IP* dan aplikasi *Capthca*.
6. Metode pembayaran yang digunakan yaitu secara o*ffline* dengan cara transfer lewat Bank BCA dan Mandiri. Dan pembayaran *online* melalui Paypal.
7. Pengunjung dapat melakukan pembelian produk secara *online* harus terdaftar sebagai *member* dan telah melakukan aktivasi.
8. Aplikasi penjualan *online* ini memiliki fitur *retur* produk dengan syarat dan ketentuan pihak Toko Gareu Shoes.
9. Aplikasi penjualan *online* ini memiliki fitur pembuatan laporan yang meliputi laporan stok produk dan laporan transaksi pembelian.
10. Model *e-commerce* yang diterapkan adalah model *business to consumen* (B2C).
11. Aplikasi penjualan *online* ini tidak mendukung multibahasa karena sasaran utama pelanggan untuk produk-produk yang ditawarkan adalah masyarakat Indonesia, sehingga bahasa yang digunakan dalam antarmuka aplikasi ini adalah bahasa Indonesia.
12. Mendukung Sistem Rekomendasi dengan metode *item based collaborative filtering*.

13. Pemodelan yang digunakan untuk membangun aplikasi ini menggunakan pemodelan beorientasi objek dengan *tools Unified Modeling Language* (UML)
14. Pembangunan aplikasi ini menggunakan metode *Model–View–Controller* (MVC).
15. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah *PHP*, dan *MySQL* sebagai *database server*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan penyusunan penelitian dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

   Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai *literatur* dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, jurnal ilmiah, situs *internet*, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan penelitian tentang sistem penjualan online *e-commerce* yang dilakukan.
2. Studi Lapangan
   a. Metode Wawancara

      Metode wawancara merupakan suatu langkah dalam penelitian ilmiah berupa penggunaan proses komunikasi *verbal* untuk mengumpulkan informasi dari seorang sumber. Wawancara yang dilakukan kepada kepala Toko Gareu Shoes yang dimaksudkan untuk mencari informasi tentang sistem yang sedang berjalan, serta kebutuhan dari pengguna.

   b. *Observasi*

      Metode *Observasi* adalah cara mengamati objek penelitian untuk mengerti tentang kebutuhan objek penelitian tersebut sehingga

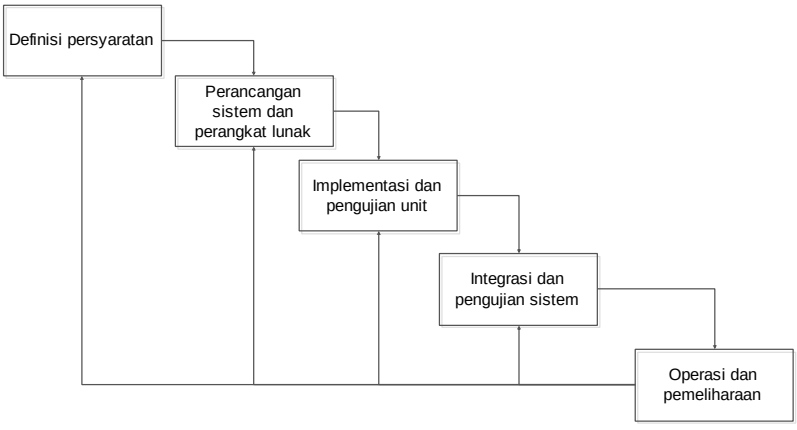
aplikasi yang dibangun dapat memenuhi kebutuhan pengguna yang bersangkutan. *Observasi* dilakukan dengan mengumpulkan data yang diperoleh secara langsung di Toko Gareu Shoes berupa data tentang semua produk yang ada di toko tersebut beserta proses bisnis yang ada.

c. Kuesioner

Metode kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan/pernyataan yang diberikan kepada responden di Toko Gareu Shoes.

1.5.2 Metode Pembangunan Sistem

Metode pembangunan sistem yang akan digunakan pada kasus ini adalah model *Waterfall*. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan *software* yang sistematik dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Metode *Waterfall* dimodelkan setelah siklus rekayasa *konvensional*, model *sekuensial linier* dengan aktivitas–aktivitas yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Siklus Metode *Waterfall* [1]

Adapun tahap-tahap pengembangan yang digunakan berdasarkan pada metode *waterfall* yang ada pada Gambar 1.1 diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Analisis dan definisi persyaratan

   Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan *user* sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

b. Perancangan sistem dan perangkat lunak

   Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

c. Implementasi dan pengujian unit

   Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

d. Integrasi dan pengujian sistem

   Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah terpenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim ke pelanggan.

e. Operasi dan pemeliharaan

   Biasanya (walaupun tidak seharusnya), ini merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Sistem diinstal dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan.

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 menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan dari skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka terbagi menjadi dua bagian, yaitu tinjauan umum perusahaan dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan, visi perusahaan, misi perusahaan, sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam pembangunan aplikasi *e-commerce* yang dilakukan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini yang sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Langkah-langkah yang digunakan dalam proses perancangan sistem meliputi *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence* diagram dan *class* diagram. Selain analisis fungsional dan *non fungsional*, dalam bab ini juga dijelaskan mengenai perancangan sebagai gambaran dari aplikasi yang dibangun, yang terdiri dari perancangan antarmuka, perancangan pesan, perancangan basis data dan perancangan prosedural.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang aplikasi hasil perancangan serta implementasi antar muka dan deskripsi teknik pengujian serta strategi yang akan digunakan untuk menguji aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari topik penelitian yang akan dibahas secara keseluruhan dan saran-saran untuk pengembangan aplikasi yang telah dibangun.