BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Branson For Life yang berlokasi di Komplek Ujung Berung Indah Blok 18 No. 2 Bandung, merupakan Distro yang memproduksi serta menjual pakaian hasil dari kreasi sendiri dengan bertemakan anak muda.

Dalam proses penjualan produknya, Distro Branson For Life masih bersifat menunggu konsumen untuk datang ke toko. Cara ini tentu memberatkan bagi konsumen yang berada jauh dari lokasi Distro Branson For Life dikarenakan waktu dan jarak yang harus ditempuh.

Selain itu dalam proses promosi produknya, Distro Branson For Life masih mengandalkan berita dari mulut ke mulut. Belum adanya sarana promosi yang dapat menginformasikan produk dan detail produk yang terdapat di distro menyebabkan konsumen hanya berasal dari daerah sekitar Bandung saja.

Dalam pengelolaan data produk, detail produk (stok produk), dan transaksinya pun masih menggunakan dokumen-dokumen yang nantinya akan diolah ke dalam *microsoft excel*. Hal ini menimbulkan banyak kerugian bagi pengelola, seperti lama dalam pencarian data, terjadinya duplikasi data, dan rawan kehilangan data. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah penyimpanan data yang lebih baik dan lebih aman.

Oleh karena itu, untuk mengatasi berbagai masalah di atas, Distro Branson For Life memerlukan sistem penjualan yang dapat mempermudah konsumen untuk bertransaksi, mempermudah distro dalam melakukan promosi, dan juga mempermudah distro dalam pengelolaan data produk dan transaksinya.

Terkait masalah di atas maka *e-commerce* adalah suatu solusi yang diharapkan dapat mengatasi berbagai masalah di Distro Branson For Life, dimana *e-commerce* mencakup kegiatan transaksi jual beli secara elektronik dengan menggunakan media *internet*, sehingga pembeli dapat menghemat waktu dan biaya dikarenakan tidak perlu pergi ke tempat yang dituju, transaksi jual beli dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja asalkan terhubung dengan *internet*. Pembeli

pun dapat mengakses informasi katalog ketersediaan produk, harga produk, produk baru, sehingga mempermudah Distro Branson For Life dalam melakukan promosi. *E-commerce* juga dapat mempermudah pengelolaan data produk dan transaksi jual beli secara otomatis tanpa harus mencatat secara manual. Sehingga berdasarkan berbagai masalah di atas dan penjelasan tentang keunggulan *e-commerce*, maka dipilih judul skripsi "PEMBANGUNAN APLIKASI *E-COMMERCE* DI DISTRO BRANSON FOR LIFE".

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah bagaimana cara membangun aplikasi *e-commerce* di Branson For Life.

1.3 Maksud danTujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi *e-commerce* di Distro Branson For Life.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi tanpa harus datang ke lokasi penjualan.
2. Mempermudah Branson For Life dalam melakukan promosi agar dapat memberikan informasi yang lengkap kepada konsumen.
3. Mempermudah pengelolaan transaksi, data produk dan stok produk di Distro Branson For Life.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

Agar penelitian tidak menyimpang dari tujuannya, maka dibatasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *e-commerce* yang dibangun di Distro Branson For Life merupakan *e-commerce* model *B2C (Bussiness-to-Consumer)*.
2. Aplikasi ini mengelola data yang bersangkutan data-data di Distro Branson For Life. Data yang diolah yaitu data kategori, data produk, data transaksi pemesanan dan pengembalian, data pembayaran, data restok produk, data jasa pengiriman dan kategori pengiriman serta ongkos kirimnya, data provinsi, data kota, data *member*, data moderator ym (*chatting*), data bank, data pegawai, data laporan penjualan dan laporan stok.
3. Proses yang terdapat dalam aplikasi ini yaitu pengolahan data kategori, pengolahan data produk, pengolahan data pemesanan dan pengembalian, pengolahan data pembayaran, pengolahan data restok produk, pengolahan data jasa pengiriman dan pengolahan kategori pengiriman beserta pengolahan ongkos kirimnya, pengolahan data provinsi, pengolahan data kota, pengolahan data *member*, pengolahan data moderator ym, pengolahan data bank, pengolahan data pegawai, pengolahan data laporan penjualan dan laporan stok, serta fasilitas *backup* dan *restore database*.
4. Informasi yang dihasilkan berupa laporan penjualan produk dan laporan stok produk.
5. Aplikasi ini menggunakan *SSL* dan *IP Dedicated*, bertujuan untuk mengamankan transaksi jual beli yang terjadi di *e-commerce* Branson For Life.
6. Optimasi pencarian *browser (SEO)* pun diterapkan pada aplikasi ini, bertujuan agar statistik pengunjung meningkat, interaksi dan transaksi bertambah dan meningkatkan kepopuleran *website* dengan lebih cepat.
7. Aplikasi ini hanya digunakan di Distro Branson For Life.
8. Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur. Alat pemodelan yang digunakan adalah *flowmap, Entity-Relationship Diagram (ERD)* dan *Data Flow Diagram (DFD)*.
9. Dalam pembangunannya, aplikasi ini menggunakan Adobe Dreamweaver CS5 sebagai pengolah bahasa pemrograman *PHP* dan *WAMP Server* dengan *database MySQL*.

10. *Browser* yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah Mozilla Firefox dan Google Chrome.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan penyusunan laporan dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara (*Interview*)

   Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung mengenai aplikasi seperti apa yang dibutuhkan.

2. Observasi

   Observasi adalah pengumpulan data yang diperoleh secara langsung di Distro Branson For Life.

3. Studi Literatur

   Studi literatur adalah mengumpulkan data melalui buku-buku, situs internet, dan catatan kuliah yang erat kaitannya dengan tema dari pembuatan proposal.

4. Kuesioner (Angket)

   Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis mengenai variabel tertentu yang akan diukur kepada responden untuk dijawab.

1.5.2 Tahap pembuatan perangkat lunak

Metode pembuatan perangkat lunak yang digunakan dalam aplikasi ini adalah dengan menggunakan metode *waterfall*.

1. Rekayasa Sistem

   Tahap ini merupakan kegiatan pengumpulan data sebagai pendukung pembangunan sistem serta menentukan ke arah mana aplikasi ini akan dibangun.

2. Analisis Kebutuhan

   Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

3. Desain

   Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan di atas menjadi representasi ke dalam bentuk rancangan *software* sebelum *coding* dimulai. *Design* harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahapan analisis sebelumnya.

4. Pengkodean

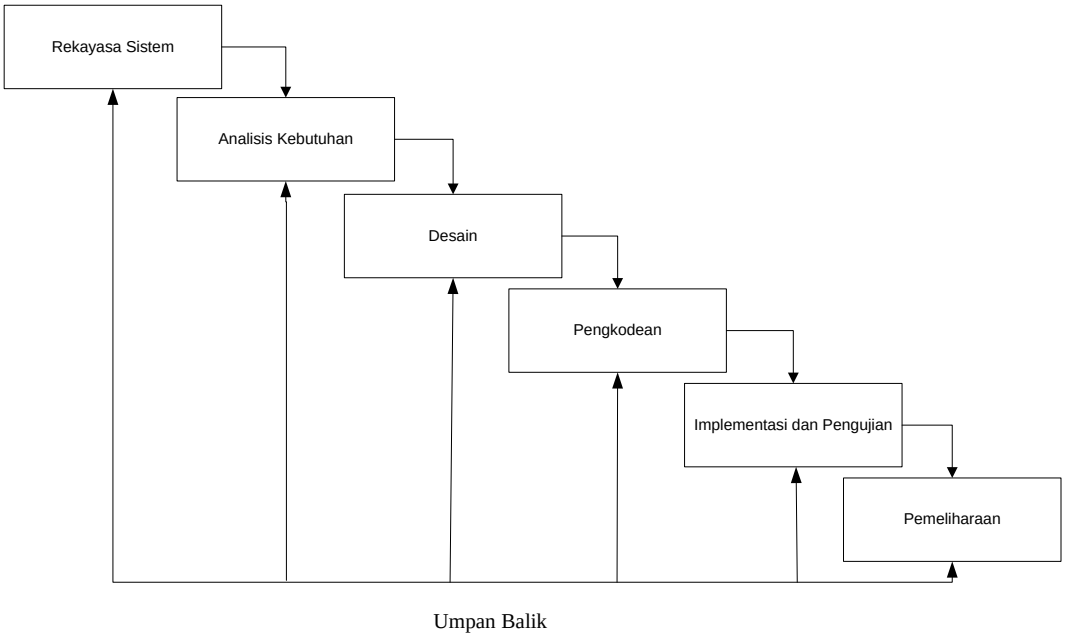
   Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tersebut harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*.

5. Implementasi dan Pengujian

   Penyatuan unit-unit program yang akan diimplementasikan, kemudian diuji secara keseluruhan, pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem.

6. Umpan Balik

   Merupakan respon dari pengguna sistem yang bisa digunakan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi yang dibangun diterima oleh penggunanya.



Gambar 1.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak *Waterfall* [15]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan instansi dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan aplikasi penjualan tersebut.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini memaparkan analisis dan perancangan sistem. Analisis sistem berupa analisis masalah, analisis fungsional yang terdiri dari prosedur-prosedur yang terlibat dari sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan non-fungsional yang membahas analisis dan kebutuhan pengguna (*user*), perangkat keras, dan perangkat lunak, *ERD*, analisis kebutuhan fungsional yang memaparkan diagram

konteks, *DFD*, spesifikasi proses, dan kamus data dari sistem yang akan dirancang. Sedangkan perancangan sistem berupa tahap-tahap yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi berupa perancangan baik perancangan data yang dibuat dalam skema relasi, perancangan arsitektur, perancangan antarmuka aplikasi yang terdiri dari perancangan tampilan, pesan, dan jaringan semantik, serta perancangan prosedural.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini membahas implementasi dalam bahasa pemrograman yaitu implementasi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, implementasi basis data, implementasi antarmuka dan tahap-tahap dalam melakukan pengujian perangkat lunak secara *black box*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan saran untuk pengembangan aplikasi ini untuk masa yang akan datang.