BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Slovad merupakan sebuah toko yang bergerak di bidang industri pakaian. Toko Slovad terletak disebuah pusat perbelanjaan di kota Bandung tepatnya berada di Lt.2 Plaza Parahyangan yang beralamat di Jl.Delem Kaun no. 54 Bandung. Toko Slovad ini menjual berbagai macam produk-produk dari pakaian, sandal, tas, topi dan juga produk fashion lainnya.

Berdasarkan data yang diperoleh, saat ini sistem penjualan yang dipakai di Toko Slovad ini masih memakai sistem konvensional, dimana konsumen harus datang langsung ke Toko Slovad untuk membeli barang yang tersedia di toko. Hal ini terkadang menjadi kendala dalam proses penjualan produk yang ditawarkan Toko Slovad terutama untuk menjangkau konsumen yang berjauhan jarak dengan Toko Slovad. Sementara waktu penjualan dan pemasaran tersebut berlangsung pada Toko Slovad ini terhitung singkat dimulai dari pukul 10.00 WIB sampai dengan pukul 17.00 WIB setiap harinya.

Saat ini Toko Slovad juga memiliki pelanggan tetap terdapat dibeberapa daerah di Indonesia. Dimana setiap bulan atau setiap minggu pelanggan tersebut biasanya melakukan transaksi pembelian barang. Namun apabila pelanggan tersebut ingin membeli barang, menanyakan stok barang, atau melihat barang terbaru, pelanggan tersebut harus datang ke toko untuk melihat langsung barang dan stok yang ada pada toko. Kemudian setelah pelanggan dan pihak toko sepakat dalam melakukan transaksi, maka pelanggan langsung membayar ke kasir dan bisa membawa barang langsung. Hal ini membuat pelanggan mengalami kesulitan dalam melakukan pembelian barang.

Selain itu konsumen (pembeli) yang datang ke Toko Slovad dirasa masih kurang, walaupun telah melakukan berbagai upaya seperti : promosi customers to customers, dan berpromosi di situs Social Network. Hal ini dikarenakan para

konsumen kurang mendapatkan informasi dan media informasi yang akurat mengenai apa yang konsumen butuhkan.

Selain itu tuntutan perkembangan ekonomi digital yang menginginkan toko untuk mengembangkan sebuah sistem penjualan dari sistem konvensional menjadi sistem yang dapat dilakukan secara online 24 jam melalui media internet yaitu dengan pembangunan aplikasi electronic commerce atau e-commerce (aplikasi penjualan online). Dengan adanya e-commerce perusahaan dapat menjalin hubungan bisnis (penjualan secara online) dengan rekan bisnis atau konsumennya lebih efisien, serta terdapat customer service, terdapat media promosi dan dapat diakses non stop 24 jam, terdapat sistem pengolahan data, pengolahan laporan, media pembayaran, pengiriman produk yang dibeli oleh konsumen. Oleh karena itu Toko Slovad ingin menjadikan electronic commerce sebagai solusi untuk menanggulangi berbagai masalah di atas.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang timbul inilah yang menjadi latar belakang Pembangunan Aplikasi E-commerce Pada Produk Fashion dengan studi kasus di Toko Slovad.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut :

a. Toko Slovad masih mengalami kesulitan dalam melakukan proses penjualan produk, karena masih menggunakan sistem konvensional, dimana pembeli harus datang langsung ke toko untuk membeli barang, sehingga pelanggan tetap Toko Slovad yang berada di luar kota Bandung mengalami kesulitan dalam melakukan transaksi pembelian barang.
b. Toko Slovad mengalami kesulitan dalam sarana media informasi dan mengalami kesulitan dalam mempromosikan produk-produk yang ditawarkan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah membangun Aplikasi e-commerce pada Toko Slovad. Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :.

1. Mempermudah pelanggan yang berada di luar kota Bandung untuk membeli barang yang ada di Toko Slovad tanpa harus datang langsung ke toko.
2. Mempermudah dan memberikan media promosi dan pemasaran yang luas dengan memanfaatkan media internet sehingga kapanpun dan dimanapun proses promosi dan pemasaran dapat berjalan dengan baik.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dibuat suatu batasan masalah agar ruang lingkup aplikasi e-commerce ini jelas, adapun batasan masalahnya dalam membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Produk-produk yang dijual Toko Slovad terdiri dari Baju meliputi baju kaos, kemeja dan celana berupa celana panjang, celana pendek serta aksesoris lainnya yaitu sandal, dompet, tas, jacket, dll.
2. Transaksi hanya dapat dilakukan oleh pelanggan yang telah melakukan registrasi.
3. Harga yang tertera pada produk belum termasuk ongkos kirim.
4. Metode pembayaran yang digunakan pada aplikasi ini menggunakan beberapa cara yaitu pembayaran offline dan pembayaran secara online. Pembayaran yang dilakukan secara offline adalah Transfer via Bank dan Transfer Tunai. Sedangkan untuk pembayaran secara online menggunakan fasilitas Payment Gateway (Paypal), pembayaran yang dilakukan secara online akan langsung mengupdate data pemesanan secara otomatis.
5. Batas pembayaran yang diberikan adalah 12 jam dihitung dari tanggal pemesanan.
6. Pembeli dapat memilih jasa pengiriman barang yang telah disediakan berupa JNE, TIKI, dan Pos Indonesia.

7. Proses-proses yang terdapat dalam aplikasi ini adalah proses pendaftaran pelanggan, proses pemesanan, proses pembayaran, proses pengolahan stok, proses pengolahan data pesanan, proses pengolahan produk, proses pengolahan retur barang, proses pembuatan laporan serta proses pencarian data pesanan dan data produk.
8. Pengolahan stok di toko ini takan dibagi menjadi dua macam, yaitu stok offline dan stok online. Stok offline yaitu stok barang yang dijual langsung oleh toko, sedangkan stok online yaitu stok barang yang duijual online melalui aplikasi e-commerce.
9. Konfirmasi barang sudah sampai ke alamat pelanggan saat pengiriman barang dilakukan secara otomatis dengan melakukan penelusuran (tracking) ke website jasa pengiriman.
10. Sistem keamanan menggunakan fasilitas login untuk dapat masuk ke sistem dengan memasukkan username dan password yang memiliki Secure Socket Layer (SSL) dan IP dedicated untuk mendukung protokol https.
11. Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pelanggan memanfaatkan fasilitas email yang didaftarkan pengguna, atau menggunakan Yahoo Messanger, serta menyediakan fasilitas untuk dapat melakukan integrasi dengan situs jejaring sosial yaitu facebook dan twitter.

1.5 Metodologi Penelitian

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

A. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data adalah mengumpulkan data dari tempat penelitian sesuai yang dibutuhkan dalam Membangun Website E-Commerce Penjualan Produk Fashion Di Toko Slovad.

1. Studi Lapangan (Field Research)

Studi lapangan dilakukan dengan cara meninjau secara langsung ke Toko Slovad untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan website e-commerce yang akan dibangun, meliputi :

a. Observasi (Observation Research)

Observasi adalah pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke Toko Slovad.

b. Wawancara (Interview)

Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara tanya jawab kepada pemilik Toko Slovad yang akan berinteraksi langsung dengan sistem yang akan dibangun.

2. Studi Literatur (Library Research)

Studi literatur adalah pengumpulan data melalui buku-buku, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

B. Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Model pengembangan perangkat lunak dalam permbuatan aplikasi ini adalah menggunakan model waterfall. Tujuan model ini adalah untuk memperkenalkan bagaimana proses desain sistem sebagai kerangka untuk pengembangan sistem dalam upaya membantu secara teratur dan efisien melalui suatu rangkaian tahapan dengan analisa kelayakan sistem termasuk atas release sistem dan pemeliharaannya.

Tahapan–tahapan dari model air terjun atau waterfall ini (Sommerville, Software Engineering 6th, 2000), adalah:

1. Requirements definition (Pedefenisian kebutuhan)

   Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

2. System and software design (Perancangan sistem dan perangkat lunak)

   Tahap ini, melakukan desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda; stuktur data, arsitektur perangakat lunak, representasi interface, dan detail.

3. Implemantation and unit testing (Implementasi)

   Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu. Pembuatan perangkat lunak dibagi

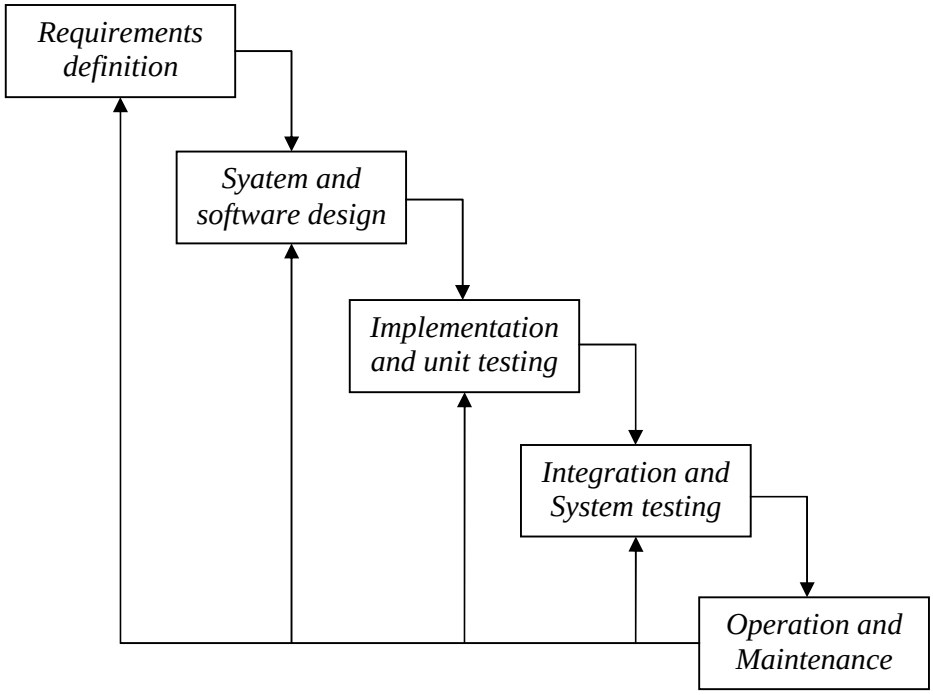
menjadi beberapa modul yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu, dalam tahap ini dilakukan pemeriksaaan terhadap modul yang dibangun, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

4. Integration and System testing (Integrasi dan Pengujian sistem)

   Dalam tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibangun dan dilakukan pengujian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibangun telah sesuai dengan rancangannya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

5. Operation and Maintenance (Pengoperasian dan Pemeliharaan)

   Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan user.[6]



Gambar 1.1 Model Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori yang melandasi dari Pembangunan Website E-commerce Penjualan Produk Fashion Di Toko Slovad serta tinjauan umum perusahaan tempat penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisikan tentang analisis dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang perancangan antarmuka dan mengimplementasikan hasil dari analisis yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir dan pembangungan aplikasi.