BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko RusticShop merupakan suatu rumah industri yang bertempat di Jl. PHH. Mustopa Gg. Setia 2 no.23. Toko RusticShop ini bergerak pada jasa penjualan kaos, kemeja, jaket, dan sweter. Saat ini, pembeli terkendala dalam transaksi jual beli yang masih dilakukan dengan cara pembeli datang langsung ke toko.

Toko RusticShop terkendala dalam melakukan penjualan dimana pegawai masih menunggu pembeli yang datang ke toko untuk melakukan pembelian, sehingga pegawai harus senantiasa berada di tempat untuk melayani pembeli. Pemasaran produk yang dilakukan masih dilakukan melalui brosur ataupun promosi dari konsumen ke konsumen maupun dari katalog produk yang dimiliki, mengakibatkan toko harus mengeluarkan biaya *extra* yang cukup besar apabila ada perubahan informasi produk ataupun informasi dari perusahaan. Selain itu kendala yang dirasakan oleh pihak Toko RusticShop saat ini adalah dari segi pembukuan, pembuatan laporan, rekapitulasi penjualan, dan pengelolaan stok barang masih banyak yang bersifat konvensional, sehingga pengolahan masih belum terperinci dengan baik.

Keberadaan *e-commerce* merupakan alternatif bisnis yang cukup menjanjikan untuk diterapkan pada saat ini, karena *e-commerce* memberikan banyak kemudahan bagi kedua belah pihak dan memiliki banyak keunggulan.

Adapun keunggulan *e-commerce* yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti, antara lain *e-commerce* memudahkan toko untuk melayani transaksi sehingga pembeli tidak harus langsung dating ke Toko RusticShop, tetapi cukup dapat dilakukan dimanapun sehingga mempermudah proses transaksi. Adapun dalam pembelian produk, *e-commerce* dapat membantu toko dalam melayani kebutuhan pembeli. Selain itu juga *e-commerce* dapat memudahkan perusahaan untuk melakukan promosi mengenai produk yang ditawarkan sehingga akan lebih efektif dan efisien. *E-commerce* juga dapat memudahkan toko dalam hal pembuatan laporan penjualan.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu adanya aplikasi penjualan *online* yang dapat membantu toko RusticShop dalam transaksi penjualan produk, memudahkan pembuatan laporan penjualan, memudahkan pembeli dalam melakukan pembayaran, menyediakan media promosi sehingga produknya dapat dikenal ke masyarakat luas. Untuk itu dilakukan penelitian yang diberi judul **"MEMBANGUN APLIKASI E-COMMERCE PADA TOKO RUSTICSHOP"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka identifikasi masalah dari penelitian ini diantaranya:

1. Pembeli terkendala dalam melakukan transaksi pembelian produk sehingga pembeli harus datang langsung ke toko.

2. Toko terkendala dalam proses penjualan, karena pegawai harus senantiasa berada di toko untuk menunggu pembeli.
3. Toko terkendala dalam melakukan promosi mengenai produk yang ditawarkan.
4. Toko RusticShop terkendala dalam pembuatan laporan penjualan yang masih menggunakan metode manual.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* pada toko RusticShop?

1.3 Maksud Dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* pada Toko RusticShop.

Adapun tujuan yang ingin dicapai antara lain sebagai berikut:

1. Memudahkan pembeli dalam melakukan transaksi pembelian produk sehingga pembeli tidak harus datang langsung ke toko.
2. Memudahkan pegawai toko dalam melayani pembelian produk yang dilakukan oleh pembeli.
3. Memudahkan toko dalam melakukan promosi mengenai produk yang ditawarkan secara online.
4. Memudahkan pemilik toko untuk melihat laporan penjualan dan transaksi yang terjadi pada Toko RusticShop.

1.4 Batasan Masalah

Pengamatan difokuskan pada "MEMBANGUN APLIKASI E-COMMERCE PADA TOKO RUSTICSHOP". Untuk lebih memudahkan dalam membahas permasalahan dan menghindari penyimpangan pembahasan dari pokok bahasan maka permasalahan dibatasi pada:

1. Pembelian produk dibatasi hanya pada produk yang ditampilkan pada member dan member hanya dapat menentukan jumlah produk yang ingin dipesan.
2. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *Database Management System*-nya. Dan untuk MVC *framework* yang digunakan adalah *CodeIgniter.*
3. Mata uang yang dipakai untuk transaksi pada aplikasi ini adalah Rupiah (Rp) dan dollar US (USD).
4. Kurs dollar yang dipakai menggunakan kurs dari *website* klik bca, yaitu www.klikbca.com.
5. Untuk penggunaan bahasa pada *website* digunakan Bahasa Indonesia.
6. Aplikasi dibangun dengan menggunakan program XAMPP 1.7.3 dengan pemrograman PHP, *web server* menggunakan Apache, MVC Framework menggunakan CodeIgniter, *Database Management System* menggunakan MySQL. Aplikasi *tool* yang digunakan adalah Adobe Dreamweaver CS4, Notepad ++ v5.9, desain *web* menggunakan Corel Draw X4, Adobe Photoshop CS4 dan CSS.

7. Pengguna dari aplikasi ini adalah pegawai RusticShop sebagai administrator yang dibagi 3 jenis hak akses yaitu *administrator*, *operator*, dan pemilik toko, sedangkan dari sisi pelanggan dibagi 2 jenis yakni sebagai member dan pengunjung.

Batasan fitur-fitur yang akan dibangun pada aplikasi ini dijelaskan sebagai berikut:

1) *Back End Application*(halaman *Administrator*)
   a. Manajemen Produk
      1. Pengolahan data produk.
      2. Pengolahan data kategori.
      3. Pengolahan data ukuran produk.
      4. Detail produk.
      5. Manajemen harga
      6. Gambar produk. Sebuah produk dimungkinkan lebih dari satu gambar.
      7. Rating produk.
      8. Pengelolaan *discount* atau potongan harga.
      9. Pengelolaan stok barang, pengelolaan jumlah stok barang agar tidak terjadi kesalahan apabila terdapat stok barang dipesan oleh banyak pengunjung dalam waktu bersamaan.
   b. Manajemen Pesanan atau Transaksi

1. Pencarian pesanan, *administrator* dapat melakukan pencarian pesanan per waktu dan nama pelanggan.
2. Proses *update* status pesanan, pesanan dipesan lalu dikonfirmasi, setelah itu pelanggan melakukan pembayaran, lalu barang dikirim dan diterima oleh pelanggan.
3. Terdapat fitur konfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan apabila telah membayar sejumlah harga barang yang dipesan.
4. Terdapat fitur pembatalan pesanan apabila ada pelanggan yang membatali proses pesanan karena alasan tertentu.
5. Fasilitas pencetakan label pemesanan berupa *soft-copy* dalam format *file* pdf.

c. Manajemen Pembayaran

1. Menyediakan pembayaran *Offline*. Pembayaran *Offline* bisa dilakukan dengan transfer ke rekening pemilik toko maupun tunai.
2. Pembayaran *Online* dengan menggunakan fasilitas *Payment Gateway* yaitu *Paypal*. Fasilitas ini diperlukan apabila ada pelanggan yang ingin membeli dengan proses pembayaran *Online*.

d. Manajemen *Shipping*

1. Cara pengiriman produk yang telah dipesan (untuk pengiriman dalam kota menggunakan kendaran milik toko atau kurir toko, sedangkan untuk pengiriman luar kota menggunakan jasa pengiriman JNE dan TIKI)

2. Pengelolaan lokasi pengiriman (provinsi, kota, dan kodepos) beserta harga atau ongkos kirimnya dan lama pengiriman barang.

e. Manajemen pembuatan laporan per waktu.

f. Manajemen member. Terdapat manajemen untuk mengolah data member.

g. Fasilitas integrasi dengan situs *Twitter*, *Facebook* dan *Google Plus* untuk promosi di jejaring sosial dengan menggunakan *widget addthis*.

h. Fasilitas *Backup* untuk *source code*, gambar produk, dan *database*.

i. Pengelolaan Retur barang.

2) *Front End Application*(halaman pengunjung)

a. Pencarian produk berdasarkan kategori dan kata kunci.

b. Menampilkan produk diskon, produk paling banyak dilihat, produk paling banyak dibeli.

c. Fasilitas pendaftaran pelanggan atau *member* dan login pelanggan atau *member*.

d. Histori pemesanan atau keranjang belanja produk untuk melihat list dari produk yang telah dipesan atau oleh pengunjung.

e. *Zoom* produk agar pengunjung dengan jelas melihat produk yang hendak dibeli ataupun jasa yang akan digunakan.

f. Mendukung fitur *Search Engine Optimizion* agar situs *e-commerce* ini terdapat pada halaman utama di *search engine* seperti google

g. Fitur rating yang dilakukan oleh pengunjung dengan menyukai atau *vote* per produk.

3) *Security*/Keamanan

Hal terpenting dari adanya *E-Commerce* yang akan dibuat adalah keamanan data-data dan privasi data pribadi pengunjung dalam melakukan transaksi pada *E-Commerce* ini. Berikut adalah beberapa keamanannya :

a. Mendukung *IP Dedicated* dan *Secure Socket Layer*
b. Anti SQL *Injection* dan *Cross Site Scripting(XSS Clean)*

4) Komunikasi

Komunikasi antara pemilik toko dan pengunjung dengan menggunakan:

a. Telepon dan alamat yang jelas agar menumbuhkan kepercayaan bagi pengunjung.
b. Menggunakan *Instant Messanging* Yahoo Messanger.
c. Menggunakan situs jeraring sosial untuk promosi dan pemasaran lebih luas.

Fitur unggulan yang akan ditambahkan pada aplikasi ini adalah Sistem Rekomendasi Cerdas. Adapun batasan fitur unggulan yang akan dibangun pada aplikasi ini yaitu:

1. Sistem rekomendasi cerdas akan dibangun dengan menggunakan teknik *Item-Based Collaborative Filtering*.
2. Produk yang direkomendasikan akan tampil pada saat member sudah login dan akan tampil pada setiap member melihat detail produk.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Pengumpulan Data

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

   a. Studi Literatur

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

   b. Observasi

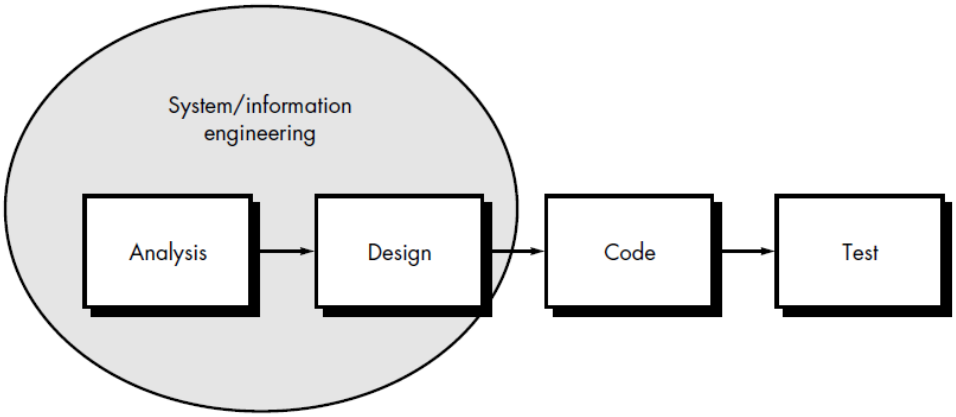
      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

   c. Wawancara

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

   Teknik analisis data dalam pengembangan perangkat lunak menggunakan metode sekuensial linier (*waterfall*). Metode waterfall merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang sistematik dan sekuensial yang mulai pada tingkat kemajuan sistem sampai pada analisis, desain, kode, dan tes. Berikut ini adalah tahapan dari model *waterfall* (Roger S. Pressman, Ph.D., 2002, 29).



Gambar 1.1 ***Linear Sequential Model (Waterfall)***

a. *System* atau *Information Engineering*

   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.

b. *Analysis*

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

c. *Design*

   Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. *Code*

   Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Test

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Maintenance

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1. PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan, dan batasan masalah, yang kemudian diikuti dengan metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2. 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.

BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dilakukan proses menganalisa kebutuhan dan dilakukan pula proses perancangan aplikasi website *e- commerce* yang akan dibangun sesuai dengan analisa yang telah dilakukan.

BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan dilakukan proses implementasi dari aplikasi website *e-commerce* yang telah dibangun yang berisikan tampilan aplikasi dan akan dilakukan proses pengujian.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini akan berisikan kesimpulan-kesimpulan dari skripsi yang dibuat dan terdapat pula saran yang diberikan agar dapat digunakan dimasa mendatang untuk perbaikan aplikasi website *e-commerce* yang telah dibangun menjadi lebih baik.