BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko Kemenangan merupakan sebuah toko yang menjual berbagai macam kertas. Toko Kemenangan beralamat di Jalan Raya Margahayu Jaya Bekasi Kode Pos 17113. Sejak berdiri pada tahun 2000 toko ini sudah memiliki konsumen yang cukup banyak, bahkan bisa dibilang sudah memiliki pelanggan tetap. Sistem penjualan yang digunakan sekarang ini adalah sistem konvensional, yaitu konsumen harus datang langsung ke Toko Kemenangan untuk melihat berbagai jenis kertas yang dijual. Dengan adanya sistem yang sedang berjalan ini akan menyita waktu konsumen sehingga kesulitan memperoleh informasi mengenai barang yang dijual.

Seiring berkembangnya teknologi informasi, badan usaha lain yang bergerak dibidang yang sama telah memanfaatkan fasilitas-fasilitas dari teknologi informasi. Salah satu aspek yang paling mendukung adalah adanya fasilitas *e-commerce* yang dapat membantu dalam proses penjualan atau penawaran barang. Dengan adanya *e-commerce,* badan usaha dapat memasarkan barangnya secara *online* sehingga konsumen yang berada di luar kota bisa melihat dan memesan produk tanpa harus datang langsung ke tokonya.

Pada saat ini, di Toko Kemenangan sudah terdapat seperangkat komputer yang terakses ke internet tetapi belum menggunakan fasilitas *e-commerce* tersebut sehingga proses penjualan di toko ini terbatas untuk konsumen yang datang ke

toko saja, selain itu masih banyak konsumen yang kesulitan dalam mencari toko yang menawarkan berbagai macam kertas. Hal inilah yang mendasari bahwa toko ini perlu memasarkan dan menginformasikan kertas-kertas yang dijualnya dengan memanfaatkan fasilitas *e-commerce* tersebut sehingga toko dapat lebih maju dan berkembang.

Berdasarkan hasil permasalahan diatas, maka penulis merasa tertarik untuk menulis laporan skripsi dengan mengambil judul: **"MEMBANGUN SISTEM *E-COMMERCE* DI TOKO KEMENANGAN".**

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas yaitu bagaimana membangun sistem e-*commerce* di Toko Kemenangan.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Adapun maksud dari ditulisnya skripsi ini adalah untuk membangun sistem *e-commerce* di Toko Kemenangan.

1.3.2 Tujuan

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

1. Memanfaatkan teknologi informasi untuk membantu proses penjualan dan penawaran barang.
2. Memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai barang yang dijual dan ditawarkan oleh Toko Kemenangan.

3. Memudahkan Toko Kemenangan dalam menawarkan atau menjual produknya kepada konsumen yang berada di luar kota.
4. Memudahkan operasional internal toko.

1.4 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan, maka penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

a. Sistem *e-commerce* ini menyediakan fasilitas pengelolaan data barang (kertas), data jenis kertas, data merek kertas, data ukuran kertas, manajemen harga, promosi produk, pengelolaan retur barang dan pengelolaan stok barang.
b. Sistem ini menyediakan fasilitas manajemen pesanan yang meliputi pencarian pesanan, *update* pesanan, konfirmasi pembayaran dan pembatalan pesanan.
c. Sarana pembayaran sistem *e-commerce* ini melalui pembayaran secara *offline* menggunakan transfer antar bank serta layanan bayar ditempat (*cash on delivery*) dan secara *online* menggunakan *paypal*.
d. Proses pengiriman barang pada layanan ini menggunakan jasa pengiriman JNE, karena JNE ini memiliki fasilitas penelusuran pengiriman (*tracking*). Untuk pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi → Kota/Kab) dan harga kirimnya juga menggunakan data dari jasa pengiriman JNE.
e. Pembuatan laporan, laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu yang dapat dicetak apabila diperlukan.
f. Sistem *e-commerce* ini terintegrasi dengan situs jejaring sosial (*facebook*, *twitter*, dll) yang dapat dimanfaatkan sebagai media promosi.

g. Sistem *e-commerce* ini dapat mengelola retur barang.

h. Sistem *e-commerce* ini dapat melakukan pencarian produk berdasarkan jenis kertas dan merek kertas.

i. Menampilkan produk terbaru, produk terlaku, produk paling banyak dilihat.

j. Sistem *e-commerce* ini menyediakan fasilitas pendaftaran *member* dan *login member*.

k. *History* pemesanan barang dapat dilihat oleh *member* yang telah terdaftar.

l. Menyediakan pengiriman informasi pemesanan melaui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.

m. Sistem *e-commerce* ini menampilkan gambar dari sebuah produk yang dijual dan dapat diperbesar gambar produknya.

n. Sistem *e-commerce* ini mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs ini terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.

o. Sistem *e-commerce* ini mempunyai *IP-Dedicated* dan keamanannya menggunakan *secure socket layer* (SSL).

p. Sistem *e-commerce* ini menggunakan *email* dan *password* untuk membedakan hak *user*.

q. Sistem *e-commerce* ini menyediakan *customer support online* kepada pengunjung menggunakan *Yahoo Messanger*, telepon dan fax selama jam kerja.

r. Sistem *e-commerce* ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *Personal Home Page* atau *Hypertext Preprocessor (PHP)* dan *MySql* sebagai *engine database.*

s. *Tools* yang digunakan dalam membangun sistem ini adalah *Adobe Dreamweaver CS4* sebagai aplikasi dalam mengimplementasikan perancangan *interface, WAMPP* sebagai aplikasi dalam merancang dan mengimplementasikan database.

t. Metode analisis yang akan digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) serta untuk menggambarkan diagram proses menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

1.5 Metodologi Penelitian

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

1.5.1 Pengumpulan data

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

a. Metode Studi Literatur

   Mengambil dan mengumpulkan teori-teori dasar serta teori pendukung dari berbagai sumber informasi yang berkaitan dengan topik yang dibahas oleh penulis.

b. Metode Observasi

   Penulis melakukan pengumpulan data dan informasi dengan pengamatan dan mengunjungi langsung objek yang diteliti.

c. Metode Konsultasi

Melakukan konsultasi dengan pembimbing dan rekan – rekan di lapangan, untuk memperoleh gambaran dan penjelasan tentang berbagai macam hal mengenai tugas yang akan dikerjakan.

1.5.2 Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* seperti terdapat pada Gambar 1.1, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

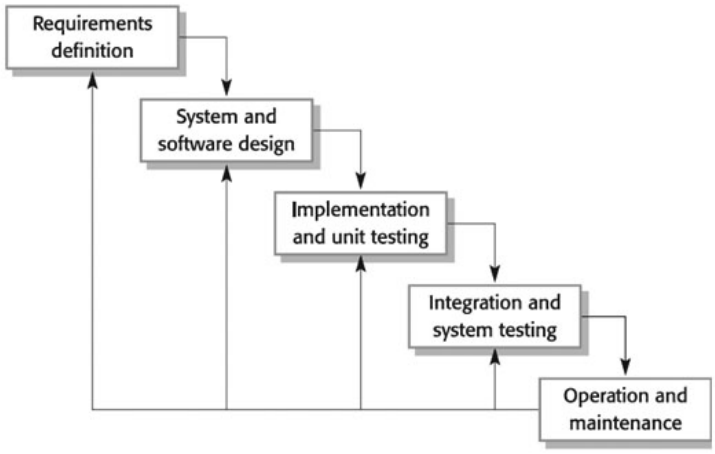
a. ***Requirements analysis and definition:*** Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

b. ***System and software design:*** Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

c. ***Implementation and unit testing:*** desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

d. ***Integration and system testing:*** Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

e. ***Operation and maintenance:*** mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.



Gambar 1. 1 Skema Pemodelan *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini 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, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori untuk membangun aplikasi *e-commerce* ini. Landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun aplikasi *e-commerce* di Toko Kemenangan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, berisi tentang perancangan dan pembuatan aplikasi berbasis PHP dan MySQL. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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