BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Yayasan Taman Sringanis merupakan sebuah yayasan yang bergerak dalam bidang kesehatan masyarakat. Selain melakukan pelayanan dan pelatihan kesehatan kepada masyarakat, yayasan ini menjual berbagai macam produk kesehatan seperti jamu, kapsul, teh herbal dan masih banyak lagi yang semuanya terbuat dari tanaman obat. Dalam melakukan pemasaran pihak yayasan masih menggunakan metode pemasaran yang umum digunakan untuk memasarkan produknya yaitu menggunakan media katalog dan brosur konvensional serta perbincangan dari orang ke orang sehingga proses pemasaran dilakukan kurang efektif dan tidak dapat menjangkau pelanggan dari luar kota.

Penggunaan media promosi seperti brosur dan katalog yang digunakan dalam memasarkan produk dirasakan tidak efektif dan membutuhkan biaya besar dalam pembuatannya. Selain itu apabila terdapat produk baru maka harus mencetak katalog dan brosur baru yang tentu saja membutuhkan biaya besar dan waktu yang cukup lama dalam pembuatannya sehingga pemasaran produk baru menjadi terhambat. Selain itu proses penjualan yang hanya terpusat di yayasan membuat pelanggan yang berada di luar kota merasakan kesulitan apabila ingin membeli produk tersebut.

Dalam mengelola data penjualan pihak yayasan masih menggunakan cara manual yaitu menggunakan buku catatan penjualan. Dalam melakukan pegawaian data penjualan pihak yayasan sedikit kesulitan apabila akan melakukan rekapitulasi data penjualan sehingga pembuatan laporan penjualan menjadi terhambat. Hal ini tentu saja dapat mengganggu kinerja yayasan dalam melakukan penjualan produknya.

Dengan semakin berkembangannya teknologi informasi sekarang ini pihak yayasan ingin memaksimalkan teknologi tersebut sebagai sarana promosi kepada masyarakat yang diharapkan dapat meningkatkan penjualan produk mereka.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas maka dapat di identifikasi masalah yang terdapat pada Yayasan Taman Sringanis adalah sebagai berikut.

1. Metode dan sarana pemasaran yang dilakukan di yayasan tersebut dirasakan kurang efektif dalam meningkatkan promosi kepada masyarakat luas.
2. Membutuhkan waktu yang lama dan biaya yang cukup besar dalam mencetak brosur dan katalog produk.
3. Sistem manajemen penjualan yang masih menggunakan cara yang manual sehingga dapat menghambat kinerja yayasan.

Dengan demikin melihat fenomena dari pihak yayasan yang ingin memaksimalkan teknoloogi yang ada, maka dapat dirumuskan masalah yait bagaimana membangun aplikasi toko online di Yayasan Taman Sringanis.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Adapun maksud penulisan skripsi ini adalah membangun aplikasi toko online di Yayasan Taman Sringanis.

1.3.2 Tujuan

Dari identifikasi masalah pada sub bab sebelumnya maka tujuan yang ingin dicapai dari pembangunan aplikasi toko online di Yayasan Taman Sringanis ini sebagai berikut.

1. Menyediakan sebuah sistem yang mempermudah pihak yayasan dalam melakukan sarana promosi kepada masyarakat dan memperluas jaringan penjualan.
2. Membantu pihak yayasan dalam membuat sarana promosi yang murah dan efektif.
3. Mempermudah pihak yayasan dalam mengelola data transaksi penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembangunan aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini memiliki fasilitas untuk melakukan pengolahan data produk, kategori, detail produk, harga produk, pengolahan stok dan gambar produk
   .

2. Aplikasi memiliki fasilitas untuk mengolah data pemesanan yaitu pencarian data pemesanan, *update* status pesanan, konfirmasi pemesanan dan pembatalan pemesanan.
3. Aplikasi mendukung pembayaran secara *on-line* menggunakan *Paypal.*
4. Pengiriman produk akan dilakukan bekerja sama dengan perusahaan JNE sehingga harga dan kota pengiriman menggunakan data dari JNE, serta memberikan informasi layanan *tracking* untuk mengetahui keberadaan barang.
5. Aplikasi ini memberikan fasilitas pencarian produk sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan seperti nama, harga, kategori dan lain-lain disertai dengan gambar produk.
6. Aplikasi akan menampilkan produk terbaru, produk terlaris serta produk yang paling banyak dilihat.
7. Aplikasi ini menggunakan sistem member untuk memastikan kebenaran data pembeli, selain itu pengguna yang telah terdaftar dapat melihat *history* pemesanan produk selama pengunjung menjadi member.
8. Memberikan informasi pemesanan melalui email kepada pemesan setiap ada perubahan status pemesanan.
9. Mendukung penamaan yang menarik agar situs terdaftar di *search engine* (SEO) pada halaman-halaman depan.
10. Memberikan fasilitas pembuatan data statistik seperti laporan data penjualan, laporan data produk, laporan data pemesanan dan lain-lain yang

11. Aplikasi ini terintegrasi dengan situs *social network* seperti *facebook* sebagai sarana promosi.
12. Memberikan fasilitas *backup* dan *restore database* sehingga memudahkan pegawai dalam melakukan *maintenance* sistem.
13. Aplikasi ini memberikan fasilitas komunikasi antara pegawai dengan pengunjung menggunakan fasilitas *chatting* seperti *yahoo messenger*, memberikan nomor telepon, fax dan *email* serta memanfaatkan situs *social networking* untuk mendukung *customer support* kepada pengunjung.
14. Model pembangunan perangkat lunak adalah pemodelan data terstruktur dan alat bantu yang digunakan adalah DFD (*Data Flow Diagram*). Untuk menggambar kan hubungan antar data dalam sistem menggunakan alat bantu ERD (*Entity Relational Diagram*).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah menggunakan metodologi penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalaha metodologi penelitian yang bertujuan mendeskripsikan atau menjelaskan sesuatu hal seperti apa adanya.

Adapun tahapan yang dilakukan dalam melakukan penelitian adalah tahap pengumpulan data dan model pengembangan perangkat lunak.

1. Tahap 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, terutama meminta data dari pihak Yayasan Taman Sringanis, buku-buku referensi dan situs-situs dari internet tentang apa-apa yang menunjang dalam analisa ini.

b. Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung di Yayasan Taman Sringanis.

c. Metode Wawancara

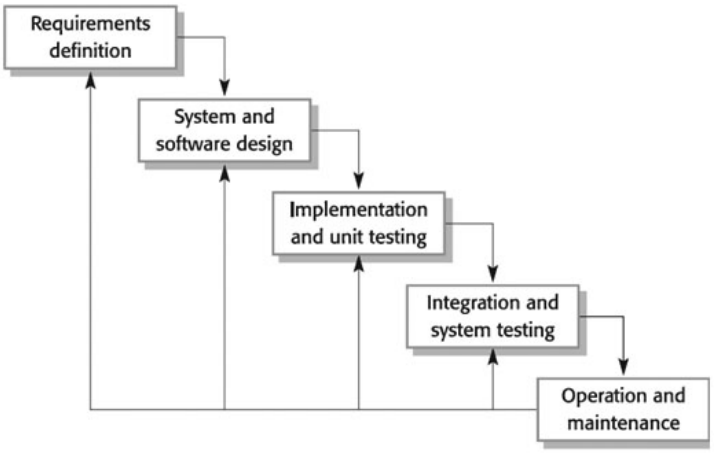
Melakukan wawancara dengan pembimbing dan rekan – rekan di lapangan, untuk memperoleh gambaran dan penjelasan tentang berbagai macam hal mengenai tugas yang akan dikerjakan.

2. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall*, 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.

Skema pemodelan *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1.



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 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu: tinjauan umum perusahaan/instansi dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan/ instansi, visi, misi, dan struktur organisasi sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun aplikasi *ecommerce* Yayasan Taman Sringanis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. 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 yang dilakukan di Yayasan Taman Sringanis untuk mengetahui sejauh mana sistem dapat berjalan dengan baik.

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.