BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan jaman dan ilmu pengetahuan, hadirlah *internet* yang sudah menjadi pelengkap hidup, dimana semua terjadi di dunia *online,* dari mulai mencari ilmu, hiburan atau hanya sekedar *chatting* bersama teman atau kerabat yang berada jauh dari jangkauan mata kita. Dengan tersedianya informasi yang berada di *internet* sekarang ini, memudahkan seseorang atau sekelompok orang untuk mencari informasi yang dibutuhkan, dari mulai informasi bisnis, informasi olahraga dan informasi yang berguna lainnya.

Bagaimana cara mengembangkan teknologi ini menjadi informasi yang bermanfaat untuk mempermudah pengguna dalam melakukan sebuah pekerjaan adalah hal yang sangat penting, salah satunya dalam bidang bisnis. Teknologi informasi bisa sangat memudahkan proses transaksi, baik dalam transaksi pembelian, penjualan, pembayaran, dan juga sebagainya. Sehingga dapat menjadikan nilai tambah bagi bidang bisnis tersebut. Contoh perkembangan teknologi informasi *online* ini salah satunya adalah *electronic commerce* atau disingkat *E-commerce*. *E-commerce* dapat membantu dalam proses bisnis, mulai dari penjualan barang sampai pemasaran barang. Dengan adanya *E-commerce* memudahkan para *costumer* membeli barang tanpa harus datang ke tempat pembelian.

E-commerce juga dapat dijadikan sebagai solusi untuk membantu dalam perkembangan sebuah perusahaan dalam menghadapi tekanan-tekanan industri perdagangan, Penggunaan *E-commerce* dapat meningkatkan efisiensi biaya dan penjualan barang di perusahaan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan perusahaan dalam bersaing.

Bagus Comunika adalah salah satu perusahaan yang bergerak disektor penjualan alat komunikasi telepon genggam atau yang sering disebut *handphone* beserta aksesoris pendukungnya, awalnya Bagus Comunika hanya menjual *Handphone* baru, tetapi seiring dengan permintaan masyarakat yang lebih memilih *Handphone* bekas dikarenakan harga yang lebih terjangkau dengan kualitas yang masih layak pakai, maka Bagus Comunika mulai menjual *Handphone* bekas ditambah garansi yang disesuaikan dengan keadaan *handphone* yang ditawarkan.

Bagus Comunika sudah melakukan promosi dan iklan melalui brosur, dan selebaran iklan yang ditempel dan disebarkan di daerah-daerah ramai, seperti menempel brosur-brosur di pohon pinggiran jalan, di angkutan-angkutan kota, kendaraan umum, bis kota, dan sebagainya, dan bila *costumer* tertarik ingin membeli barang, maka *costumer* harus datang ke toko Bagus Comunika untuk melakukan transaksi. tetapi kegiatan seperti ini masih kurang mendatangkan *costumer* bagi Bagus Comunika, karena banyak *costumer* yang kesulitan mencari alamat Bagus Comunika sehingga hanya *costumer* yang tahu alamat Bagus Comunika yang dapat melakukan pembelian, dan ini mengakibatkan Bagus Comunika masih kurang mendapatkan banyak *costumer*.

Dan juga seiring dengan bertambahnya barang-barang yang dijual, dengan jumlah pegawai yang tetap, dengan kemampuan daya ingat manusia yang terbatas, mengakibatkan informasi yang didapat oleh *costumer* kurang spesifik, dari mulai kondisi *handphone* bekas yang dijual, fitur-fitur yang tersedia dalam *handphone* tersebut, Dan juga Bagus Comunika tidak mungkin menambah pegawai dikarenakan terbatasnya tempat kegiatan usaha biasa dilakukan.

Selain itu dalam kegiatan pencatatan transaksi penjualan barang terkadang tanpa disadari terjadi kesalahan, penumpukan kertas tentang fitur, harga-harga barang yang dijual, catatan garansi handphone yang telah terjual dan juga pencatatan pemesanan barang masih dilakukan dengan tertulis, ini mengakibatkan lambannya kegiatan melayani *costumer* yang bisa berdampak larinya *costumer* ke toko yang lain.

Bagus Comunika juga melayani kegiatan pemesanan. Dimana para *costumer* dapat memesan barang, bila barang yang dicari tidak tersedia di toko, dengan cara datang ke Bagus Comunika, adapun syarat yang harus dilakukan *costumer* untuk memesan yaitu : memberitahu nomor telepon yang dapat dihubungi, jenis *handphone* yang dipesan, pemesanan hanya dapat dilakukan pada pukul 10.00 sampai pukul 21.00. Tetapi pihak Bagus Comunika merasa cara ini masih belum efektif dikarenakan *costumer* yang memesan diharuskan datang dan dengan waktu yang terbatas, karena pada saat itu sebagian besar *costumer* masih bekerja. Bagus Comunika tidak dapat menambah waktu buka toko dikarenakan peraturan mengharuskan toko tutup pada jam 21.00, juga Bagus Comunika tidak

mungkin membangun tempat baru untuk buka 24jam dikarenakan membangun tempat baru membutuhkan biaya sangat besar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan berberapa masalah yang dihadapi Bagus Comunika yaitu:

1. Kesulitan mempromosikan barang-barang yang ditawarkan.
2. Dalam kegiatan Transaksi di Bagus Comunika masih sering terjadi penumpukan kertas laporan penjualan, garansi, dan juga pemesanan barang.
3. Dalam pelayanan costumer, terkadang masih terdapat kesalahan pencatatan transaksi, pencatatan garansi, dan pencatatan pesanan.
4. Bagus Comunika tidak dapat melayani pemesanan diluar jam kerja.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan latar belakang masalah dan indentifikasi masalah yang telah diuraikan maka untuk menyelesaikan masalah tersebut diatas toko Bagus Comunika ingin membangun Aplikasi *e-commerce* penjualan *Handphone* dan Aksesorisnya.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai pada pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Untuk membantu memperluas area pemasaran dengan sistem *online* sehingga *costumer* dari luar kota pun dapat melakukan pemesanan.

2. Untuk membantu mengurangi penumpukan kertas dalam pembuatan laporan penjualan, garansi, dan juga pemesanan barang yang masih tertulis dengan cara menyimpan data tersebut kedalam aplikasi agar lebih tersusun rapih dan mudah dicari.
3. Untuk membantu mengurangi kesalahan yang terkadang dilakukan tanpa disadari oleh pegawai dalam proses melayani *costumer* dalam pencatatan transaksi, garansi dan pemesanan barang.
4. Untuk membantu meningkatkan waktu kegiatan pemesanan para *costumer* tanpa terbatas oleh waktu jam kerja dan menjadi 24 jam per-hari selama satu minggu penuh, juga membantu *costumer* agar tidak harus selalu datang ke toko Bagus Comunika, dengan cara pemesanan melalu *online*.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Adapun beberapa batasan masalah yang dibuat dalam pembangunan aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Sistem

Agar sistem lebih struktur dan berjalan dengan baik maka dibuatlah beberapa batasan sistem seperti dibawah ini :

1. Sistem dapat membantu dalam penjualan barang secara *online.*
2. Untuk melakukan transaksi pembeli terlebih dahulu harus melakukan registrasi sebagai anggota, dengan mencantumkan nama, alamat dan sebagainya.

3. Customer/member yang telah membeli barang bisa melihat history pemesanannya. Dan pemberitahuan kepada *customer* bilamana terdapat perubahan status pesanan.
4. Didalam sistem terdapat pengaturan barang, data barang, kategori barang dan sub kategori barang, detail barang, kondisi barang, fitur barang, harga barang, *rating* barang, barang iklan, pengelolaan diskon dan pengelolaan stok.
5. Didalam sistem juga dapat mengelola retur barang bila mana ada kerusakan pada barang.
6. Sistem dapat melakukan pencarian Barang (berdasarkan nama, harga, kategori).
7. Dalam halaman utama sistem menampilkan :
    a. Barang diskon.
    b. Barang Terbaru.
    c. Barang Terlaku.
    d. Barang Paling Banyak Dilihat.
8. Manajemen pembayaran yang digunakan ada dua cara meliputi:
    a. Pembayaran offline

        Khusus untuk daerah Bandung dan sekitarnya *costumer* dapat melakukan pembayaran secara Cash On Delivery (COD).

    b. Pembayaran Online :

a) Pembayaran online menggunakan fasilitas Payment Gateway yaitu PayPal, dengan mengirimkan uang sesuai dengan harga barang dan biaya pengiriman.
b) Selain itu juga pelanggan dapat melakukan transfer via rekening sebagai media pembayaran dengan syarat bila 3 hari uang tidak dikirimkan maka barang tidak akan dikirim, dan transaksi dibatalkan.

9. Sistem menggunakan fasilitas jasa pengiriman barang menggunakan JNE.
10. *Costumer* juga dapat mencari, membatalkan, dan menambah pemesanan yang telah dilakukan.
11. Didalam sistem terdapat fasilitas Zoom dan Multi gambar untuk setiap barang yang ditawarkan.
12. Dalam sistem ini menyediakan fasilitas pengelolaan lokasi pengiriman (*tracking*) agar *customer* dapat memantau barang yang dipesannya.
13. Sistem ini juga terintegrasi dengan sejumlah jejaring sosial facebook, tweeter dan lainnnya, bila mana terdapat update terbaru barang sebagai sarana iklan.
14. Dalam sistem ini *customer* dapat bertanya langsung dengan menggunakan yahoo messenger dan *ShoutBox*.
15. Sistem menyediakan informasi harga pengiriman berdasarkan kota yang dituju.

16. Pada aplikasi ini digunakan IP dedicated, Secure Soket Layer (SSL) yang mendukung protocol Https://.
17. Sistem ini juga mendukung Search Engine Optimization (SEO).
18. Sistem ini juga dapat mencetak label pengiriman yang akan disesuaikan dengan tujuan.
19. Metode aliran data yang akan di gunakan adalah metode terstruktur yang terdiri dari data flow diagram (DFD) dalam menggambarkan model fungsional dan entity relationship diagram (ERD) untuk menggambarkan model data yang akan dibangun agar aplikasi lebih terstruktur.

1.4.2 Proses

Agar aplikasi dapat berjalan baik dalam prosesnya maka dibuatlah batasan proses seperti berikut ini :

1. Pengolahan data administrator dan *costumer* seperti ganti password administrator dan informasi *costumer*.
2. Pengolahan laporan penjualan berdasarkan harian, mingguan, bulanan, tahunan ataupun pembuatan laporan secara periodik sesuai waktu yang telah ditentukan.
3. Pengolahan manajemen modul.
4. Pengolahan laporan pemesanan.
5. Pengolahan laporan barang.
6. Pada manajemen pemesanan terdapat fitur sebagai berikut :
    a. Pencarian pemesanan.

b. Update status pesanan.

c. Konfirmasi pembayaran bilamana customer sudah melakukan pembayaran.

d. Pembatalan pesanan.

7. Pengolahan data pesan dari *costumer* yang disebut hubungi kami.

1.4.3 Perangkat

Untuk membangun aplikasi ini di butuhkan perangkat keras dan perangkat lunak dengan spesifikasi minimum sebagai berikut :

1. Intel Pentium 4 2.0 MHz.
2. RAM 512 Mb
3. Hardisk dengan ruang kosong 2 GB.
4. Sistem operasi Window XP.
5. Xampp sebagai webserver.
6. Aplikasi ini dibangun menggunakan Adobe Dreamweaver CS5.
7. Menggunakan bahasa Php, dan Jquery.
8. Sebagai databasenya menggunakan PhpMyAdmin(mysql).

1.4.4 Pengguna

1. Administrator

   Bertugas mengolah data-data dari mulai data barang, data transaksi, laporan transaksi, dan sebagainya

2. Member / *costumer.*

   Sebagai pemesan atau orang yang melakukan pemesanan barang, pembelian barang.

3. Pengunjung.

   Sebagai orang yang mengunjungi website tanpa melakukan pembelian, dan juga sebagai calon *costumer*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, yang merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimana sekarang secara sistematis, faktual dan akurat.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

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

1. Studi Literatur.

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

2. Observasi.

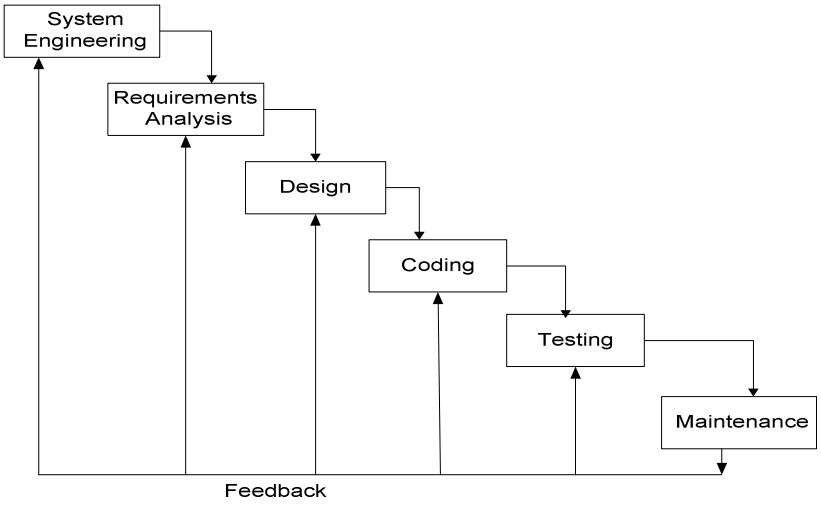
   Pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung ke toko Bagus Comunika.

3. Interview.

   Pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada karyawan dan pemilik dari toko Bagus Comunika.

1.5.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak.

Model yang diusulkan dalam pembuatan aplikasi menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, penggunaan paradigma *waterfall* dikarenakan dalam pembuatan aplikasi ini di butuhkan tahapan-tahapan yang berurutan agar sistem yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan Bagus Comunika, dan paradigma *waterfall* tersebut meliputi beberapa proses diantaranya:



gambar 1.1 *waterfall*

1. System / 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.

2. Analisis

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

3. Design

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

4. Coding

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

5. Testing

   Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

6. 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 laporan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu: Tinjauan umum perusahaan dan Landasan Teori. Tinjauan umum perusahaan berisikan tentang sejarah

perusahaan, visi, misi dan susunan organisasi yang ada diperusahaan. Sedangkan Landasan Teori berisi tentang teori-teori pendukung dalam membangun aplikasi e-commerce di toko Bagus Comunika.

BAB III. ANALISIS MASALAH

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. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

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.