BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sekarang ini semakin berkembang dan berpengaruh dalam segi transaksi dan perkembangan kegitan usaha. Mengenai hal ini, kebutuhan akan transaksi yang dapat diakses melalui *website* bisa dikatakan kebutuhan penting, karena kecepatan dan kemudahan yang diberikanya, sehingga banyak *seller* yang merambah teknologi ini.

Keberadaan internet saat ini memberikan keuntungan secara langsung maupun tidak langsung kepada dunia bisnis, pendidikan, komunitas dan banyak lagi dari skala kecil hingga besar. Dengan adanya fasilitas internet data – data bisa disimpan, diambil dan dikirimkan secara mudah keseluruh penjuru dunia dengan berbagai cara, data dan informasi yang ada dapat dihubungkan dengan mudah dan cepat hanya dengan menggunakan *hyperlinks* (penghubung visual). Dalam dunia bisnis memudahkan pendekatan produk kepada konsumen untuk melihat dan bertransaksi melalui media website [1].

Sebuah *website* e-*commerce* memiliki banyak keuntungan bagi berbagai macam golongan pemakai, serta menawarkan berbagai macam manfaat, karena itu Distro Monalisa mencoba menerapkan sistem penjualan *online* terhadap produknya. *Website* telah menjadi sarana promosi, transaksi, pusat informasi, dan pengelolaan data, atau bahkan menjadi sebuah sarana.

Sebuah *website* tidak saja menghemat waktu dan tempat, tapi juga biaya pemakai dapat mengakses *Website* dan apasaja yang mempunyai intregrasi dengan *website* dari mana saja kita berada, Fasilitas *provider* untuk mengakses internet juga semakin banyak, selain dengan telepon rumah, handphone, juga melalui jaringan server/warnet. Ini membuktikan bahwa masyarakat semakin tidak mau disibukan dengan keterbatasan waktu dan kesempatan untuk melihat informasi [1].

Terkait dengan hal di atas, maka Distro Monalisa bertujuan untuk mengikuti arus perkembangan informasi dalam memodernkan sistem penyebaran informasi dan penjualan dengan membuat aplikasi penjualan perlengkapan bermain *skate board* dan pakaian secara *online* melalui media *website*.

Selama ini Distro Monalisa menyebarkan informasi masih dengan cara manual seperti penyebaran brosur. Sarana penyebaran informasi tersebut sangat banyak kekurangan akan keefektifan dan efisiensi informasi, kendala dalam penyebaran informasi.

Harapan untuk membuat sebuah program aplikasi penjualan yang baik, pengolahan data merupakan kunci utama untuk mencapai kesempurnaan. Dengan pengolahan data dan transaksi yang baik maka kita dapat dengan mudah mengakses data yang dibutuhkan. Selama ini Distro Monalisa belum memakai sitem pnjualan berbasis *website*. Sebagai contoh banyak *buyer* diluar kota yang kesulitan memesan barang-barang yang disediakan Distro ini dikarnakan keterbatasan komunikasi dan informasi stok juga *model* barang baru yang dipasarkan. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah pihak-

pihak yang terkait untuk mengetahui informasi yang berhubungan dengan penjualan barang-barang yang *up to date* dan stok barang yang disediakan Distro Monalisa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian masalah dari latar belakang, maka dapat disimpulkan permasalahan-permasalahan yang ada, yaitu :

1. Bagaimana cara pembeli mengakses informasi produk baru yang ditawarkan Distro Monalisa dengan keterbatasan jarak?
2. Bagaimana cara pembelian dan pembayaran yang lebih mudah bagi konsumen?
3. Bagaimana cara penyebaran promosi yang lebih efektif dan meluas ke seluruh daerah?
4. Bagaimana cara pembeli di luar kota bisa mengetahui jumlah stok yang masih tersedia dalam membeli produk yang ditawarkan .

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Adapun maksud dari penulisan tugas akhir ini berdasarkan masalah yang diteliti adalah untuk memberi kemudahan dalam promosi dan transaksi Distro Monalisa kepada masayarakat luas.

1.3.2 Tujuan

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk penyebaran informasi dan promosi produk Distro Monalisa yang lebih mudah, cepat dan *up to date*.
2. Untuk mempermudah konsumen dalam membeli produk yang ditawarkan Distro Monalisa tanpa batas waktu dan jarak.
3. Untuk menggantikan sistem lama dalam media promosi yang kurang efektif.
4. Untuk mempermudah transaksi yang mana menggunakan transaksi baik offline maupun *online*.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menanggulangi masalah ini maka penulis membatasi permasalahan penting yang ada di Distro Monalisa sebagai berikut :

1. Data Produk
   a. Produk yang ditawarkan merupakan barang-barang berupa perlengkapan olah raga *skate board* dan pakaian yang mempunyai kategori seperti perlengkapan keamanan bermain *skate board* dan model pakaian ditampilkan pada bagian depan *web* sebagai informasi *stok*, beserta detail produk berupa ukuran dan warna.
   b. Gambar yang ditampilkan yaitu gambar dari tiap-tiap tipe produk perlengkapan *skate board* dan pakaian.

c. Rating produk diberikan oleh pengunjung dan dari hasil pembelian barang oleh konsumen sehingga lebih memudahkan dalam memilih produk yang ada untuk mengetahui *Most View Product* atau barang yang paling banyak dilihat.

d. Diskon diberikan untuk barang terbaru dan juga untuk barang promosi.

e. Pengeloaan stok, yaitu saat konsumen memesan produk yang akan dibeli maka *stok* barang yang dipesan, secara otomatis berkurang saat konsumen melakukan konfirmasi pembelian dan telah dikonfirmasi oleh admin. Hal ini dilakukan agar mencegah kesalahan informasi kepada konsumen mengenai *stok* barang yang masih tersedia

f. Manajemen harga yang dipakai adalah harga yang tercantum pada saat pemesanan.

2. Manajemen Pemesanan.

a. Aplikasi ini akan menampilkan sistem pencarian pemesanan berdasarkan tipe barang,harga dan barang terbaru sesuai yang dipilih.

b. Status pesanan akan diupdate pada saat konsumen melakukan pemesanan kemudian di konfirmasi oleh pihak Distro Monalisa melalui e-mail yang berisi daftar barang yang dipesan, jumlah harga dan juga no transaksi sebagai bukti pembayaran.

c. Admin dapat mengubah status barang yang tersedia.

d. Pembatalan pemesanan hanya dapat dilakukan sebelum konsumen melakukan konfirmasi pembayaran, barang yang telah dibeli tidak dapat dibatalkan.

3. *Website e-commerce* Distro Monalisa mempunyai dua metode pembayaran yaitu secara offline dengan cara melalui transfer rekening bank, dan online yaitu melalui pay pal**.**
4. Manajemen Shiping dalam melakukan pengiriman barang, Distro Monalisa menggunakan JNE. Ongkos kirim sepenuhnya ditanggung pemesan.
5. Distro Monalisa mempunyai Laporan Pemesanan, Laporan Penjualan, Laporan Barang Terkirim berdasarkan periodik waktu tertentu dan akan ditampilkan dalam history transaksi yang bisa dilihat di halaman admin.
6. Terdapat fasilitas backup atau restore database untuk mengatasi permasalahn data yang hilang atau rusak dan menghindari segala kemungkinan buruk lainnya, IP-Dedicatied juga menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL).
7. Retur barang bisa dilakukan apabila barang yang diterima tidak sesuai pesanan.
8. Setiap pembeli harus *login* terlebih dahulu untuk melakukan transaksi dan menggunakan *e-mail* yang didaftarkan oleh pengguna karena akan berguna saat perubahan *update* status.
9. *Website e-commerce* Distro Monalisa mendukung *Search Engine Optimizartion* (SEO) agar *website* ini bisa diakses dan ditampilkan didepan saat melakukan pencarian dari google. Penerapan elemen pendukung SEO yang digunakan adalah menggunakan Meta Keyord dan

Meta Deskripsi hal tersebut agar lebih mudah dipahami dan langsung di implementasikan.

10. Untuk custumer support bisa menggunakan telepon dan Instant Messaging.
11. Halaman admin mempunyai intregrasi dengan situs jejaring sosial Facebook sebagai sarana promosi.
12. Pembuatan situs dengan memanfaatkan program PHP, CSS, jQuery.
13. Database yang digunakan menggunakan MySQL.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis dekriptif. Metode deskriptif yaitu suatu metode untuk membuat gambaran (deskripsi) mengenai fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian di masa sekarang secara sistimatis, aktual dan akurat. Tahapan-tahapan pembangunan perangkat lunak yang digunakan dalam metode penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

   a. Wawancara.

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan karyawan yang bertugas agar mendapat data yang terperinci.

   b. Observasi.

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung berkaitan dengan data-data yang ada di Distro Monalisa.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

   Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

   a. 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.

b. Analisis

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. Coding

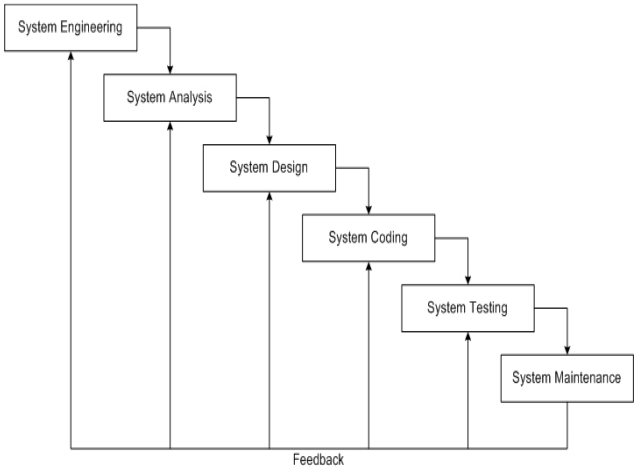
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian

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.*



Gambar 1.1 Metode *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

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, asumsi, serta sistematika penulisan.

BAB II 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 serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya. Membahas tentang tinjauan

perusahaan dan konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan yang melandasi pembangunan aplikasi *e-commerce*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Membahas tentang analisis sistem, pengguna, serta perancangan sistem untuk pembangunan aplikasi *e-commerce*.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Merupakan tahapan perancangan sistem yang dibuat, metode dan kaidah yang diterapkan dalam penelitian dan pembuatan *website e-commerce*.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

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