BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan sistem informasi begitu pesat yang mengakibatkan banyak perubahan disegala bidang dalam kehidupan manusia. Salah satu dampak yang dirasakan dibidang informasi adalah teknologi *internet*. Pada saat ini *internet* bukan merupakan hal yang baru lagi bahkan sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat dan menjadi suatu hal yang berguna dan penting bagi masyarakat. Hal ini disebabkan bahwa di *internet*, informasi dapat disediakan untuk masyarakat di seluruh dunia secara bebas dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Untuk menyampaikan informasi tersebut ke seluruh dunia dengan internet dikenal suatu media untuk meletakan informasi tersebut secara *on-line* yaitu *web*. Selain sebagai sarana penyaji informasi, web juga biasa digunakan olah masyarakat sebagai media untuk melakukan berbagai aktifitas seperti media promosi, media bertansaksi, media komunikasi, dan lain sebagainya.

Web atau www (Word Wide Web) adalah sebuah metode Sebuah metode yang berjalan di dunia *internet* yang akhir – akhir ini berkembang cepat dengan adanya media ini, seseorang dapat menciptakan puluhan bahkan ratusan aplikasi yang berjalan di bawah web (*underweb*). Informasi yang tersedia didalam *web* biasa disebut dengan informasi secara *on-line*, yaitu menyampaikan informasi atau transaksi yang dilakukan secara *on-line* dengan menggunakan fasilitas *web*

pada sebuah jaringan internet. Salah satu informasi yang dapat di akses melalui *internet* yaitu e-*commerce* atau bisa disebut Perdagangan elektronik atau e-dagang. *E-commerce* adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. *E-commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis

SENTOSO merupakan sebuah instansi yang terletak di Jl. Cempaka Poncol Gg. V/1B, Pekalongan, Jawa Tengah. SENTOSO menyediakan Ikhrom, handuk, handuk kimono serta berbagai perlengkapan sholat seperti mukena, sajadah dan sarung. Untuk handuk memiliki 2 jenis produk yaitu menggunakan *letter* dan tanpa *letter.*

Permasalahan juga muncul dalam perluasan pemasaran. Dalam pemasarannya cara yang digunakan yaitu dengan menggunakan brosur yang dibagikan kepada pelanggan. Hal ini menyebabkan tidak efisiennya cara yang dilakukan, karena memakan biaya operasional yang cukup besar.

Dalam proses transaksinya SENTOSO memiliki banyak pelanggan baik dari dalam kota maupun di luar kota yang masih menerapkan prosedur belanja manual dimana pelanggan datang langsung atau via telepon. Untuk pemesanan handuk *letter* via telepon dapat menimbulkan kesalahan dalam pencatatan *letter* karena diucapkan secara lisan atau pencatatan *letter* handuk dikirimkan melalui fax. Ini mengakibatkan proses pembuatan handuk pun menjadi terhambat (lama).

Sehingga mengakibatkan produksi handuk tidak maksimal dan pelanggan tidak bisa melihat handuk atau ikhrom dalam bentuk gambar. Hal ini menyebabkan tidak efektif bagi pelanggan karena menyita waktu dan biaya.

Pada segi pengolahan data transaksi pun CV. SENTOSO mengalami hambatan dikarenakan prosesnya masih manual sehingga jika terjadi kesalahan dalam pemesanan baik *letter*, ukuran maupun nama pada handuk *letter* ataupun kesalahan pada produk lain menimbulkan pengolahan pun terhambat.

Berdasarkan dari permasalah yang telah dikemukakan diatas diperoleh solusi yaitu dibutuhkan sistem transaksi penjualan *online* yang dapat membantu meningkatkan penjualan barang sehingga akan tercapai keuntungan yang maksimal dan membantu dalam pengolahan data transaksi pembelian.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang, maka permasalah dapat dirumuskan yaitu "Bagaimana cara Membangun Aplikasi *E-commerce* Ikhrom dan Handuk *Letter* di CV. SENTOSO ?".

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan penelitian ini memberikan gambaran secara jelas mengenai sistem transaksi *on-line* di CV. SENTOSO yang akan dibangun.

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah membangun Aplikasi *E-commerce* Ikhrom dan Handuk *letter* di CV. SENTOSO.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Agar lebih efisien dalam pemasaran produk.
2. Memudahkan pelanggan dalam melakukan proses transaksi pembelian barang.
3. Memudahkan bagian penjualan dalam mengolah data transaksi penjualan, dan membuat laporan transaksi penjualan.

1.4 Ruang Lingkup Kajian / Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian ini meliputi :

- ***Administrative Tools (Backend Office)***

  1) Pengaturan Produk

     a) Produk dalam sistem ini berupa barang yaitu ikhrom, handuk, handuk kimono dan perlengkapan sholat.

     b) Sistem ini memiliki kategori dan jenis produk.

     c) Sistem ini menampilkan ukuran dan warna yang dapat dipilih untuk pemesanan handuk *letter*.

     d) Manajemen Harga disesuaikan berdasarkan jenis dan ukuran produk untuk handuk *letter*, sedangkan ikhrom disesuaikan berdasarkan jenis dan untuk kimono dan perlengkapan sholat disesuaikan berdasarkan produknya. Dimana jika terjadi perubahan harga dan telah ada yang memesan tetapi produk belum jadi, maka pemesanan tersebut disesuaikan dengan harga sebelum perubahan.

e) Gambar yang ditampailkan yaitu gambar dari tiap jenis ikhrom, handuk, kimono dan perlengkapan sholat berdasarkan barang yang akan ditampilkan.

f) Pada apilikasi ini juga menampilkan produk terbaru, produk banyak dilihat dan produk terlaris, sehingga kita bisa meningkatkan kualitas produk dan mengetahui produk mana yang paling diminati.

g) Diskon pada produk ini disesuaikan berdasarkan keinginan perusahaan.

h) Pengelolaan stok pada aplikasi ini berdasarkan persedian barang.

2) Manajemen Pemesanan

a) Pelanggan harus melakukan registrasi terlebih dahulu untuk dapat melakukan pemsanan.

b) Pelanggan dapat melakukan pemesanan barang dengan cara memilih barang yang akan dipesan. Jika pemesanan adalah handuk *letter,* pelanggan dapat menuliskan *letter*, ukuran dan warna sesuai keinginan. Handuk *letter* diproduksi 90 potong dalam 1 harinya. Sehingga jika jumlah pesanan handuk *letter* dari seluruh pemesanan handuk *letter* dalam 1 hari lebih dari 90 potong maka pesanan dapat selesai lebih dari 1 hari atau sesuai dengan jumlah pesanan seletahnya. Dan jika pemesanan adalah ikhrom atau kimono dengan jumlah pesanan melebihi stok yang ada maka, pelanggan dapat melakukan pemesanan.

Dimana maksimal produksi dalam 1 hari adalah 50 potong untuk masing-masing jenis. Setelah melakukan pemesanan pelanggan dapat menentukan alamat pengiriman, lalu melakukan pembayaran dengan cara memilih jenis pembayaran.

c) Produksi pesanan handuk *letter* dibuat setelah pelanggan melakukan pembayaran.
d) Pada aplikaisi ini akan menampilkan sistem pencarian pemesanan berdasarkan kategori dan jenis serta mendukung *Search Engine Optimizartion* (SEO) agar web ini bisa diakses melalui pencarian dari google.
e) Pengupdetan status akan diupdate pada saat pelanggan melakukan pemesanan ikhrom, handuk, haduk kimono atau perlengkapan sholat kemudian di konfirmasi oleh petugas, setelah transaksi pemesanan sistem akan mengirimkan informasi ke pelanggan melalui email bahwa proses pemesanan anda telah berhasil dan jika barang akan dikirim ada pemberitahuan melalui email bahwa barang telah dikirim.
f) Konfirmasi Pembayaran akan dikirimkan melalui email.
g) Pembatalan pemesanan dilakukan apabila pelanggan telah melakukan pemesanan tetapi belum melakukan pembayaran sampai pukuk 23.59 WIB terhitung saat pelanggan melakukan pemesanan.

3) Manajemen Pembayaran dilakukan dengan dua cara yaitu secara offline dan online. Ofline yaitu dengan menyediakan account bank dan dilakukan dengan cara transfer atau tunai. Pembayaran online yaitu dengan menggunakan fasilitas pembayaran paypal.
4) Manajemen Shiping

   Pengiriman produk dilakukan melalui pelayanan pengiriman barang yaitu JNE express across nations. Sistem ini menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman berdasarkan kota yang dituju serta mencantumkan biaya pengiriman.
5) Pembuatan laporan

   Pada sistem ini terdapat pembutan laporan penjualan yang disusun berdasarkan penjualan harian, bulanan dan tahunan.
6) Terdapat fasilitas backup atau restore database untuk mengatasi permasalahan data yang hilang.
7) Pengelolaan Retur Barang berlaku untuk pembelian handuk *letter* dengan ketentuan sebagai berikut :
   a) Pelanggan membeli produk diatas 20 buah.
   b) Pengembalian dilakukan jika terjadi kesalahan pada *letter*, warna atau ukuran
   c) Jangka waktu pengembalian maksimum 15 hari dari tanggal barang diterima oleh perusahaan.
   d) Tidak terdapat cacat/kerusakan/noda yang disebabkan oleh kesalahan pembeli

e) Biaya pengiriman ditanggung oleh pembeli

- ***Shoping Features (Frontend)***

  1) Aplikasi ini memberikan fasilitas pendaftaran member dan login member.
  2) Aplikasi ini menampilkan *history* pemesanan dengan memberikan informasi mulai dari pemesanan, pembayaran sampai pengiriman barang.

- ***Security***

  Aplikasi ini mempunyai IP-Dedicatied, Menggunakan Security Source Soket Layer (SSL) untuk keamanan dan username dan login untuk pegawai perusahaan yang menggunakan aplikasi ini.

- ***Communication***

  Menggunakan email, manfaatkan Situs Jejaring Sosial yaitu facebook, menggunakan Instan Messaging yaitu Yahoo Massanger dan menampilkan alamat, no telepon fax sebagai sarana komunikasi informasi yang dibutuhkan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan ruang lingkup masalah diatas maka penulis membuat suatu batasan masalah yaitu :

1) Batasan Masalah Pengguna

   Pengguana pada aplikasi ini yaitu petugas sebagai pengelola dan user sebagai pengguna.

2) Batasan Masalah Perangkat Keras

   a) *Processor* Intel Dual Core 2.0 GHz

b) VGA dengan memory minimal 64 MB

c) Memory (RAM) minimal 256 MB

d) Harddisk dengan kapasitas minimum 10 GB

e) Monitor

f) Mouse dan Keyboard

3) Batasan Masalah Perangkat Lunak

a) Sistem Operasi Windows.

b) Browser seperti Internet Explorer, Mozilla Firefox atau Opera.

c) Database MySQL.

d) Virtual Webserver menggunakan XAMPP-WIN32-1.7.3.

e) Bahasa pemrograman PHP

f) Macromedia Dreamweaver CS3 untuk desain *web*-nya

g) Power Designer 6 untuk analisis sistem

- Entity Relationship Diagram (ERD) menggunakan ERD Cross Foot .CMD
- Data Flow Diagram (DFD) mengunakan .PAA

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

1. **Observasi**

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

2. **Studi Literatur.**

   Pengumpulan data dengan cara :

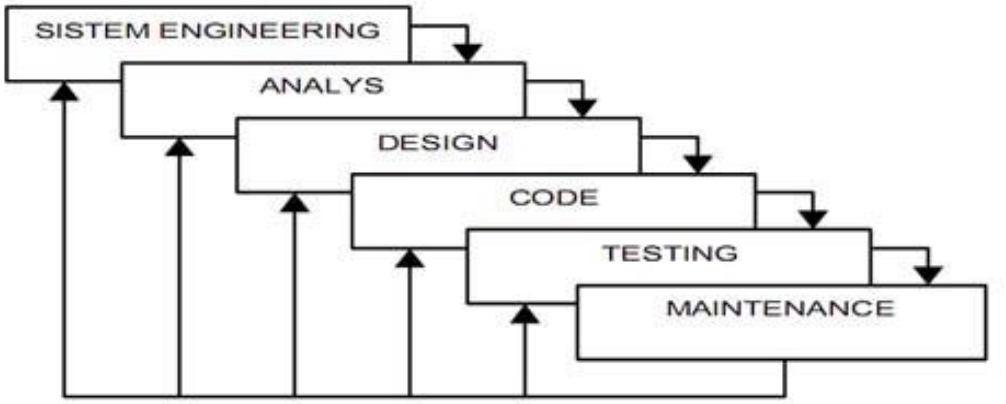
   1) Mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian
   2) Mempelajari dasar-dasar pengembangan web dengan HTML dan PHP.
   3) Mempelajari cara mengunakan Macromedia Dreamweaver CS3.
   4) Mempelajari dasar-dasar MySQL

3. **Interview**

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

2. **Tahap pembuatan perangkat lunak**.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* dengan gambar sebagai berikut :



Gambar 1-1 Waterfall

Penjelasan dari alur metode *waterfall* ini adalah sebagai berikut :

a. *System Engineering*.

System Engineering merupakan tahapan yang pertama kali yaitu merumuskan sistem yang akan kita bangun. Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang dibangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

b. *Analysis*

Analysis merupakan permasalahan yang dihadapi dan mendeskripsikan kebutuhan fungsional dan non fungsional dalam membangun web.

c. *Design*

Design digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk "*blueprint*" *software* sebelum *coding* dimulai. Perancangan harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya,

maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

d. Coding

Coding merupakan hasil perancangan sistem diterjemahkan ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti mesin komputer bahasa pemrograman tertentu.

e. *Testing*

Testing merupakan pengujian perangkat lunak yang sudah dirancang, direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program, dan pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasi.

f. *Mainteance*

Mainteance merupakan tahap akhir sesudah perangkat lunak dibangun dengan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau melakukan perubahan sesuai dengan kondisi yang akan datang yang mungkin perlu dilakukan.

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

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang dasar-dasar teori dari sumber pustaka dan referensi yang menjadi landasan dasar dalam perancangan, analisis kebutuhan sampai dengan implementasi dan pengujian sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN MASALAH

Pada bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini yang sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisi tahap implementasi dari perancangan sebelumnya kemudian melakukan pengujian aplikasi yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang didapat dari pembahasan dan aplikasi yang telah dibuat.