BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi saat ini semakin berkembang terutama *Internet*. Salah satu yang berkembang dengan pesat adalah perdagangan elektronik, yang lebih dikenal sebagai *e-commerce* (*Electronic Commerce*), merupakan cabang dari *e-bussines,* dimana *e-commerce* mencakup kegiatan transaksi jual beli secara elektronik dengan menggunakan media *Internet*, sehingga pembeli dapat mengakses informasi katalog ketersediaan produk, harga produk, produk baru serta melakukan transaksi pembelian dari mana saja asalkan terhubung dengan *Internet*, dengan begitu pembeli dapat menghemat waktu dan biaya dikarenakan tidak perlu pergi ke atau tempat yang dituju.

LOSTMANNEQUIN adalah industri rumahan yang menjual tas dan aksesoris-aksesoris hasil kerajinan tangan sejak lama menggunakan media *Internet* sebagai media pemasaran produknya. Dengan menggunakan media jejaring sosial, LOSTMANNEQUIN mempunyai pelanggan setia yang selalu antusias terhadap produk produk barunya, sayangnya antusiasme ini tidak didukung dengan manajemen sistem pejualan yang memadai, sehingga sering terjadi masalah apabila pemesanan dan pembelian produk dalam jumlah banyak dan bersamaan masih dilakukan dengan cara manual yang dirasakan dikarenakan menyita waktu serta tidak efisien. Kendala juga terdapat pada saat transaksi

pembayaran, ketika terjadi pemesanan oleh konsumen yang berada di luar negeri, permintaan tersebut tidak bisa dipenuhi dikarenakan pada sistem yang sedang berjalan tidak dapat menangani pembayaran yang bersifat global. Dengan memanfaatkan *Internet*, masalah tersebut bisa ditangani dengan membangun sistem baru yang mampu menangani pembayaran melalui alat transaksi global, salah satu contohnya yaitu Paypal. Berdasarkan permasalahan tersebut, judul laporan ini "***PEMBANGUNAN SISTEM PENJUALAN ONLINE DI LOSTMANNEQUIN***" dibuat untuk membantu permasalahan yang ada pada LOSTMANNEQUIN, diharapkan LOSTMANNEQUIN mempunyai sebuah sistem penjualan *online* yang handal dan dapat digunakan dengan baik.

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang terjadi pada LOSTMANNEQUIN, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. LOSTMANNEQUIN belum mempunyai sistem informasi penjualan yang baik.
2. LOSTMANNEQUIN mengalami kesulitan dalam mengelola data produk dan layanannya, serta proses pengolahan data transaksi,
3. Belum adanya alat transaksi global sehingga tidak semua permintaan terpenuhi.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana membangun sistem penjualan *online* pada LOSTMANNEQUIN.

I.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun situs penjualan *online* pada LOSTMANNEQUIN.

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Membuat sistem informasi penjualan yang terstruktur.
2. Mempermudah pengelolaan data produk dan transaksi pemesanan, pembuatan label,pencatatan *history* pemesanan serta mempercepat proses pembuatan laporan.
3. Membuat suatu sistem yang bisa menangani pembayaran global yang terintegrasi.

I.4. Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan permasalahan yang dapat dirumuskan agar penulisan laporan kerja ini lebih terarah dan mengacu kepada tujuan utama.

Batasan permasalahan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Sistem

   Batasan sistem yang akan dibangun, yaitu :

   1. Perancangan sistem informasi berbasis web ini dibuat berdasarkan permintaan dan kebutuhan LOSTMANNEQUIN.

      Sistem yang dibangun dapat menangani pengolahan data produk dan layanan yang disediakan oleh LOSTMANNEQUIN, serta menampilkannya berdasarkan kategori
   2. Sistem menyediakan layanan pengaturan produk diantaranya
      1. Data Produk

2. Data Kategori
3. Detail Produk
4. Manajemen Harga
5. Gambar Produk
6. Produk Favorit
7. Produk yang paling banyak dibeli
8. Produk yang paling banyak dilihat
9. Pengelolaan Stok
10. Pengelolaan Ongkos Kirim

3. Sistem yang akan dibangun, menyediakan manajemen pemesanan sebagai berikut:
    1. Sistem yang dibangun memberikan layanan pencarian produk dan pemesanan.
    2. Pemesan dapat memilih produk yang disediakan sesuai dengan kategori yang ada.
    3. Pemesan harus melakukan registrasi terlebih dahulu dan melakukan verifikasi sebelum melakukan pemesanan.
    4. Setelah pemesan melakukan pemesanan, sistem akan memberikan pemberitahuan bahwa pemesanan produk akan diproses terlebih dahulu oleh LOSTMANNEQUIN.
    5. Setelah permintaan pemesanan dikonfirmasi oleh LOSTMANNEQUIN, maka sistem akan memberikan pemberitahuan kepada pemesan bahwa produk dalam status

dipesan melalui *email*, dan meminta pemesan mengkonfirmasi untuk pembayaran biaya pemesanan yang dapat dilakukan via bank atau melalui Paypal. Jika permintaan pemesanan tidak disetujui, maka sistem memberikan pemberitahuan via *email.*

6. Setelah proses pemesanan selesai, pemesan melakukan konfirmasi pembayaran dan biaya pemesanan telah diterima oleh pihak LOSTMANNEQUIN maka sistem akan memberikan pemberitahuan kepada pemesan melalui *email*, bahwa transaksi telah berhasil dilakukan.
7. Apabila produk yang dipilih kosong, maka pemesan dapat mengirimkan *request restock*, baik melalui sistem maupun melalui alat komunikasi lain seperti Yahoo Messenger.
8. Apabila produk yang kosong telah tersedia kembali, pelanggan mendapatkan *email* berisi pemberitahuan bahwa produk telah tersedia kembali.
9. Setelah pemesanan telah berhasil dilakukan, maka proses selanjutnya adalah pengiriman produk.
10. Pada pengiriman produk dilakukan melalui jasa pengiriman produk PT. POS INDONESIA baik pengiriman dalam dan luar negeri.

4. Manajemen Pembayaran yang ditangani, yaitu :
    1. Pembayaran *Offline*

       Transfer via Bank yang telah ditentukan oleh pihak LOSTMANNEQUIN.
    2. Pembayaran *Online*

       Menggunakan Paypal sebagai fasilitas *Payment Gateway* internasional.
5. Manajemen Pengiriman
    1. Melalui layanan pengiriman PT. POS INDONESIA, serta menggunakan *tracking* yang telah disediakan oleh PT.POS INDONESIA.
    2. Pada manajemen pengiriman ini, sistem juga mengolah kota berikut harga tiap kota.
    3. Untuk pengiriman ke luar negri, harga pengiriman ditentukan menurut kebijakan pihak LOSTMANNEQUIN.
6. Pembuatan Laporan

   Pada sistem ini juga terdapat layanan untuk membuat laporan, laporan. laporan dapat disusun berdasarkan pada periode tertentu.
7. Sebagai penunjang media promosi, sistem yang dibangun akan berintegrasi dengan situs jejaring sosial seperti Facebook dan Twitter.

8. *BackUp* dan *Restore Database.*

   Untuk fasilitas ini, sistem menggunakan fasilitas *backup dan restore database* yang telah disediakan oleh *webhost* yang digunakan.

9. Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur, alat yang digunakan adalah *flowmap*, ERD (*Entity Relationship Diagram*), dan untuk menggambarkan proses yang digunakan adalah DFD (*Data Flow Diagram*).

10. Untuk pembangunan aplikasi, dibutuhkan perangkat lunak dengan spesifikasi sebagai berikut :

    1. Sistem Operasi Windows 7 / MacOSX 10.6.6
    2. Adobe Dreamweaver, Netbeans sebagai perangkat pembangun aplikasi.
    3. Apache sebagai *WebServer*.
    4. MySQL sebagai *database management* sistem.
    5. Bahasa Pemrograman yang digunakan adalah PHP & HTML, dan menggunakan CSS untuk optimalisasi tampilannya

11. Fitur Belanja :

    1. Pencarian Produk (berdasarkan nama, harga, kategori dll).
    2. Menampilkan produk Diskon, Produk Terbaru, Produk Paling banyak dibeli secara global ataupun berdasarkan kategori, Produk Paling Banyak Dilihat.
    3. Fasilitas pendaftaran *member* dan *login member*.

4. *History* pemesanan.
5. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
6. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situsterdaftar di search engine pada halaman-halaman depan, *customer* dapat dengan mudah mencari *website* ini.

12. Keamanan :
    1. IP yang digunakan adalah *IP Dedicated,* yaitu *IP addres* yang digunakan secara eklusif pada satu akun hosting, *Dedicated IP* biasa digunakan untuk jalur transaksi yang menggunakan *SSL-encrypted* untuk pengamanan transaksi di *Internet*.
    2. Untuk menjamin keamanan, data transfer dari *browser* pembeli ke *webserver* diperlukan protokol untuk pengamanan, protokol tersebut adalah SSL *(Secure Socket Layer)*.
    3. *Email* dan Password dapat digunakan untuk login oleh *member* setelah autentifikasi pendaftaran melalui *email*.
13. Sistem menyediakan layanan konsultasi atau *customer service* melalui beberapa fasilitas, diantaranya :
    1. Menggunakan *email* yang telah didaftarkan oleh pengguna pada saat pendaftaran.

2. Menggunakan Yahoo Messenger untuk komunikasi *Realtime Online.*
3. Untuk berbicara langsung dapat menggunakan sarana telepon untuk *customer support.*
4. Memanfaatkan situs jejaring sosial untuk promosi seperti Facebook dan Twitter di integrasikan dalam halaman administrator

I.5. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk membangun sistem penjualan *online* ini adalah metode analisis deskriptif, yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat :

1. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Studi Pustaka

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul tugas akhir.

2. Observasi

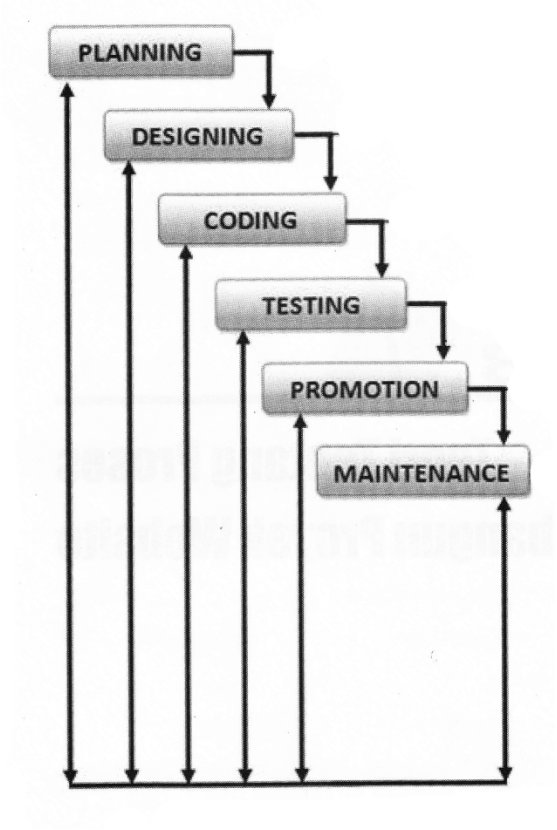
   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

3. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak LOSTMANNEQUIN terhadap permasalahan yang diteliti.

2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah dengan menggunakan metode *waterfall*.



Gambar I.1 Metoda *Waterfall*

1. Planning

Planning adalah tahap perencanaan berupa analisis tentang hal hal yang diperlukan dalam pembangunan *website*.

2. *Designing*

   Designing adalah tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*

3. *Coding*

   Tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design*, dimana merupakan tahap penerjemahan masalah yang telah dirancang sebelumnya kedalam bahasa pemrograman tertentu.

4. *Testing*

   Testing merupakan tahap pengujian *website* yang telah dibangun. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah *website* yang telah dibangun sesuai dengan rancangannya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

5. *Promotion*

   Pada tahap ini *website* yang telah dibangun dipromosikan kepada publik sehingga dapat diketahui dan digunakan.

6. *Maintenance*

   Maintenance merupakan tahap akhir dimana suatu *website* yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*

I.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi kedalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah, merumuskan masalah, menentukan maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terbagi menjadi dua bagian, tinjauan umum perusahaan dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan, struktur organisasi serta logo perusahaan, sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam pembangunan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menganalisis masalah dari pembangunan sistem penjualan *online* di LOSTMANNEQUIN dan perancangan aplikasi yang akan dibangun, serta menentukan kebutuhan-kebutuhan aplikasi dan perangkat lunak aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan implementasi pembangunan sistem penjualan *online* di LOSTMANNEQUIN serta menjelaskan pengujian aplikasi yang telah dibuat tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.