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 meletakkan informasi tersebut secara *online* yaitu *website*. Selain sebagai sarana penyaji informasi, *website* juga biasa digunakan olah masyarakat sebagai media untuk melakukan berbagai aktifitas seperti media promosi, media bertransaksi, media komunikasi, dan lain sebagainya.

Dela Jaya Variasi adalah suatu bengkel yang terletak di Jalan Sukamulya Dalam 3 Peta Bandung. Dela Jaya Variasi menyediakan aksesoris motor seperti breket, dan ada beragam jenis seperti breket *statis*, breket *sleding*, dan breket *wingrack.*

Selama ini transaksi penjualan dilakukan oleh konsumen di bengkel yang bersangkutan via telepon atau datang secara langsung ke bengkel tersebut. Permasalahan juga muncul pada penjualan breket dengan menggunakan telepon

akan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memperoleh informasi mengenai jenis breket yang tersedia. Serta penjualan melalui telepon tidak memuaskan konsumen karena tidak bisa melihat gambar breket yang akan dipesan. Selain itu permasalahan muncul apabila konsumen berada di luar kota Bandung, konsumen akan sulit memperoleh informasi mengenai jenis dan gambar breket yang akan dipesan.

Kebutuhan untuk mendapatkan informasi dengan cepat semakin meningkat. Seiring dengan meningkatnya kebutuhan tersebut maka dibuatlah suatu media penjualan dan pembayaran *online* berbasis *website*, maka dalam sebuah bengkel perlu dibangun perangkat lunak yang dapat mendukung yaitu **"PEMBANGUNAN APLIKASI SISTEM PENJUALAN BREKET *ONLINE* BERBASIS *WEB* DI DELA JAYA VARIASI".**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu bagaimana membangun aplikasi sistem penjualan breket *online* berbasis *web* di Dela jaya variasi.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka maksud dari penulis ini adalah untuk membangun aplikasi sistem penjualan breket *online* berbasis *web* di Dela Jaya Variasi.

1.3.2 Tujuan

Tujuan penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan untuk konsumen
    a. Memudahkan konsumen dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh Dela Jaya Variasi tanpa harus mengunjungi bengkel secara langsung.
    b. Memudahkan konsumen dalam proses pemesanan produk sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun ia berada, tanpa harus mengunjungi bengkel secara langsung.
    c. Memudahkan konsumen yang berada di luar kota Bandung, agar tidak harus datang ke bengkel untuk menentukan barang mana saja yang akan dibeli.
    d. Memberikan fasilitas yang fleksibel kepada konsumen dalam menggunakan aplikasi *E-Commerce* yang dibangun.
2. Tujuan untuk perusahaan
    a. Untuk memperluas pemasaran terutama di luar kota Bandung.
    b. Mempermudah pengelolaan penjualan barang, baik pembayaran secara *offline* atau pembayaran *online.*

1.4 Batasan Masalah / Ruang Lingkup Kajian

Untuk menanggulangi masalah ini maka penulis membatasi permasalahan penting yang ada di Dela jaya variasi sebagai berikut :

1. Pengaturan produk
    a. Data produk

        Data produk pada aplikasi ini berupa breket.

    b. Data kategori dan atau subkategori

        Kategori pada produk diantaranya breket *statis*, breket *wingrack*, breket *sleding*.

    c. Detail produk

        Produk-produk yang disediakan mempunyai bentuk, ukuran, dan harga yang berbeda-beda.

    d. Manajemen harga

        Harga yang diberikan sesuai dengan waktu pada saat pembelian dilakukan.

    e. Gambar produk

        Gambar produk yang ditampilkan yaitu berupa breket yang sesuai dengan bentuk dan harga.

    f. Rating produk

        Menampilkan rating produk yang banyak diminati para konsumen.

    g. Produk promosi

        Promosi produk dilakukan dengan cara menyebarkan katalog melalui *social network* seperti *facebook*.

h. Pengolahan diskon

Diskon diberikan pada waktu tertentu, adapun besar diskon tergantung pada jenis breket.

i. Pengelolaan stok

Pengelolaan stok yaitu pelanggan yang melakukan transaksi terlebih dulu akan didahulukan.

2. Manajemen pemesanan

a. Pencarian pesanan

Pada saat ingin mencari produk, konsumen cukup memilih kategori yang telah disediakan, sesuai dengan produk yang dicari.

b. *Update* status pesanan pada produk yaitu (dipesan → dikonfirmasi → dibayar → dikirim → diterima oleh pemesan).

c. Konfirmasi pembayaran

Setiap transaksi pembayaran yang terjadi akan diberikan konfirmasi 1x24 jam, lalu akan dikonfirmasi bahwa anda telah melakukan transaksi pembayaran sesuai hari, tanggal, bulan, dan waktu terjadinya transaksi tersebut. Adapun konfirmasi bisa melalui *e-mail*, telepon atau sms.

d. Pembatalan pemesanan

Pembatalan pemesanan hanya bisa dilakukan apabila belum terjadinya transaksi pembayaran 1x24 jam setelah melakukan pemesanan.

3. Manajemen pembayaran

   Dalam pembangunan aplikasi ini ada dua sistem pembayaran yang diterapkan, yaitu :

   a. Pembayaran *Offline*

      Sistem pambayaran yang disediakan dengan cara transfer antar rekening bank atau tunai.

   b. Pembayaran *Online*

      Selain melakukan pembayaran secara transfer antar rekening bank aplikasi ini juga menyediakan fasilitas pembayaran o*nline* menggunakan fasilitas *payment gateway* baik yang internasional ataupun Indonesia yang dinamakan *paypal.*

4. Manajemen *shipping*

   a. Cara pengiriman produk yang telah di pesan menggunakan layanan pengiriman JNE yang menyediakan jasa layanan pengiriman yang memiliki fasilitas penelusuran pengiriman (*tracking*).

   b. Menyediakan pengolahan lokasi pengiriman (provinsi → kota/kab) dan harga kirimnya.

5. Pembuatan laporan (*reporting*)

   Ada beberapa laporan yang biasanya dibuat yaitu laporan penjualan, laporan pemesanan, laporan produk dan lain-lain. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu.

6. Menyediakan integrasi dengan situs *social network* (*facebook* dan *twitter*) sebagai sarana promosi.
7. Fasilitas *backup* dan *restore datab*ase untuk mengatasi data-data yang hilang.
8. Fasilitas pengolahan *retur* barang

   Barang yang di-*retur* adalah barang yang tidak sesuai keinginan konsumen, maka barang akan di tarik oleh pihak bengkel dan barang akan di ganti sesuai produk yang diinginkan.
9. *Shoping features*
   a. Menampilkan produk diskon, produk terbaru, produk terlaris, dan produk yang paling banyak dilihat.
   b. Fasilitas pendaftaran *member* dan *login member* diberikan kepada konsumen untuk mendapatkan diskon.
   c. Menyediakan *history* pemesanan.
   d. *Zoom* gambar produk, multi gambar untuk sebuah produk.
10. *Security*
   a. Menggunakan *IP-Dedicated.*
   b. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) untuk keamanan yang mendukung protokol https.
   c. Menggunakan *user name* dan *login* untuk mengakses situs.
11. *Communication*

   Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah :
   a. Menggunakan e-mail yang di daftar oleh pengguna.

b. Menggunakan instan messaging (Yahoo Messanger) untuk informasi produk.

c. Memanfaatkan situs jejaring sosial untuk promosi.

d. Menggunakan telepon, fax untuk konsumen *support*.

12. Proses pengolahan data produk dan transaksi hanya dapat dilakukan oleh admin, sedangkan konsumen dapat melakukan transaksi setelah melakukan registrasi.

13. *Software* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah PHP untuk *programming*-nya, *Macromedia Dreamweaver MX* untuk desain *web*-nya, dan MySQL untuk *database*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam skripsi ini terdiri dari :

1. Tahap pengumpulan data

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

a. Studi pustaka

Studi pustaka adalah tahap pengumpulan data dengan cara mempelajari referensi-referensi dan data-data yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dengan bersumber pada buku-buku, serta bacaan lain yang kiranya dapat membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

b. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung para pembuat keputusan berikut lingkungan fisiknya atau pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang berjalan.

c. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah suatu percakapan langsung dengan tujuan-tujuan tertentu dengan menggunakan format tanya jawab yang terencana.

2. Tahap pembangunan aplikasi

Teknik analisis data dalam pembangunan aplikasi menggunakan paradigma pembangunan aplikasi secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. *System Engineering* (Rekayasa Sistem)

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. *Analysis* (Analisis)

Analysis merupakan tahap analisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. *Design* (Perancangan)

Design merupakan tahap penerjemahan dari data yang telah dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

d. *Coding* (Pengkodean)

Coding merupakan tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *Implementation* (Uji Coba)

Implementation merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibangun.

f. *Maintenance* (Pemeliharaan)

Maintenance tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuatu dengan permintaan *user*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II ini berisi tentang tinjauan perusahaan, landasan teori. konsep dasar analisis sistem, perangkat lunak yang digunakan, serta media komunikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN MASALAH

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

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab IV ini berisi tahap implementasi dari perancangan sebelumnya kemudian melakukan pengujian aplikasi yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang didapat dari pembahasan dan aplikasi yang telah dibuat.