BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Yoyo Sport merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan peralatan dan aksesoris olahraga. Yoyo Sport berdiri sejak tahun 2005 dan terletak di jalan Otto Iskandardinata No. 201 dan jalan Merdeka No.50 Bandung. Yoyo Sport menjual produk-produk peralatan olahraganya langsung kepada konsumen.

Sampai saat ini Yoyo Sport belum mempunyai media pemasaran dengan menggunakan media elektronik secara *online*. Belum tersedianya media pemasaran dengan menggunakan media elektronik *online* ini menyebabkan cakupan pemasaran Yoyo Sport menjadi terbatas, sehingga konsumen yang berada jauh dari toko kurang begitu mengenal dan mengetahui produk-produk yang terdapat pada toko Yoyo Sport.

Belum tersedianya media pemasaran dengan menggunakan media elektronik *online* ini juga menyebabkan konsumen harus datang langsung ke toko untuk membeli paralatan olahraga yang dibutuhkan. Sehingga konsumen harus mengeluarkan tenaga dan biaya lebih untuk mendapatkan peralatan olahraga yang dibutuhkan.

Sampai saat ini Yoyo Sport masih belum dikenal masyarakat secara luas, terutama pada daerah yang berlokasi cukup jauh dari toko Yoyo Sport. Cara-cara yang dilakukan dalam mempromosikan produk-produknya hanya dilakukan dengan memasang spanduk, selebaran, dan promosi dari mulut ke mulut. Cara-

cara yang dilakukan tersebut masih dirasa kurang *optimal* dan kurang diperhatikan oleh masyarakat. Sedangkan pembangunan cabang-cabang baru di daerah yang jauh dari toko Yoyo *Sport* tidak mungkin dilakukan karena keterbatasan tempat dan biaya.

Proses pengelolaan data transaksi penjualan yang sedang berjalan di toko Yoyo Sport masih dilakukan secara manual, kasir membuat nota penjualan untuk konsumen sebagai bukti pembayaran sehingga akan ada hasil duplikasi nota penjualan untuk kasir yang akan disimpan untuk membuat laporan data penjualan. Data penjualan barang pada nota penjualan tersebut akan disalin ke dalam laporan data penjualan, sehingga akan diketahui stok barang yang habis dan dapat diketahui juga hasil laba atau rugi dari hasil penjualan barang pada toko Yoyo Sport. Namun, seiring berjalannya waktu pihak toko Yoyo Sport mengalami kesulitan dalam hal pelaporan data tersebut. Proses pembuatan pelaporan data yang terjadi secara manual mengakibatkan proses pelaporan data penjualan menjadi lambat dan kurang tertata dengan baik.

Solusi dari permasalahan ini adalah dengan membangun sebuah *website e-commerce* yang membutuhkan biaya jauh lebih kecil tetapi mempunyai cakupan pemasaran yang luas daripada membangun cabang baru di daerah-daerah yang jauh dari toko Yoyo Sport.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka dilakukan penelitian dan mengangkatnya menjadi materi Skripsi dengan judul pembangunan *website e-commerce* di toko olahraga Yoyo Sport**.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah bagaimana membangun *website e-commerce* di toko olahraga Yoyo Sport.

1.3 Maksud dan Tujuan

Pada setiap penelitian tentunya mempunyai maksud dan tujuan yang jelas. Maksud dan tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini dijelaskan pada sub-bab 1.3.1 dan sub-bab 1.3.2.

1.3.1 Maksud

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun *website e-commerce* di toko olahraga Yoyo Sport.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari dibangunnya *website e-commerce* di toko olahraga Yoyo Sport adalah:

1. Memperluas cakupan pemasaran toko Yoyo Sport.
2. Memudahkan konsumen untuk melakukan pembelian barang tanpa harus datang langsung ke toko Yoyo Sport.
3. Meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam mempromosikan produk-produk kepada konsumen tanpa harus membangun cabang-cabang baru.
4. Mempermudah toko Yoyo Sport dalam pengelolaan data laporan penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembangunan *website e-commerce* di Toko Yoyo Sport ini dibuat beberapa batasan masalah. Adapun batasan masalahnya adalah :

1. Proses yang dilakukan yaitu :
    a. Pemesanan barang *online*
    b. Pembayaran *online* (menggunakan *Paypal*)
    c. Pengiriman barang (menggunakan jasa pengiriman JNE)
    d. Pembuatan laporan penjualan dan stok barang
    e. *Update* informasi kepada pelanggan
    f. Pengembalian barang (*return*)
2. Data yang diolah adalah :
    a. Data barang
    b. Data kategori
    c. Data merek
    d. Data pelanggan
    e. Data penjualan barang
    f. Data pemesanan barang
    g. Data pembayaran
    h. Data retur barang
    i. Data pengiriman barang
    j. Data diskon
3. Keluaran (*output*) yang dihasilkan :
    a. Informasi mengenai barang

b. Informasi mengenai pelanggan
c. Informasi mengenai pembayaran
d. Informasi mengenai pengiriman
e. Informasi mengenai penjualan
f. Informasi mengenai kategori barang
g. Informasi mengenai pemesanan barang

4. Pengguna *website e-commerce* yang dibangun adalah konsumen untuk *front end* dan pegawai toko untuk *back end*.
5. Aplikasi *E-commerce* ini berbasis *Web* dan bersifat *online*.
6. Pengurangan stok barang terjadi ketika operator telah menyetujui pembayaran yang telah dilakukan pelanggan.
7. Jumlah pemesanan barang yang dipesan tidak dapat melebihi jumlah stok yang tersedia.
8. Pembayaran melalui transfer dilakukan oleh pihak pelanggan dan akan disahkan oleh pihak toko.
9. Batas waktu pembayaran adalah 3 hari, dimulai saat pemesanan selesai dilakukan.
10. Batas waktu retur barang adalah 24 jam, dimulai saat pesanan sudah diterima oleh pemesan.
11. Syarat-syarat barang yang dapat di retur adalah sebagai berikut :
    a. Barang yang diterima tidak sesuai dengan produk yang dipesan.
    b. Terdapat kerusakan terhadap barang yang diterima

12. Proses retur barang boleh dilakukan hanya satu kali setiap pesanan dan biaya pengiriman retur barang ditanggung oleh pihak pelanggan.
13. Pemberian komentar dan *rating* barang hanya bisa dilakukan oleh pelanggan yang sudah terdaftar.
14. Sistem keamanan *website* menggunakan metode sertifikasi *Secure Sockets Layer* (SSL).
15. Penerapan *Search Engine Optimalization* (SEO) sebagai salah satu bentuk promosi digital.
16. Pengiriman melalui jasa pengiriman JNE cabang Bandung dan hanya dengan paket pengiriman reguler dan berat barang dibulatkan menjadi 1 kg sesuai dengan kebijakan yang ditentukan oleh pihak Toko Yoyo Sport.
17. Kurs mata uang dollar yang digunakan untuk transaksi pembayaran melalui Paypal diambil dari kurs Bank Mandiri dan disimpan di tabel pengaturan, sehingga apabila server bank mandiri down, sistem akan mengembil kurs terakhir dari tabel pengaturan tersebut.
18. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan menggunakan MySql sebagai *Database Management System* (DBMS).
19. Pemodelan analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan analisis terstruktur dengan alat bantu *Flowmap*, *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan untuk menggambarkan diagram proses menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah metode analisis deskriptif yang terbagi menjadi dua yaitu sebagai berikut :

1.5.1 Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, browsing internet dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik yang diambil juga mempelajari dokumentasi dari instansi.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

3. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

1.5.2 Tahap pembuatan perangkat lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara waterfall seperti tercantum pada Gambar I.1, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. *Requirements Analisis and Definition*

Requirements analisis and definition merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

b. *System and Software Design*

System and software design merupakan tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

c. *Implementation and Unit Testing*

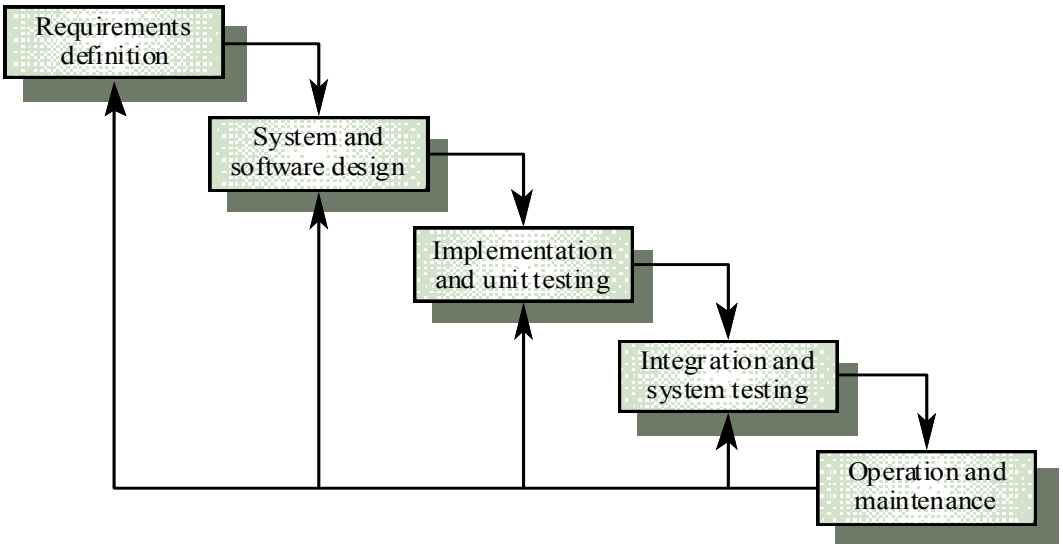
Implementation and Unit Testing merupakan tahap perealisasian desain *software* sebagai kumpulan program atau unit program. Unit testing meliputi verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

d. *Integration and System Testing*

Integration and system testing merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Unit-unit program individual digabungkan dan di ujicoba sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan bahwa kebutuhan-kebutuhan *software* telah terpenuhi.

e. *Operation and Maintenance*

Operation and maintenance merupakan tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar I.1 Model Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk menyerahkan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan secara umum mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas mengenai teori–teori yang berhubungan dengan *website e-commerce* yang akan dibangun. Selain berisi teori-teori yang berhubungan, pada bab ini akan membahas pula mengenai gambaran umum tentang perusahaan tempat website *e-commerce* ini akan diimplementasikan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang kebutuhan perangkat lunak yang digunakan, analisis sistem, analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan non fungsional dan analisis kebutuhan fungsional. Hasil dari analisis tersebut kemudian digunakan untuk melakukan perancangan perangkat lunak yang dibangun diantaranya perancangan sistem dan perancangan arsitektur.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan tentang penerapan aplikasi yang telah melewati proses analisis dan perancangan. Implementasi perangkat lunak dilakukan berdasarkan kebutuhan analisis dan perancangan perangkat lunak yang sudah dilakukan. Dari hasil implementasi kemudian dilakukan pengujian fungsionalitas dari perangkat lunak yang dibangun agar sesuai dengan analisis dan perancangan yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kemampuan dari sistem yang dibangun untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada pada sistem sebelumnya sehingga sistem yang dibangun dapat mencapai tujuan yang akan dituju.