BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan *internet* menyebabkan setiap individu memiliki hak dan kemampuan untuk berinteraksi dengan individu lainnya. Sektor bisnis merupakan sektor yang paling terkena dampak dari perkembangan dari teknologi informasi dan telekomunikasi. Melalui *ecommerce* dapat memiliki peluang yang sama agar dapat bersaing dan berhasil didunia maya. CV.Transmit.Net adalah sebuah master dealer untuk asesoris computer yang berlokasi di jalan karangsari no.1 tajungsari sumedang. Transmit dalam proses transaksinya memiliki cukup banyak pelanggan dalam cakupan wilayah sekitar tanjungsari maupun luar wilayah sumedang. Hal tersebut menyebabkan Transmit mengalami kesulitan dalam melakukan transaksi jarak jauh dengan para pelanggan yang berada di luar wilayah tanjungsari sumedang.

Dalam proses penyampaian informasi kepada pelanggan masih mengalami kesulitan mengenai produk-produk apa saja yang ada serta koleksi produk-produk yang terbaru yang ada di Transmit, dalam hal penyajian informasi ini masih dilakukan secara konvensional yaitu dengan mencetak brosur untuk mempublikasikan hal tersebut dimana brosur tersebut dibagikan kepada konsumen dan display di Transmit, sehingga daya beli konsumen terbatas dan adanya biaya ekstra yang cukup besar untuk mempublikasikan bila adanya perubahan informasi dari sisi produk ataupun informasi lainnya dari transmit.

Oleh karena itu perlu adanya suatu media yang dapat membantu Transmit dalam bertransaksi dengan konsumen yang dapat diakses dijaringan *internet*. Dengan melihat kondisi dan permasalahan tersebut, maka ditarik kesimpulan untuk melakukan penelitian sekaligus mengangkat topik ini sebagai bahan tulisan tugas akhir yang berjudul **MEMBANGUN E-COMMERCE UNTUK MASTER DEALER ASESORIS KOMPUTER CV. TRANSMIT.NET TANJUNGSARI SUMEDANG.**

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang dijelaskan sebelumnya maka dapat dirumuskan masalah yang ada terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya :

1. Transmit mengalami kesulitan dalam melakukan transaksi jarak jauh dengan pelanggan yang berada di luar kota.
2. Dalam penyajian informasi ini masih dilakukan secara konvensional yaitu dengan mencetak brosur untuk mempublikasikan hal tersebut dimana brosur tersebut dibagikan kepada konsumen dan display di Transmit, sehingga daya beli konsumen terbatas dan adanya biaya ekstra yang cukup besar untuk mempublikasikan bila adanya perubahan informasi dari sisi produk ataupun informasi lainnya dari transmit.

Melihat permasalahan tersebut, maka timbul suatu pemikiran bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* untuk master dealer asesoris komputer cv.transmit.net tanjungsari sumedang.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang telah dianalisa, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun sebuah aplikasi *E-Commerce* berbasis Web.

Tujuannya dari penelitian ini adalah :

1. Memudahkan dalam bertransaksi jarak jauh bagi para pelanggan yang berada diluar kota
2. Untuk meningkatkan efektivitas, fleksibilitas, efisien *customer* dalam mendapatkan informasi tentang produk-produk apa saja yang dijual oleh master dealer asesoris transmit tanpa harus datang ke toko sehingga meningkatkan daya beli konsumen serta mengurangi biaya untuk publikasi tersebut.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Batasan masalah dalam membangun system ini adalah :

1. Sistem yang dibangun berbasis web PHP & MySQL.
2. Aplikasi menyediakan informasi barang yang dijual oleh transmit.
3. Aplikasi ini menyediakan fasilitas bertransaksi secara *online* dengan metode pembarayaran *PayPal* dan *offline* dengan metode pembayaran transfer melalui bank maupun COD (*Cash On Delivery*) jika pemesana masih dalam wilayah tanjungsari/kota bandung.
4. Pengelolaan dan pengaturan produk yang dilakukan diantaranya data produk, pengkategorian produk, manajemen harga, gambar produk, rating produk, pengelolaan diskon dan pengelolaan stok barang.

5. Memiliki pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi→Kota/Kab) biaya pengiriman sesuai dengan ketentuan dari pihak jasa pengiriman barang dan *Manajemen Shiping* akan menggunakan jasa layanan JNE yang memiliki fasilitas jejak pengirimiman (*Tracking).*
6. Manajemen pemesan yang dapat dilakukan adalah pencarian pesanan, update status pemesanan, konfirmasi pembayaran dan pembatalan pesanan.
7. Sistem *ecommerce* ini dapat mengirimkan informasi pemesanan melalui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pemesanan dapat menampilkan *history* pemesan.
8. Laporan dan ataupun statistik yang dibuat data laporan penjualan, data laporan pemesanan, data laporan produk dll, yang dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan, ataupun periodik berdasarkan waktu tertentu.
9. Sistem *ecommerce* menyediakan informasi tentang spesifikasi produk yang ditawarkan.
10. Sistem *ecommerce* ini memiliki fasilitas *backup* dan *restore database,* dan pencetakan label pengiriman.
11. Sistem *ecommerce* ini menyediakan fasilitas pencarian produk (berdasarkan nama, fitur, harga, kategori), serta fitur *zoom* gambar produk dan multi gambar untuk sebuah produk.
12. Sistem *ecommerce* ini menyediakan fasilitas pendaftaran member dan *login* member untuk mengakses situs.

13. Sistem hanya melakukan proses pembelian dan pemesanan, dan menangani *complaint*, atau retur.
14. Sistem *ecommerce* ini dapat terintegrasi dengan situs *social networking* sebagai sarana promosi barang.
15. Sistem komunikasi antara sistem dan user pada aplikasi ini adalah melalui media *email, Yahoo Messanger*, sms dan telepon.
16. Sistem *ecommerce* ini menyediakan layanan ping box untuk para member agar dapat berkomunikasi langsung dengan support jika member sebagai orang awam yang tidak mempunyai akun *Yahoo Messenger*.
17. Sistem *ecommerce* ini mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar di *search engine*.
18. Pengguna sistem aplikasi ini adalah :
    a. Admin : mengelolah data operator dan pelanggan.
    b. Operator : mengelolah data master.
    c. Pelanggan : memesan barang dan menjadi member.
19. Sistem *ecommerce* ini memiliki *IP-Dedicated* dan sistem keamanan menggunakan *Secure Soket Layer* (SSL).
20. Analisis pemodelan yang digunakan berdasarkan pemodelan terstruktur *Data Flow Diagram.*

1.5 Metodologi Penelitian

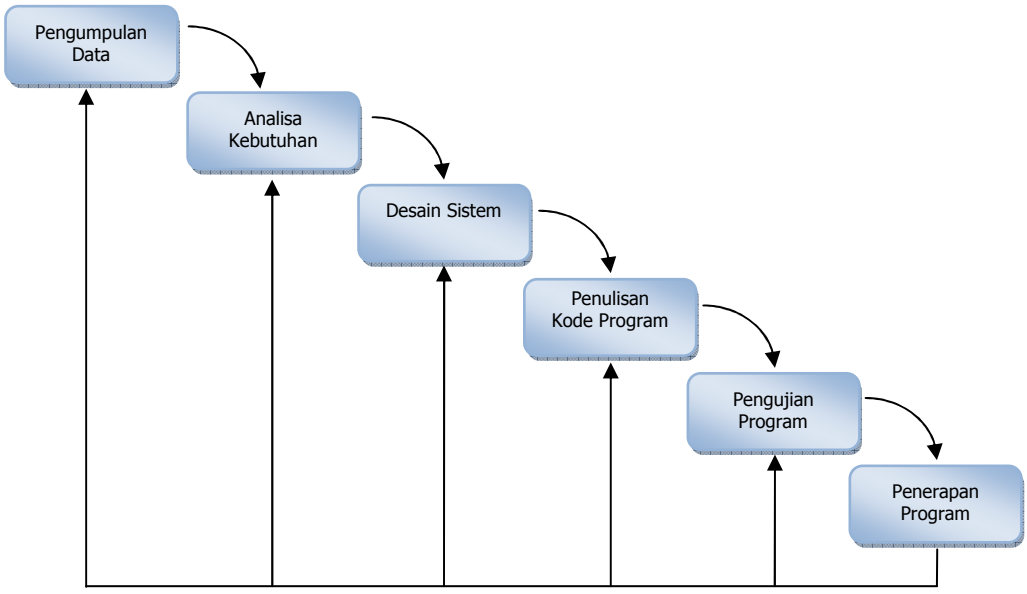
Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah :

1. **Pengumpulan data.** Pengumpulan data adalah tahap pertama dalam penelitian untuk membuat sebuat *software* yang akan digunakan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara melihat dan mengumpulkan data yang ada pada tempat penelitian serta melakukan wawancara dengan pihak pemilik perusahaan agar dapat dianalisa akan kebutuhan untuk *software* yang akan dibangun..
2. **Analisa kebutuhan**. Analisa kebutuhan merupakan tahap yang menjadi dasar proses pembuatan *Tailor-made software* selanjutnya. Kelancaran proses pembuatan *software* secara keseluruhan dan kelengkapan fitur *software* yang dihasilkan sangat tergantung pada hasil analisa kebutuhan ini.
3. **Desain sistem**. Desain sistem merupakan tahap penyusunan proses, data, aliran proses dan hubungan antar data yang paling optimal untuk menjalankan proses bisnis dan memenuhi kebutuhan perusahaan sesuai dengan hasil analisa kebutuhan. Dokumentasi yang dihasilkan dari tahap desain sistem ini antara lain : *System Flow, Data Flow Diagram (DFD) dan Entity Relationship Diagram (ERD)*. *System Flow* merupakan bagan aliran dokumen dari satu bagian perusahaan ke bagian lain baik secara manual maupun melalui Sistem Informasi. *Data Flow* Diagram adalah diagram yang menunjukan aliran data di antara pengguna, proses dan *database* yang terkait dengan *software*. *Entity Relationship Diagram* merupakan diagram yang menunjukan bagaimana data dan informasi

software akan di simpan di dalam *database* beserta dengan hubungan antar data.

4. **Penulisan kode program**. Penulisan kode program merupakan tahap penerjemahan desain sistem yang telah dibuat ke dalam bentuk perintah-perintah yang dimengerti komputer dengan mempergunakan bahasa pemrograman, PHP dan *database* MySQL yang menjadi standarisasi perusahaan untuk aplikasi internal.
5. **Pengujian program**. Pengujian *software* dilakukan untuk memastikan bahwa software yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan.
6. **Penerapan program**. Penerapan program merupakan tahap dimana penyusun menerapkan / meng-*install software* yang telah selesai dibuat dan diuji ke dalam lingkungan Teknologi Informasi perusahaan dan memberikan pelatihan kepada pengguna di perusahaan.

Metodologi penelitian yang digunakan dapat digambarkan seperti gambar berikut:



Gambar 1.1 Metodologi *Waterfall*

7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai teori apa saja yang digunakan dalam pembangunan program aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis dan perancangan dari keseluruhan sistem, yang mencakup perancangan basis data, *System Flow*, *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram*, Diagram Konteks dan perancangan antar muka dari sistem yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem ke dalam bentuk bahasa pemrograman. Serta kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang di implementasikan dalam membangun sistem. Bab ini juga berisi tentang pengujian pada sistem yang sudah lengkap dan telah memenuhi semua persyaratan sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi kesimpulan dari setelah mengimplementasikan sistem yang telah dibangun dalam penelitian dan mengajukan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.