BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Untuk meningkatkan pelayanan kepada konsumen suatu bidang usaha penjualan harus inovatif dan selalu memberikan yang terbaik bagi konsumen. Inovatif dalam arti harus menjual barang-barang yang sesuai dengan kebutuhan konsumen disamping itu barang-barang yang ditawarkan mengikuti perkembangan, kemudian selalu memberikan yang terbaik berarti memberikan banyak alternatif barang, dan kemudahan dalam bertransaksi.

Bagaimana cara mengembangkan teknologi ini menjadi informasi yang bermanfaat untuk mempermudah pengguna dalam melakukan sebuah pekerjaan adalah hal yang sangat penting, salah satunya dalam bidang bisnis. Teknologi informasi bisa sangat memudahkan proses transaksi, baik dalam transaksi pembelian, penjualan, pembayaran, dan juga sebagainya. Sehingga dapat menjadikan nilai tambah bagi bidang bisnis tersebut. Contoh perkembangan teknologi informasi *online* ini salah satunya adalah *electronic commerce* atau disingkat *E-commerce*. *E-commerce* dapat membantu dalam proses bisnis, mulai dari penjualan barang sampai pemasaran barang. Dengan adanya *E-commerce* memudahkan para *customer* membeli barang tanpa harus datang ke tempat pembelian.

E-commerce juga dapat dijadikan sebagai solusi untuk membantu dalam perkembangan sebuah perusahaan dalam menghadapi tekanan-tekanan industri perdagangan, Penggunaan *E-commerce* dapat meningkatkan efisiensi biaya dan

penjualan barang di perusahaan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan perusahaan dalam bersaing.

Pamor Motor Sport adalah sebuah bengkel yang bergerak di bidang perbengkelan yang beralamatkan di jalan pajajaran no.136. khususnya segala merk jenis motor dengan jasa (service atau perbaikan), serta menjual spare part dan aksessoris motor.

Promosi yang sudah dilakukan oleh Pamor Motor Sport yaitu baru berupa iklan melalui brosur-brosur yang disebarkan kepada masyarakat disekitar bengkel pamor motor sport serta di daerah-daerah ramai, seperti menempel brosur di pinggiran jalan, di angkutan-angkutan kota, dan sebagainya.

Sistem penjualan yang dipakai di Bengkel Pamor Motor Sport sekarang ini *customer* harus datang ke Bengkel Pamor Motor Sport dan memilih barang yang akan dibelinya, setelah *customer* mendapatkan barang yang diinginkannya, maka *customer* melakukan transaksi pembayaran ke kasir, lalu kasir membuatkan struk transaksi sebanyak dua buah struk, yang pertama untuk disimpan di Bengkel Pamor Motor Sport untuk diarsipkan yang kemudian akan direkap dan yang satu laginya untuk *customer* sebagai barang bukti pembelian dan mengambil barang yang telah dibelinya setelah selesai melakukan transaksi pembayaran. Namun bila barang habis maka kasir memberitahukan kepada *customer* bahwa barang yang dibeli tidak ada.

Rekapitulasi yang dilakukan Bengkel Pamor Motor Sport, dimana seluruh bukti atau struk transaksi setiap hari dikumpulkan dan disimpan untuk pembuatan perekapan data transaksi yang akan dibuat setiap mingguan ataupun bulanan. Selain

itu juga setiap data barang yang masuk dan keluar dicatat dalam buku barang, untuk memudahkan pendataan barang. Dengan banyaknya jumlah data barang yang dikelola dan jumlah transaksi yang terjadi setiap harinya bukan tidak mungkin dengan kondisi sekarang ini data barang dan struk transaksi itu bisa hilang atau mengalami robek. hal ini akan menyulitkan pemilik dalam mengelola data produk, data transaksi dan juga dalam pembuatan laporan setiap minggu ataupun laporan tiap bulannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan berberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana cara mempermudah c*ustomer* memperoleh barang tanpa datang langsung ke Pamor Motor Sport.
2. Bagaimana cara membuat customer mendapatkan informasi barang di Pamor Motor Sport.
3. Bagaimana membangun website layanan *e-commerce* di bengkel Pamor Motor Sport.

1.3 Maksud dan Tujuan

Uraian yang telah dipaparkan sebelumnya di atas, maka untuk menyelesaikan masalah yang di hadapi Pamor Motor Sport, Pamor Motor Sport ingin Membangun Aplikasi *e-commerce.*

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dibangunnya aplikasi ini adalah:

1. Untuk memudahkan *customer* membeli barang secara online.

2. Untuk memudahkan *customer* dan perusahaan memperoleh informasi barang di Pamor Motor Sport.
3. Untuk mempermudah bagian administrator dalam pengelolaan data barang, data transaksi serta mempermudah proses pembuatan laporan.

1.4 Batasan Masalah / Ruang Lingkup kajian

Suatu bidang usaha harus dapat mengenalkan diri dan barang-barang yang mereka jual sehingga konsumen yang belum tahu akan mengenalnya, yang sudah mengetahui akan semakin percaya. Sehingga akan mudah mendapat perhatian masyarakat. dengan membangun website layanan *e-commerce* penjualan barang yang mampu membantu dalam pemasaran di dunia *online*,

berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dibuat suatu batasan masalah agar ruang lingkup membangun website layanan *e-commerce* penjualan barang harus jelas, adapun batasan masalahnya dalam membangun website layanan e-commerce ini adalah sebagai berikut :

1. Website ini digunakan untuk memudahkan dalam penjualan barang secara *online*.
2. Website ini terdapat pengaturan data produk, kategori produk dan sub kategori produk, detail produk, harga produk, rating produk, produk promosi, pengelolaan diskon dan pengelolaan stok.
3. Manajemen pembayaran yang digunakan ada dua meliputi:
   - Pembayaran offline

Pembayaran offline ini dilakukan melalui transfer bank langsung melalui rekening ataupun Cash On Delivery (COD), COD hanya bisa dilakukan bila mana pembelinya berada dikawasan bandung dan sekitarnya.

- Pembayaran Online

  Pembayaran online menggunakan fasilitas *Payment Gateway* yaitu *paypal*.

Bila dalam jangka waktu 3 hari uang tidak dikirimkan maka barang tidak akan dikirim dan transaksi dibatalkan.

4. Pemilihan fasilitas jasa pengiriman barang menggunakan JNE.
5. Website ini menyediakan fasilitas pengelolaan lokasi pengiriman dan *tracking* agar *customer* dapat memantau barang yang dipesannya.
6. Pada manajemen pemesanan terdapat fitur untuk pencarian pemesanan, update status pesanan, konfirmasi pembayaran bilamana customer sudah melakukan pembayaran, pembatalan pesanan.
7. Dari sisi admin website ini menyediakan fasilitas pembuatan laporan yaitu Laporan Penjualan, Laporan Pemesanan, Laporan Produk berdasarkan harian, mingguan, bulanan, tahunan ataupun pembuatan laporan secara periodik sesuai waktu yang telah ditentukan.
8. Website *e-commerce* ini juga dapat mencetak label pengiriman.
9. Website ini juga dapat terhubung dengan jejaring sosial *facebook* sebagai sarana promosi.
10. Website ini menyediakan fasilitas backup data dan restore database bila terjadi kesalahan.

11. Website ini juga dapat mengelola retur barang, pada retur barang dibatasi bila mana barang yang dipesan tidak sesuai dengan pesanan atau sesuai dengan perjanjian yang disepakati, barang hanya bisa ditukar dengan barang yang sama, dengan ketentuan retur satu hari setelah diterima barangnya.
12. Pencarian Produk (berdasarkan nama fitur, harga, kategori). Menampilkan produk diskon dan produk terlaris.
13. Fasilitas pendaftaran anggota dan login anggota agar customer / anggota yang telah membeli produk bisa melihat history pemesanannya. Dan pemberitahuan kepada *customer* bilamana terdapat perubahan status pesanan.
14. Website ini terdapat fasilitas Zoom gambar produk dan Multi gambar untuk sebuah produk. Dan juga Mendukung Search Engine Optimization (SEO) agar situs terdaftar di search engine.
15. Pada website ini *customer* dapat berkomunikasi atau bertanya langsung dengan menggunakan yahoo messanger, sms ataupun telepon langsung.
16. Untuk securitynya pada website penjulan barang ini menggunakan IP dedicated, Secure Soket Layer (SSL) agar dapat mendukung protocol Https.
17. Website ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemograman php, jquery dan mysql sebagai databasenya.

1.4.1 Perangkat

Untuk membangun website ini di butuhkan perangkat keras dan perangkat lunak dengan spesifikasi minimum sebagai berikut :

1. Intel Pentium 4.

2. RAM 512 Mb
3. Hardisk dengan ruang kosong 2 GB.
4. Sistem operasi Window XP.
5. Xampp sebagai webserver.
6. Website ini dibangun menggunakan Adobe Dreamweaver CS8.
7. Menggunakan bahasa Php, dan Jquery.
8. Sebagai databasenya menggunakan PhpMyAdmin (mysql).

1.4.2 Pengguna

1. Administrator

   Bertugas mengolah data-data dari mulai data barang, data transaksi, laporan transaksi, dan sebagainya

2. Anggota / *costumer.*

   Sebagai pemesan atau orang yang melakukan pemesanan barang, pembelian barang.

3. Pengunjung.

   Sebagai orang yang mengunjungi website tanpa melakukan pembelian, dan juga sebagai calon *costumer*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, yang merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimana sekarang secara sistematis, faktual dan akurat.

1.5.1 Teknik pengumpulan data

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

a. Studi Literatur.

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi.

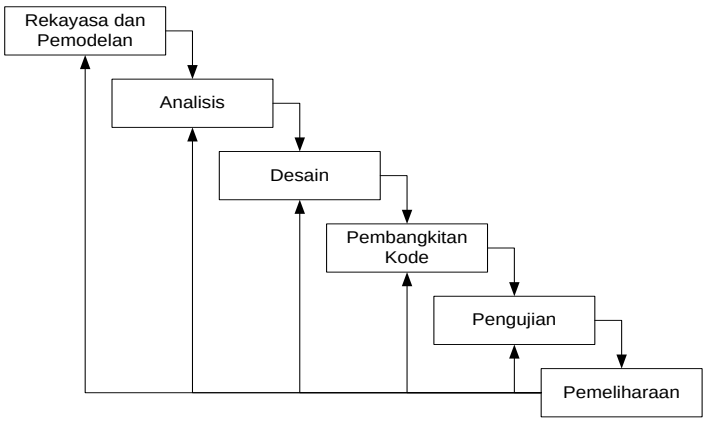
   Pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung ke Bengkel Pamor Motor Sport.

c. Interview.

   Pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada karyawan dan pemilik dari Bengkel Pamor Motor Sport.

1.5.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak.

Model yang diusulkan dalam pembuatan aplikasi menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, penggunaan paradigma *waterfall* dikarenakan dalam pembuatan aplikasi ini di butuhkan tahapan-tahapan yang berurutan agar sistem yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan Pamor Motor Sport dan paradigma *waterfall* tersebut meliputi beberapa proses diantaranya:



Gambar 1.1 *waterfall*

a. *Rekayasa dan Pemodelan*

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. *Analisis*

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. *Design*

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. *Pembangkitan Kode*

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu. Pembuatan perangkat lunak dibagi

menjadi beberapa modul yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu, dalam tahap ini dilakukan pemeriksaaan terhadap modul yang dibangun, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

e. Pengujian

Dalam tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibangun dan dilakukan pengujian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibangun telah sesuai dengan rancangannya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

f. Pemeliharaan (*Maintenance)*

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user.*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu: tinjauan umum perusahaan dan Landasan Teori. tinjauan umum perusahaan berisikan tentang sejarah perusahaan, visi, misi dan susunan organisasi yang ada diperusahaan. Sedangkan Landasan Teori

berisi tentang teori-teori pendukung dalam membangun website e-commerce di bengkel Pamor Motor Sport.

BAB III ANALISIS MASALAH

Bab ini berisikan tentang analisis dalam membangun website ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada website ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang perancangan antarmuka dan mengimplementasikan hasil dari analisis yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir dan pembangungan website.