BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko T Object Technology yang terletak di Jl. Ahmad Yani 416 Lt.1 Kav. AB3 Kandaga Computer Centre Bandung adalah toko yang bergerak di bidang penjualan berbagai macam kebutuhan komputer seperti monitor, memori (RAM), VGA, printer, flashdisk, harddisk dan lain-lain. Toko T Object Technology penjualannya hanya untuk daerah Bandung saja.

Penjualan berbagai macam kebutuhan komputer dalam hal ini penjualan perangkat keras komputer (*Hardware*) di toko T Object Technology Bandung semakin menurun tiap tahun, itu dikarenakan semakin banyaknya persaingan penjualan produk sejenis, tidak hanya diluar kota saja, melainkan di dalam kota pun sudah semakin banyak toko yang menjual produk yang sejenis yaitu penjualan perangkat keras komputer (*Hardware*). Dan secara tidak langsung keuntungan yang didapatkan juga ikut menurun karena hanya mengandalkan pembeli yang datang secara langsung ke toko untuk melihat katalog produk yang ditawarkan.

Solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan membangun suatu sistem yang dapat membantu meningkatkan penjualan perangkat keras komputer (*Hardware*) di toko T Object Technology Bandung yang dapat menangani pelanggan yang berada jauh di luar kota tanpa harus datang secara langsung ke toko sehingga pemasaran produk T Object Technology Bandung tidak lagi meliputi wilayah dalam kota, tetapi seluruh wilayah Indonesia, dan diharapkan T Object Technology Bandung mendapatkan keuntungan yang

maksimal. Berdasarkan hasil wawancara dari pihak toko T Object Technology Bandung, maka membangun website *e-commerce* adalah solusi yang tepat untuk menyelesaikan semua permasalahan yang ada di toko T Object Technology Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka perumusan masalah dapat dirumuskan dalam pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat suatu sistem penjualan online (*e-commerce*) yang dapat meningkatkan pelayanan pada konsumen Toko T Object Technology yang menjual kebutuhan komputer.
2. Bagaimana cara untuk mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi pemesanan produk yang ada d toko, tanpa harus datang langsung ke tempatnya.
3. Bagaimana cara mempromosikan barang (produk) kebutuhan komputer yang ditawarkan kepada konsumen.
4. Bagaimana melakukan pembayaran tanpa harus datang ke tempatnya secara langsung.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi penjualan online berbasis web (*e-commerce*).

Sedangkan tujuan dari penelitian yang akan dicapai dalam pembangunan *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu meningkatkan penjualan produk yang terdapat di Toko T Object Technology dengan adanya sistem *e-commerce.*
2. Mempermudah dalam pengelolaan data dan pembuatan laporan yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.
3. Memudahkan konsumen dalam melihat data barang yang ditawarkan tanpa harus mengunjungi tokonya
4. Memberikan kemudahan kepada pelanggan dan konsumen untuk memesan produk yang ditawarkan dengan layanan pembelian secara *online* dan pembayaran dengan menggunakan *paypal* dan transfer antar bank.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Untuk meghindari permasalahan agar tidak meluas dan pembahasan lebih terarah, maka permasalahan akan dibatasi pada:

1. Pembatasan pada Feature Administrative Tool, meliputi :

A. Data yang diolah meliputi sebagai berikut :

a. Data Produk

b. Data Kategori

c. Data Merk

d. Detail Produk

e. Manajemen Harga

f. Gambar Produk

g. Pengelolaan Stok (stok akan berkurang ketika barang sudah di bayar)

B. Manajemen Pemesanan meliputi batasan seperti berikut :

a. Lihat Pesanan (untuk melihat admin siapa saja yang sudah memesan dan membayar pesanannya)
b. Update Status Pesanan pada produk yaitu (Dipesan → Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim → Diterima oleh Pemesan).
c. Konfirmasi Pembayaran (jika pemesan melakukan pembayarannya menggunakan *payment gateway* karena pembayaran yang dilakukan secara *online* maka akan langsung mengubah data pemesanan secara otomatis, sehingga tidak diperlukan konfirmasi, karena konfirmasi akan dilakukan antara *payment gateway* dengan situs *e-commerce*. Dalam *Paypal* hal tersebut dikenal dengan IPN (*Instant Payment Notification*).
d. Pembatalan Pesanan (jika barang yang sudah dikirim maka tidak bisa dibatalkan)

C. Manajemen Pembayaran meliputi batasan sebagai berikut :

a. Dapat melakukan pembayaran melalui transfer antar bank (BCA dan BNI)
b. Dapat melakukan pembayaran secara online dengan menggunakan *Payment Gateway* (*Paypal*)

D. Manajemen Shipping

a. Menggunakan Jasa Pengirimin JNE yang sudah dipercaya oleh banyak orang di Indonesia dan sebagian besar Masyarakat Indonesia menggunakan jasa pengiriman ini dan di JNE pun sudah ada fasilitas *Tracking* (penelusuran pengiriman)

b. Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman dan harga kirimnya.

E. Pembuatan Laporan yang akan dilakukan perbulan dan per-periodik. Pembuatan laporan meliputi :

a. Laporan Penjualan (hanya pesanan yang sudah dibayar saja yang akan terlihat)

b. Laporan Produk.

F. Pengolahan retur barang (syarat dan ketentuan berlaku), minta persetujuan kepada admin terlebih dahulu sebelum mengembalikan barang. Syarat barang dikembalikan meliputi :

a. Ketika barang rusak

b. Barang yang dipesan tidak sesuai

2. Pembatasan pada *Feature Shoping* (*Frontend*), meliputi :

A. Pencarian Produk (berdasarkan nama produk)

B. Menampilkan produk diskon, produk terbaru *(Newest Product*), produk terbanyak dibeli (global/per kategori) dan produk paling terbanyak dilihat (*Most View Product*)

C. Tersedia fasilitas pendaftaran member dan login member

D. History Pemesanan

E. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan

3. Pembatasan pada Feature Security, meliputi :

A. *IP-Dedicated*

B. *Secure Socket Layer* (*SSL*) untuk keamanan

C. Login terlebih dahulu agar bias mengakses situs *e-commerce* (gunakan email dan password untuk login jika sudah ter-registrasi)

4. Pembatasan pada *Feature Communication*, meliputi :

A. Menggunakan email yang didaftarkan oleh pengguna

B. Menggunakan Instant Messaging (yahoo Messanger)

C. Menggunakan Handphone untuk *customer support*

5. Menggunakan bahasa pemprograman PHP dan javascript untuk membangun website e-commerce Toko T Object Technology dan menggunakan database MySQL untuk pengolahan datanya.

6. Terdapat *Backup* dan *Restore* database di menu pegawai.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis dekriptif. Pengertian metode deskriptif yang dikemukakan oleh Sugiyono, menyatakan bahwa metode deskriftif adalah sebagai berikut :

Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi.

Metodologi penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak.

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

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

a. Studi Pustaka

Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literature-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

b. Studi Lapangan

Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi toko T Object Technology dan pengumpulan data dilakukan secara langsung. Hal ini meliputi:

1. Wawancara

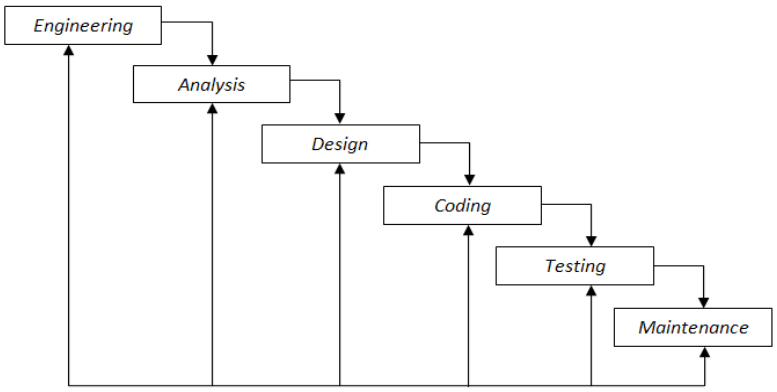
   Wawancara yaitu melakukan dialog secara langsung dengan pemilik toko T Object Technology dengan permasalahan yang diambil.

2. Observasi

   Observasi yaitu mengamati secara langsung proses kerja yang dilaksanakan di toko T Object Technology untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai objek yang diteliti.

1.5.2 Tahap pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak Model *Waterfall* sebagai berikut.



Gambar 1. 1 Model Waterfall

a. *System / Information Engineering*

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem.

b. *Analysis*

pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. *Design*

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

d. *Coding*

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *Testing*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. 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 yang akan diuraikan dalam laporan tugas akhir ini terbagi dalam beberapa bab yang akan dibahassebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II ini Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya.

BAB III ANALISIS MASALAH

Bab III ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga

perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab IV ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi ini yang dilakukan di Toko T Object Technology dengan menguji sistem secara *alpha* menggunakan metode *black box* yang berfokus pada persyaratan fungsional dan *betha* dengan kuesioner dari aplikasi yang dilakukan di toko T Object Technology sehingga diketahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi syarat sebagai aplikasi yang *user-friendly*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan saran tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.