BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

POINT merupakan salah satu Home Industri yang bergerak dalam produksi peralatan *Taekwondo.* Home industri ini terletak di Jl. Garu III No. 27 Babakan Sari I Kiaracondong, POINT didirikan pada Februari 1996. POINT telah memiliki banyak pelanggan dari kalangan pecinta olah raga beladiri *Taekwondo*, tetapi jangkauannya masih didalam kota Bandung dan berkeinginan memperluas jangkauan pemasaran sehingga dapat menjangkau lebih banyak pelanggan. Selain itu POINT juga sering kesulitan bertransaksi dengan pelanggan ketika ada pesanan dari luar daerah bandung, dikarenakan jarak yang jauh sehingga pelanggan masih kesulitan untuk melihat contoh barang yang diproduksi.

Pada prinsipnya *E-Commerce* menyediakan infrastruktur bagi perusahaan untuk melakukan ekspansi proses bisnis internal menuju lingkungan eksternal tanpa harus menghadapi rintangan waktu dan ruang. *E-commerce* yang dipakai untuk memasarkan produk maupun jasa serta melakukan pembayaran secara *online*. Sehingga dapat memudahkan *customer* untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang langsung ke tempatnya dengan menggunakan jaringan komputer. Salah satu jaringan yang digunakan adalah jaringan internet. Estimasi merupakan gambaran dari kelemahan, baik kelemahan dalam perencanaan maupun pengontrolan produksi, dimana kedua kelemahan tersebut sangat

bergantung pada kemampuan estimasi. Estimasi bersifat iterative atau pengulangan, dan suatu estimasi sangat diharapkan untuk mengalami perubahan. Estimasi yang digunakan dalam proses pemesanan produk yaitu estimasi waktu pembuatan, estimasi lama pemesanan, dam estimasi jumlah produk yang harus disediakan dalam jangka waktu maksimal.

Dari beberapa permasalahan dan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, Untuk meningkatkan penjualan dan menjangkau pasar yang lebih luas maka POINT harus menggunakan teknologi dalam strategi pemasaran dan penjualannya. maka dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis web yang mampu memberikan informasi tentang penjualan peralatan *Taekwondo* pada Home Industri POINT kepada konsumen melalui internet.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan di atas, untuk memenuhi kebutuhan itu maka dapat di rumuskan masalahnya yaitu bagaimana **"Membangun Aplikasi *E-Commerce* Penjualan Peralatan Taekwondo Pada Home Industri POINT"**.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya diatas yaitu :

1.3.1 Maksud

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi *E-Commerce* pada Home Industri Point.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari pembangunan Aplikasi *E-Commerce* pada Home Industri POINT adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan kepada konsumen sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun konsumen berada.
2. Memperluas jangkauan pemasaran sehingga dapat menarik lebih banyak konsumen tanpa membutuhkan modal yang besar.
3. Memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi mengenai produk yang dijual Home Industri POINT.
4. Meningkatkan keamanan konsumen karena tidak perlu membawa uang tunai dalam jumlah yang besar.
5. Mengetahui estimasi waktu pembuatan, lama pemesanan, dan jumlah produk yang harus disediakan.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

Agar pembahasan permasalahan tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka perlu adanya batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun terdiri dari data pengguna, data transaksi pemesanan, data komentar / testimonial, data produk, dan data jasa pengiriman.
2. Proses yang akan ditangani pada sistem ini yaitu pengolahan data pengguna (admin, operator, dan member), pengolahan data transaksi dan pemesanan / pembelian, pengolahan data komentar / testimonial, pengolahan laporan, pengolahan data produk dan layanan, serta pengolahan retur produk.
3. Informasi mengenai POINT, produk, panduan pemesanan / pembelian, panduan transaksi / pembayaran, informasi jasa pengiriman, panduan pengembalian produk, laporan penjualan, dan laporan pemesanan.
4. Keamanan terdiri dari registrasi dan login pengguna dengan *username* dan *password* yang dilengkapi dengan *Security Socket Layer (SSL)* dan *Dedicated IP* untuk menjamin keamanan bertransaksi. Fasilitas *backup* dan *restore database* sebagai langkah pengamanan data. Selain itu, sistem akan melakukan validasi terhadap inputan pengguna untuk menghindari kesalahan input data.

5. Pilihan komunikasi kepada pengunjung menggunakan,*Yahoo Messenger,* situs jejaring social *Facebook,* dan telepon sebagai sarana *customer support*.
6. Aplikasi ini juga dapat mengelola retur barang, pada retur barang dibatasi bila mana barang yang dipesan tidak sesuai dengan pesanan, barang hanya bisa ditukar dengan produk yang sama dan harga yang sama, produk dapat diretur maksimal 1 x 24 jam setelah produk diterima oleh member .
7. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan aplikasi terdiri dari :
   a. Pembangun aplikasi : Macromedia Dreamweaver 8, XAMPP
   b. DBMS : MySQL
   c. Browser : Mozilla Firefox
8. Model proses yang digunakan dalam pembangunan sistem yaitu *Flowmap* dan *ERD (Entity Relationship Diagram),* serta *DFD (Data Flow Diagram).*
9. Pembayaran dapat dilakukan dengan transfer via rekening bank dan *Paypal*.
10. Pemasaran dengan menggunakan situs jejaring sosial *Facebook* dan Mendukung *Search Engine Opitimization* (SEO) agar situs terdaftar pada *Search Engine Google.* Pengiriman barang via JNE.
11. Teknik untuk melakukan Estimasi menggunakan teknik estimasi berdasarkan Sejarah (History).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah metode analisis deskriptif, yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat.

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

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

a. Studi Literatur

Studi Literatur merupakan tahap pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Studi Lapangan

Studi lapangan dilaksanakan untuk mengamati objek yang akan diteliti yaitu dengan teknik :

1. Observasi

   Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil pada perusahaan atau tempat penelitian.

2. *Interview*

   Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil kepada narasumber yang ada di tempat penelitian.

1.5.2 Tahap Pengembangan Sistem

Tahapan pengembangan sistem ini menggunakan model *waterfall*. Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *waterfall* adalah sebagai berikut :

a. Rekayasa dan Pemodelan

   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

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

c. Desain

   Desain merupakan tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. Pembangkitan Kode

   Pembangkitan kode merupakan tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

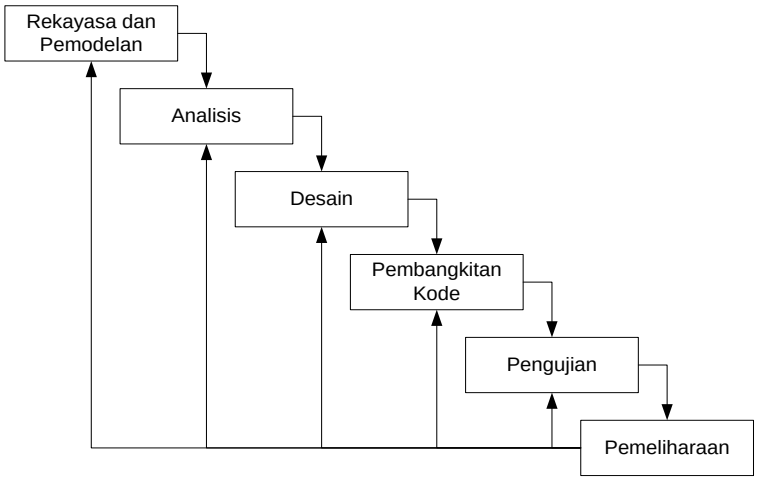
e. Pengujian

   Pengujian merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Pemeliharaan

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

Model *waterfall* dapat digambarkan pada gambar 1.1 sebagai berikut.



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai Tinjauan perusahaan, Teori yang digunakan terdiri dari Aplikasi, *E-commerce*, *Website* , Jaringan Internet, Database, Model proses (*Flowmap*, *ERD* (*Entity Relationship Diagram*), dan *DFD* (*Data Flow Diagram*)), Teknik Estimasi, dan Aplikasi pembangun (Macromedia Dreamweaver 8).

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis yang terdiri dari analisis masalah, sistem yang berjalan, kebutuhan non fungsional, basis data, dan kebutuhan fungsional. Perancangan yang terdiri dari perancangan data, menu, *interface* dan prosedural.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi implementasi yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, *database*, menu, dan antarmuka. Pengujian yang terdiri dari pengujian *alpha* dan *beta*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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