BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Mitra Komputer adalah sebuah toko yang bergerak disektor perdagangan khususnya dalam bidang penjualan komputer dan aksesoris pendukungnya. Produk yang dipasarkan ditoko ini begitu beragam jenisnya, diantaranya monitor, *processor, hardisk, memory* dan aksesoris lainnya. Produk-produk ini dijual langsung oleh Toko Mitra Komputer kepada pelanggan khususnya yang berada di wilayah Bandung dan sekitarnya.

Sistem penjualan yang digunakan sekarang ini adalah sistem konvensional, yaitu pelanggan harus datang langsung ke Toko Mitra Komputer untuk melihat berbagai jenis barang yang dijual. Dengan adanya sistem yang sedang berjalan pada saat ini akan menyita waktu, sehingga pelanggan kesulitan dalam memperoleh informasi mengenai barang yang dijual.

Penjualan barang di Toko Mitra Komputer semakin menurun tiap tahun, itu dikarenakan semakin banyaknya persaingan penjualan produk sejenis, secara tidak langsung keuntungan yang didapatkan juga ikut menurun. Dengan keadaan seperti ini, keuntungan yang didapatkan jauh dari seperti yang diharapkan jika hanya mengandalkan pelanggan yang datang karena mendapatkan penawaran dari perusahaan saja. Selain itu dalam pembukuan dan pembuatan laporan rekapitulasi penjualan juga masih secara manual sehinggal pengolahan data laporan penjualan masih berjalan lambat dan belum terperinci.

Proses transaksi di Toko Mitra Komputer dilakukan dengan cara tunai dan transfer melalui bank. Akan tetapi kegiatan tersebut kurang baik karena pelanggan merasa kurang aman pada saat pembayaran dikarenakan nominal yang terjadi saat transaksi merupakan jumlah yang cukup besar. Dengan demikian para pelanggan meminta suatu transaksi pembayaran yang benar-benar aman dan terjamin.

Dilihat dari perkembangan dan potensi usahanya, maka Toko Mitra Komputer perlu untuk melakukan perubahan terhadap sistem yang sudah berjalan selama ini. Perusahaan membutuhkan suatu layanan pemasaran yang baik dan aman, serta mampu mengelola data produk dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasikan beberapa masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Toko Mitra Komputer belum memiliki sarana yang tepat untuk melakukan pemasaran dan penjualan produk-produknya sehingga keuntungan masih kurang.
2. Penjualan hanya terbatas kepada pelanggan yang diberikan penawaran saja, sehingga ruang lingkup pelanggan menjadi sempit.
3. Toko Mitra Komputer mengalami kesulitan dalam mengelola data produk dan pembuatan laporan penjualan karena masih menggunakan sistem pencatatan manual.
4. Diperlukan adanya sarana untuk transaksi dengan keamanan pada saat terjadi transaksi.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana merancang dan membangun *Website E-commerce* untuk Toko Mitra Komputer.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka maksud dari penelitian ini adalah membangun *website e-commerce* penjualan barang di Toko Mitra Komputer.

Tujuan yang akan dicapai pada dibangunnya aplikasi ini adalah:

1. Membantu meningkatkan penjualan dengan adanya sistem *e-commerce*.
2. Mempermudah dalam pengelolaan data dan pembuatan laporan yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.
3. Memberikan kemudahan kepada pelanggan yang berada jauh di luar kota untuk melakukan transaksi produk yang ditawarkan dengan layanan penjualan dan pembayaran secara *online* tanpa harus datang langsung ke toko.
4. Memudahkan pelanggan dalam mengetahui produk apa saja yang ditawarkan oleh Toko Mitra Komputer tanpa harus datang langsung dan melihat produk di toko.
5. Memberikan informasi produk secara detail tanpa harus melihat produk secara fisik.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penyusunan tugas akhir ini antara lain :

1. Data yang diolah dalam pembangunan aplikasi ini yaitu data admin, data pelanggan, data produk, data pemesanan, data penjualan, data retur produk, data pembayaran, dan data pengiriman.
2. Proses yang dilakukan yaitu proses pengolahan data produk, proses pengolahan data kategori produk, proses pengolahan detail produk, proses pencarian pemesanan, proses konfirmasi, proses pencarian produk, *autentifikasi* pengguna, dan pengolahan pendaftaran member.
3. Informasi yang dihasilkan yaitu informasi registrasi, informasi produk, informasi kategori, informasi laporan pemesanan, informasi laporan penjualan, informasi member, dan informasi ongkos kirim.
4. Sistem menyediakan layanan konsultasi atau *customer service* melalui fasilitas *Yahoo Messanger* yang diintegrasikan pada sistem yang dibangun.
5. Dalam hal keamanan sistem ini akan menggunakan IP dedicated dan sudah dilengkapi dengan SSL *(Secure Socket Layer).*
6. Pada *website* ini member dapat melakukan pembelian paket, dimana pada menu pembelian paket ini member akan diberi pilihan untuk merakit langsung seperangkat pc yang diinginkan.
7. Pembayaran dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu melalui COD (*cash on delivery*), *transfer via bank* dan *paypal.*
8. Jasa pengiriman barang pesanan yang disediakan adalah JNE yang memiliki fasilitas *tracking.*

9. *Website* yang dibangun akan didaftarkan pada salah satu *web host* sehingga dapat diimplementasikan secara *online*.
10. Aplikasi pembangun yang digunakan adalah Macromedia Dreamweaver.
11. Bahasa Pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemograman PHP dan Bahasa Pemrograman Java Script, dengan *database* MySQL.
12. Metode analisis yang digunakan adalah metode aliran data terstruktur, dimana *tools* yang digunakan adalah *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), sedangkan untuk menggambarkan proses digunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang akan digunakan dalam menyusun tugas akhir ini adalah metode Analisis Deskriptif, yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan, melalui tahapan sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data
    a. Studi Lapangan
        1. Observasi

            Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan data oleh pengumpul data terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penyusunan. Dalam melakukan observasi penulis melakukan beberapa pengamatan terhadap sistem kerja, proses pengolahan data yang sedang berjalan.

2. Wawancara

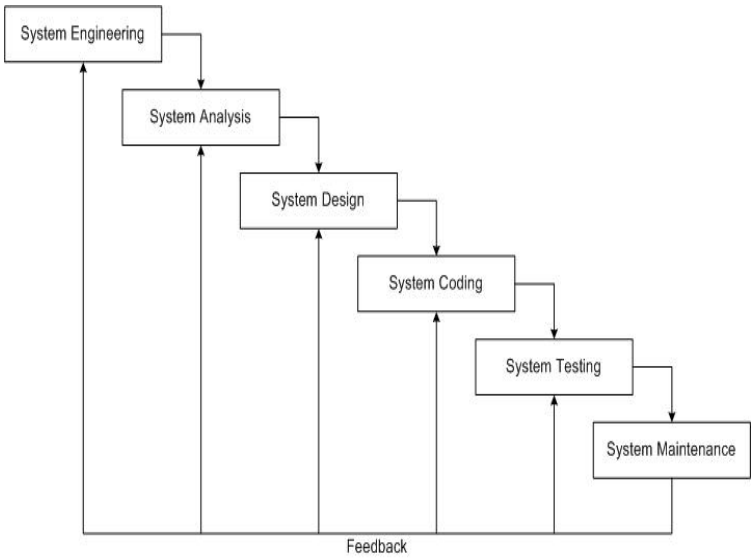
   Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

b. Studi Literatur

   Studi literatur adalah pengumpulan data dengan mencari data, mempelajari banyak data dari berbagai sumber buku, modul, artikel baik perpustakaan maupun internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

Tahap pembuatan perangkat lunak yang digunakan pada perancangan dan implementasi sistem yaitu menggunakan *Waterfall Model.* Tahap dari metode *waterfall* model ini diantaranya meliputi beberapa proses yaitu seperti terlihat pada Gambar 1.1 sebagai berikut :



Gambar 1.1 Skema *waterfall*

a. *System Engineering*

System Engineering merupakan tahapan yang pertama kali yaitu merumuskan sistem yang akan kita bangun. Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang dibangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

b. *System Analysis* (Analisis)

System Analysis berfungsi untuk melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan mendeskripsikan kebutuhan fungsional dan non fungsional dalam membangun web.

c. *System Design* (Perancangan)

System Design berfungsi untuk merancang antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

d. *System Coding* (Pengkodean)

System Coding berfungsi untuk menerjemahkan hasil perancangan system kedalam kode atau bahasa yang dimengerti mesin komputer bahasa pemrograman tertentu.

e. *System Testing*(Pengujian)

System Testing berfungsi untuk merealisasikan dari perancangan perangkat lunak yang sudah dirancang menjadi serangkaian program atau unit program, dan pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasi.

f. *System Maintenance* (Pemeliharaan)

System Maintenance merupakan tahap akhir sesudah perangkat lunak di bangun dengan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau melakukan perubahan sesuai dengan kondisi yang akan datang dan mungkin perlu dilakukan.

Feed Back merupakan respon dari pengguna sistem yang bisa digunakan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi yang dibangun diterima oleh penggunanya.

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 dan susunan organisasi yang ada diperusahaan. Sedangkan Landasan Teori berisi tentang teori-teori pendukung dalam membangun aplikasi *e-commerce* di Toko Mitra Komputer.

BAB III. ANALISIS MASALAH

Bab ini berisikan tentang analisis dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi 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 aplikasi.