BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya teknologi yang ada pada zaman sekarang, salah satunya adalah Internet. Maka banyak aspek yang menerima dampak dari berkembangnya teknologi. Dari segala aspek, yang paling terkena dampak berkembangnya teknologi yaitu dari sektor bisnis. Terutama dalam sektor penjualan, yang sekarang dapat dinikmati penjualan secara *online* atau yang disebut juga dengan *e-commerce*. Melalui *e-commerce*, untuk pertama kalinya seluruh manusia di muka bumi memiliki kesempatan dan peluang yang sama agar dapat bersaing dan berhasil berbisnis di dunia maya. *E-commerce* adalah suatu cara berbelanja atau berdagang secara online atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas Internet dimana terdapat website yang dapat menyediakan layanan "*get and deliver*" dengan keunggulan biaya yang relatif murah dan pelayanan akses 24 jam.

Toko Garsel merupakan salah satu perusahaan yang berbidang pada penjualan sepatu, tas, dan pakaian. Dalam melakukan pemasaran produk pihak Garsel masih menggunakan metode pemasaran yang umum digunakan untuk memasarkan produknya yaitu menggunakan media katalog dan brosur konvensional sehingga konsumen harus datang langsung ke Toko Garsel untuk melihat dan membeli produk yang sudah ditawarkan sehingga proses pemasaran dilakukan kurang efektif dan tidak dapat menjangkau pelanggan dari luar kota.

Dalam mengelola data penjualan pihak Toko Garsel masih menggunakan cara manual yaitu menggunakan buku catatan penjualan. Dalam melakukan pengelolaan data penjualan pihak Toko Garsel sedikit kesulitan apabila akan melakukan rekapitulasi data penjualan sehingga pembuatan laporan penjualan menjadi terhambat. Hal ini tentu saja dapat mengganggu kinerja Toko Garsel dalam melakukan penjualan produknya.

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan, maka perlu dibuat suatu sistem yang dapat menyelesaikan semua permasalahan yang ada saat ini. Dengan membangun sistem aplikasi penjualan secara online diharapkan menjadi suatu solusi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan diatas guna mencapai efektifitas maupun efisiensi. Oleh karena itu, mengacu permasalahan diatas topik yang akan di ambil oleh penulis yaitu **MEMBANGUN APLIKASI PENJUALAN ONLINE PADA TOKO GARSEL.**

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Metode dan sarana pemasaran yang dilakukan kurang efektif dalam meningkatkan promosi kepada masyarakat.
2. Membutuhkan waktu yang lama dan biaya yang mahal untuk mencetak brosur dan katalog.

3. Sistem manajamen penjualan yang masih menggunakan cara yang manual sehingga dapat menghambat kinerja karyawan toko.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah membangun aplikasi e-commerce di Toko Garsel.

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam membangun sistem e-commerce di Toko Garsel ini sebagai berikut.

1. Memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan oleh Toko Garsel
2. Memudahkan Toko Garsel dalam menawarkan atau menjual produknya kepada konsumen yang berada di luar kota.
3. Memudahkan konsumen dalam proses pembayaran karena terdapat beberapa pilihan dalam proses pembayaran tersebut.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam Membangun Aplikasi Penjualan Online pada Toko Garsel ini adalah sebagai berikut :

Pengguna:

Pengguna dari aplikasi ini dibagi mejadi tiga kategori, yaitu:

a. *User/*pengunjung

b. Administrator

c. Operator

d. Pelanggan

Prosedur

Prosedur yang ada dalam aplikasi ini dibagi menjadi 3 kategori yaitu Prosedur administrator, prosedur operator, dan prosedur pengunjung.

a. Prosedur administrator meliputi proses pengecekan *login* operator dan *user*, pengaturan halaman website, pengaturan transaksi, pengaturan pesan, pemberian jawaban dari pertanyaan *user/*pengunjung.

b. Prosedur operator meliputi proses penambahan, penghapusan dan pengeditan data dan harga produk, pengecekan transaksi pembelian, pengecekan transaksi pembayaran.

c. Prosedur pengunjung meliputi, registrasi *user*, login *user*, dan pengiriman pertanyaan seputar pembelian, pemesanan maupun pencarian produk.

d. Prosedur pelanggan meliputi pemesanan barang, pembelian barang, pembayran, konfirmasi, retur barang.

***Administrative Tools* (*Backend Office*)**

1. Pengaturan Produk

a. Data Produk, Data Kategori dan/atau Sub Kategori, dan Detail produk.

b. Manajemen Harga, harga bisa berubah sewaktu-waktu dibawah pengawasan administrator yang mengelola data harga.

c. Menampilkan gambar produk.

d. Rating Produk, berdasarkan penjualan produk (sepatu, maupun pakaian) terbanyak, dilakukan perbulan.

e. Pengelolaan Discount.

f. Produk Promosi, dilakukan jika ada produk baru yang diterbitkan.

g. Pengelolaan Stok, dikelola oleh operator yang memiliki hak akses penuh dalam pengelolaan stok.

2. Manajemen Pemesanan

a. Pencarian Pesanan, sistem ini dapat melakukan pencarian data *user* yang telah melakukan pemesanan produk.

b. Update Status Pesanan, Status pesanan pada transaksi penjualan seperti, Dipesan → Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim → Diterima oleh Pemesan, sistem tersebut dapat membantu *user* dalam mengetahui status pesanan dari produk.

c. Konfirmasi Pembayaran, *user* diharuskan memberikan konfirmasi pembayaran melalui email ke administrator setelah melakukan pembayaran.

d. Pembatalan Pesanan, *user* dapat membatalkan pesanan dengan mengirimkan email yang berisikan pembatalan pesanan kepada admin.

3. Manajemen Pembayaran

Pembayaran/*Payment,* Aplikasi ini menangani pembayaran/*payment* dengan beberapa cara, yaitu:

a. Pembayaran *offline* melalui Transfer via rekening bank

b. *online payment* melalui *paypal*

c. COD (*Cash On Delivery*) pembayaran yang dilakukan ketika barang sudah dikirim ketempat pemesanan.

4. Manajemen *Shipping*

Cara pengiriman produk pada aplikasi ini ada dua jenis pembayaran yaitu : pengiriman yang di lakukan oleh pihak toko, jenis pengiriman ini hanya berlaku untuk pengiriman wilayah Kota Bandung saja, dan pengiriman yang di lakukan melalui layanan JNE dengan fasilitas penelurusan pengiriman (*Tracking*). *User* dapat mengecek biaya pengiriman barang ke tempat tujuan langsung pada aplikasi ini. Pada aplikasi ini juga menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman berdasarkan provinsi dan kota yang dituju.

5. Pembuatan Laporan (*Reporting*) / Statistik

Ada beberapa laporan yang biasanya dibuat yaitu Laporan Penjualan, Laporan Pemesanan. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu.

6. Aplikasi ini dapat berintegrasi sebagai sarana promosi dengan situs *Social Network* melalui Facebook dan Twitter.
7. Aplikasi ini juga memiliki fasilitas *Backup* dan *Restore* database.
8. Pengelolaan Retur barang.

Shoping Features (Frontend)

1. Pencarian Produk.
2. Menampilkan produk diskon, Produk Terbaru (*Newest Product*), Produk Terlaku (Global/per Kategori), Produk Paling Banyak Dilihat (*Most View Product*).
3. Fasilitas pendaftaran member dan login member.
4. History pemesanan
5. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke *user* setiap ada perubahan status pesanan.
6. Zoom gambar produk.
7. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.

Security

1. Aplikasi ini mempunyai *IP-Dedicated*.

2. Keamanan untuk aplikasi ini menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) dan mendukung protokol *https*.
3. Aplikasi ini menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs.

Communication

Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah :

1. Menggunakan email yang didaftarkan *user/*pengunjung.
2. Menggunakan *Instant Messaging* melalui Yahoo Messanger.
3. Menggunakan Situs Jejaring Sosial melalui Facebook dan twitter, dan berintegrasi dalam halaman administrator.
4. Menggunakan telepon untuk *custumer support.*

Perangkat lunak

Perangkat yang digunakan, sebagai berikut:

a) *Personal Home Page atau Hypertext Preprocessor* (PHP), sebagai bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini.

b) *Adobe Dreamweaver CS4*, sebagai aplikasi dalam mengimplementasikan perancangan *interface,*

c) MySQL database server, sebagai Database server untuk menyimpan data.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah metodologi kualitatif. Metodologi Kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah.

Adapun tahapan yang dilakukan dalam melakukan penelitian adalah tahap pengumpulan data dan model pengembangan perangkat lunak, sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

a. Studi literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan teori-teori dasar serta teori pendukung dari berbagai sumber yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap PT. Garsel.

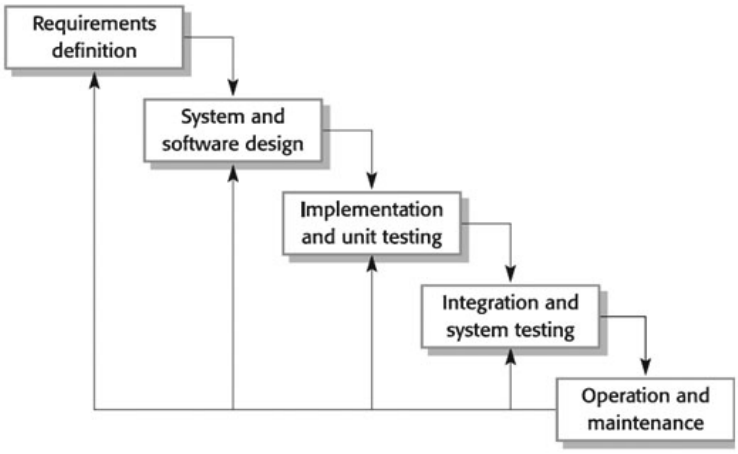
c. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak PT. Garsel terhadap permasalahan yang diteliti.

2. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. ***Requirements analysis and definition:*** Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.
b. ***System and software design:*** Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.
c. ***Implementation and unit testing:*** desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.
d. ***Integration and system testing:*** Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).
e. ***Operation and maintenance:*** mengoperasikan program di lingkungannya dan melakukan pemeliharaan seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.



Gambar 1. 1 Model Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab 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 termasuk sintesisnya. Membahas tentang tinjauan perusahaan dan konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan yang melandasi pembangunan aplikasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Membahas tentang analisis sistem, pengguna, serta perancangan sistem untuk pembangunan aplikasi ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dikerjakan serta menerapkan kegiatan implementasi dan pengujian pada perangkat lunak aplikasi ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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