BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini menjadi sesuatu yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Hal yang penting dari perkembangan teknologi ini adalah bagaimana mengelola pemanfaatan teknologi informasi untuk memberikan kemudahan bagi penggunanya agar dapat menunjang berbagai bidang kerja dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah dalam bidang bisnis. Perkembangan teknologi informasi yang terjadi dalam dunia bisnis saat ini adalah electronic commerce (E-Commerce). E-Commerce mengubah hampir semua fungsi area bisnis dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual beli sampai periklanannya. Dengan adanya E-Commerce, memudahkan *customer* untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang langsung ke tempat pembelian.

Rezy Sport dan Musik yang beralamat di jalan Soekarno Hatta no. 103, Pekanbaru, Riau. Merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan perlengkapan olah raga dan musik. Sistem penjualan yang dipakai di Toko Rezy Sport dan Musik sekarang ini masih memakai sistem konvensional yaitu *customer* yang harus datang langsung ke Toko Rezy Sport dan Musik untuk memilih dan membeli produk yang diinginkan, kemudian setelah *customer* telah mendapatkan produk yang diinginkannya maka *customer* melakukan transaksi

pembayaran ke kasir dan mengambil produk yang telah dibelinya setelah selesai melakukan transaksi pembayaran.

Dalam mempromosikan produk-produknya serta memberikan informasi tentang Toko Rezy Sport dan Musik ke *customer*, perusahaan telah melakukan berbagai cara yaitu dengan saling memberi informasi melalui satu *customer* ke *customer* lainnya dan pemasangan iklan di kolom surat kabar. Setelah perusahaan melakukan promosi dengan kedua cara tersebut ternyata cara tersebut dirasakan kurang efektif karena perusahaan tidak dapat memberikan informasi tentang produk-produknya secara lengkap dan detail sehingga customer kurang mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat mengenai produk-produk yang disediakan dan ditawarkan oleh Toko Rezy Sport dan Musik. Saat ini Toko Rezy Sport dan Musik telah memiliki banyak pelanggan baik di kota Pekanbaru maupun di luar kota Pekanbaru, untuk memudahkan customer nya yang berada diluar kota dan customer yang tidak sempat untuk datang langsung ke Toko Rezy Sport dan Musik perusahaan berkeinginan untuk menawarkan produk-produknya serta memberikan informasi yang lengkap dan akurat ke customer tentang Toko Rezy Sport dan Musik secara online sehingga selain customer dapat berbelanja secara konvensional di Toko Rezy Sport dan Musik , customer juga dapat berbelanja secara online melalui internet.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas penulis mengambil judul untuk penyusunan Tugas Akhir yaitu **“Pembangunan Aplikasi E-commerce pada Toko Rezy Sport dan Musik“.**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang ditemukan beberapa masalah yang dirumuskan dalam suatu rumusan masalah yaitu bagaimana membangun sebuah *Aplikasi E-commerce pada Toko Rezy Sport dan Musik***.**

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis bermaksud membangun *Aplikasi E-commerce pada Toko Rezy Sport dan Musik*

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1. Membantu perusahan agar konsumen mudah melakukan transaksi yang terjadi di Toko Rezy Sport dan Musik.
2. Membantu perusahaan dalam mempromosikan barang yang akan di jual, sehingga costumer dapat dengan mudah mendapatkan informasi di toko Rezy Sport dan Musik.
3. Mempermudah dalam pengelolaan data dan pembuatan laporan-laporan yang di perlukan.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan lebih terarah, maka perlu ditentukan batas permasalahan. Adapun batasan masalahnya adalah:

1. Produk yang ditawarkan berupa perlengkapan olahraga dan musik.
2. Pemodelan sistem menggunakan model aliran data terstruktur yaitu DFD dalam menggambarkan model fungsi, ERD untuk menggambarkan model

data, dan *Flowmap* untuk menggambarkan sistem manual yang sedang berjalan.

3. Pengaturan Produk
    a) Data Produk
    b) Data Kategori
    c) Detail Produk
    d) Manajemen Harga
    e) Gambar Produk dimungkinkan memiliki lebih dari 1.
    f) Rating Produk.
    g) Promosi Produk Baru
    h) Pengelolaan Discount.
    i) Pengelolaan Stok. (Perhatikan ketika sebuah produk yang stok sedikit ingin dipesan oleh banyak orang dalam satu waktu bersamaan).
4. Manajemen Pesanan
    a) Pencarian Pesanan
    b) Update Status Pesanan (Dipesan → Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim → Diterima oleh Pemesan)
    c) Konfirmasi Pembayaran
    d) Pembatalan Pesanan
5. Manajemen Pembayaran

    Cara pembayaran yang akan digunakan terdiri dari dua metode pembayaran antara lain :

    a) Pembayaran Offline

Via transfer Mandiri dan BNI.

b) Pembayaran *Online*

Menggunakan fasilitas *Payment Gateway* yaitu *Paypal*.

Pembayaran yang dilakukan secara *online* akan langsung mengupdate data pemesanan secara otomatis, sehingga tidak diperlukan konfirmasi, karena konfirmasi akan dilakukan antara payment gateway dengan situs yang akan dibangun. Dalam *Paypal* hal tersebut dikenal dengan IPN (*Instant Payment Notification*).

6. Manajemen Shipping

a) Toko rezy sport dan musik ini memakai jasa pengiriman JNE dan TIKI, karena jasa pengiriman JNE dan TIKI memiliki pelacak jejak (tracking) yang dapat mempermudah bagi pihak pemesan maupun pihak Toko rezy sport dan musik sudah sampai manakah produk yang dikirimkan.

b) Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi → Kota/Kab) dan harga kirimnya.

7. Pembuatan Laporan (*Reporting*) / Statistik

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

Perlu juga dibuat fasilitas untuk pencetakan label pengiriman.

8. Situs ini akan terintegrasi dengan situs Sosial Network (Facebook, Twitter) sebagai sarana promosi.
9. Tersedia fasilitas Backup dan Restore database.
10. Pengelolaan Retur barang.
11. Shopping features yang ada pada situs ini antara lain :
    a) Pencarian Produk.
    b) Menampilkan produk diskon, Produk Terbaru (Newest Product), Produk Terlaku (Global/per Kategori), Produk Paling Banyak Dilihat (Most View Product).
    c) Fasilitas pendaftaran member dan login member.
    d) History pemesanan
    e) Pengiriman informasi pemesanan melalui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
    f) Zoom gambar produk. Multi gambar untuk sebuah produk.
    g) Mendukung Search Engine Optimization (SEO) agar situs anda terdaftar di search engine pada halaman-halaman depan.
12. Security yang digunakan pada situs ini adalah :
    a) Situs ini akan dilengkapi dengan IP-Dedicated.
    b) Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) untuk keamanan. Mendukung protokol https.
    c) Menggunakan username dan login untuk mengakses situs.
13. Komunikasi yang dapat digunakan antara situs dengan pengguna adalah :
    a) Menggunakan *email* yang didaftarkan oleh pengguna

b) Menggunakan Instant Messaging (*Yahoo Messanger)*

c) Memanfaatkan Situs Jejaring Sosial untuk promosi. Integrasikan dalam halaman administrator.

d) Menggunakan telepon, fax untuk *customer* support.

14. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah:

    a. Penelitian ini dibangun berbasis web dengan menggunakan PHP dan MySQL,*web server apache.*

    b. Aplikasi yang dibangun menggunakan tools seperti : Macromedia Dreamweaver, Adobe Photoshop, dan Microsoft Office Visio.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Tahap Pengumpulan Data

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

1. *Observasi*

   Metode yang dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam laporan penggajian ini.

2. *Studi Pustaka*

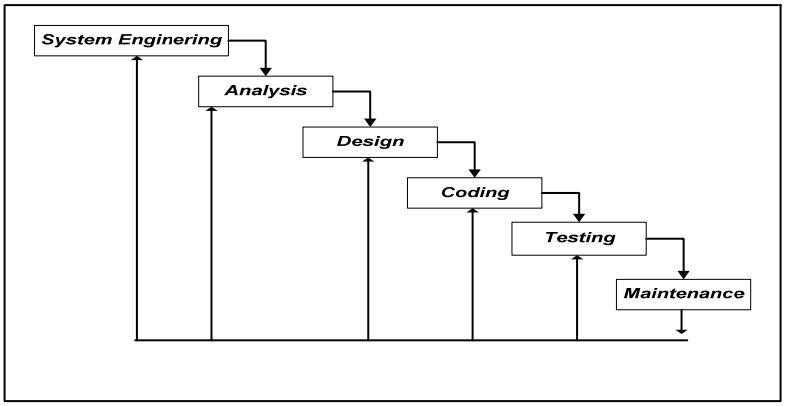
   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

3. *Interview* (Wawancara)

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang berkaitan dengan topik yang diambil.

b. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Model analisa dan proses pembuatan perangkat lunak yang dilakukan adalah dengan menggunakan pendekatan model *waterfall.* Adapun alur model *waterfall* yang dapat digambarkan dengan diagram yang ada dibawah ini :



Gambar 1.1 Diagram *Waterfall*

[http://www.scribd.com/doc/60401849/5/Gambar-2-1-waterfall-diagram]

1. System Engineering

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.

2. *Analysis*

   Merupakan tahap dimana sistem *engineering* menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

3. *Design*

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

4. *Coding*

   Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman komputer yang ditentukan.

5. *Testing*

   Tahap pengujian dari perangkat lunak yang dibangun.

6. *Maintenance*

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

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Dalam menyajikan laporan tugas akhir ini, digunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang, merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, maksud dan tujuan dari pembuatan aplikasi, batasan masalah aplikasi, dan sistematika penulisan

BAB 2. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan tentang teori dasar serta referensi – referensi yang digunakan pada penelitian ini.

BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi gambaran aplikasi dan deskripsi hasil analisa. Aplikasi E-Commerce yang disajikan dengan rancangan basis datanya serta perancangan Aplikasi E-Commerce yang akan dibangun.

BAB 4. IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi tentang aplikasi hasil perancangan serta implementasi antar muka dan deskripsi teknik pengujian serta strategi yang akan digunakan untuk menguji aplikasi.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan yang diambil dari pembahasan Aplikasi E-Commerce ini dan saran untuk pengembangan Aplikasi ini.