BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Delicious company adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang perdagangan dengan memproduksi produk-produk berupa kerudung. Sistem penjualan yang dilakukan di toko Delicious company saat ini masih memakai sistem konvensional, dimana pelanggan harus mendatangi toko untuk memilih dan membeli barang yang ada. Kondisi ini menimbulkan kesulitan berbelanja bagi konsumen yang mempunyai kesibukan dalam kegiatan sehari-hari sehingga tidak sempat datang berbelanja. Berbagai kategori barang di toko Delicious company juga tidak dapat secara langsung dipajang karena mengingat luas toko yang tidak memadai.

Pemasaran produk Delicious company jangkauannya masih terbatas oleh geografis dimana toko berada. Sementara itu, dalam melakukan promosi pihak Delicious company masih dilakukan dengan cara memberikan informasi dari konsumen satu ke yang lainnya yang dirasa kurang memberikan informasi yang tepat mengenai produk yang ditawarkan kepada para konsumen. Selain itu, dalam pembukuan untuk pembuatan laporan rekapitulasi penjualan masih dilakukan secara manual sehingga pengolahan data laporan penjualan masih lambat dan belum terperinci dengan baik.

Dalam kurun waktu beberapa tahun belakangan ini banyak yang telah terjadi di dunia. Pada tingkat global dan regional proses integrasi telah semakin

maju, yang melintasi batas-batas negara bukan hanya arus barang dan jasa, orang, uang, dan modal, tetapi juga teknologi, informasi dan bahkan juga gagasan. Dunia telah menjadi satu. Kesemua jenis arus itu sulit dibendung masuk atau keluar. Kemajuan teknologi dapat mengatasi hambatan-hambatan dalam perdagangan.

Dengan melihat dan mengikuti perkembangan teknologi, media *internet* dapat dijadikan sebagai alat pemasaran dan promosi guna menjangkau konsumen umum secara lebih luas. Untuk memcahkan masalah yang terjadi, maka diperlukan suatu sistem perdagangan *online* atau lebih dikenal dengan istilah *e-commerce (electronic commerce)*. *E-commerce* didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer seperti internet. Konsumen dapat membeli produk tanpa harus datang langsung ke toko karena *e-commerce* konsumen dapat melakukan pembelian kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan hal diatas, disini penulis tertarik untuk membuat sebuah aplikasi website penjualan pada suatu perusahaan yang diharapkan dapat membantu perusahaan tersebut di dalam pengembangan perdagangan agar menjadi lebih dikenal oleh banyak lapisan masyarakat Indonesia maupun asing, dan juga mempermudah masalah perdagangan yang mencakup seluruh kegiatan penjualan dan pembelian. Untuk studi kasus penulis mengambil tempat di Toko Delicious Company yang bergerak dalam bidang penjualan kerudung wanita. Yang akan dituangkan ke dalam judul tugas akhir dengan judul : **"Perancangan dan Implementasi Aplikasi Penjualan Online Pada Delicious Company"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari penjelasan latar belakang masalah di atas maka timbul suatu masalah bagaimana membuat "**Perancangan dan Implementasi Aplikasi Penjualan Online Pada Delicious Company".**

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk merancang dan mengimplamentasikan aplikasi penjualan online pada perusahaan Delicious Company.

1.3.2 Tujuan

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan oleh pihak perusahaan.
2. Memperluas jaringan perdagangan yang berdampak pada kemajuan perusahaan dan menarik lebih banyak konsumen tanpa membutuhkan modal yang besar.
3. Konsumen yang berada di luar kota dapat mengetahui keberadaan toko dengan menggunakan layanan *e-commerce* ini.
4. Memberikan kemudahan kepada konsumen sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun konsumen berada.
5. Memudahkan pemilik perusahaan dalam mengelola hasil penjualan (laporan hasil penjualan).

6. Memudahkan pemilik toko dalam pengelolaan data barang (barang baru dan barang lama).
7. Tiap member atau konsumen dapat mengetahui rincian data transaksinya masing-masing.

Dengan adanya sistem pengelolahan atau manajemen data produk yang baik serta dilengkapi keamanan tersebut maka akan mendukung kinerja dari sistem tersebut.

1.4 Batasan Masalah/ Ruang Lingkup Kajian

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, mudah dalam pengumpulan dan pengolahan data, analisa serta manarik kesimpulan, maka ruang lingkup penelitian mencakup sebagai berikut :

1. Data

   Data yang diolah diantaranya adalah data admin, member, data master, data pembelian dan data laporan.

2. Proses

   Proses yang terdapat dalam aplikasi ini yaitu :

   a. Pengolahan data admin
   b. Pengolahan data member
   c. Pengolahan data master
   d. Pengolahan data pembelian/ pemesanan
   e. Pengolahan data laporan

f. Pengolahan data produk dan layanan

g. Serta pengolahan retur barang

3. Transaksi pembelian produk dilakukan secara *online* dengan menggunakan *paypal* serta menyediakan fasililtas bertransaksi dengan metode transafer melalui bank.
4. Pilihan komunikasi kepada pengunjung menggunakan *Guest book, Yahoo messenger,* situs jejaring sosial *Facebook,* dan telepon sebagai sarana *customer support*.
5. 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.
6. Sasaran penggunaan aplikasi penjualan online ini adalah masyarakat umum yang ingin membeli produk Delicious-company.
7. Manajemen *shipping website e-commerce* ini menyediakan pengiriman produk menggunakan jasa layanan pengiriman JNE yang mendukung *tracking* serta disediakan *link* ke jasa pengiriman yang dipilih oleh pembeli untuk mengetahui ongkos atau biaya pengiriman ke daerah atau kota pembeli.
8. Mendukung fasilitas *Backup* dan *Restore database* untuk menjaga konsistensi *database*.
9. Mendukung fitur SEO (*Search Engine Optimizion*) agar situs *E-commerce* ini terdapat pada halaman utama di *search engine* seperti google.

10. Terdapat fitur rating yang dilakukan oleh pengunjung atau member.
11. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah *Macromedia Dreamweaver*, XAMPP sebagai pembangun aplikasi, MySQL sebagai databasenya, dan Mozilla Firefox sebagai browser.
12. Alat analisis yang akan digunakan dalam pembangunan system ini berdasarkan data terstruktur *Flowmap* dan ERD serta untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam pembangunan sistem ini digunakan metode kuantitatif dengan teknik analisis data statistic deskriptif yaitu statistic yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyo, 2002). Oleh karena itu, dilakukan kegiatan seperti berikut :

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka
   a. Studi *literature*

      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literature, bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

   b. Studi dokumentasi

      Teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari dokumen yang merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu berbentuk tulisan,

gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang/ instansi yang berkaitan.

2. Studi lapangan

   a. Observasi

      Teknik pengumpulan data dengan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil di Toko Delicious Company.

   b. Wawancara

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung dengan pemilik Toko Delicious Company terhadap permasalahan yang diteliti.

1.5.2 Tahap Perancangan dan Implementasi

Model proses merupakan representasi abstrak dari suatu proses perangkat lunak dari sudut pandang tertentu sehingga memberikan informasi parsial mengenai proses tersebut (Sommerville, 2003)

Model proses yang digunakan pada tahap pengembangan perangkat lunak ini yaitu proses *waterfall*, yang tahapannya terdiri dari proses berikut :

a. Analisis dan Definisi Persyaratan (*Requirements Definition*)

   Menentukan persyaratan berupa pelayanan, batasan, dan tujuan sistem yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

b. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak (*System and Software Design*)

   Kegiatan ini bertujuan unutk menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan dengan membagi persyaratan sistem dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak.

c. Implementasi dan Pengujian Unit (*Implementation and Unit Testing*)

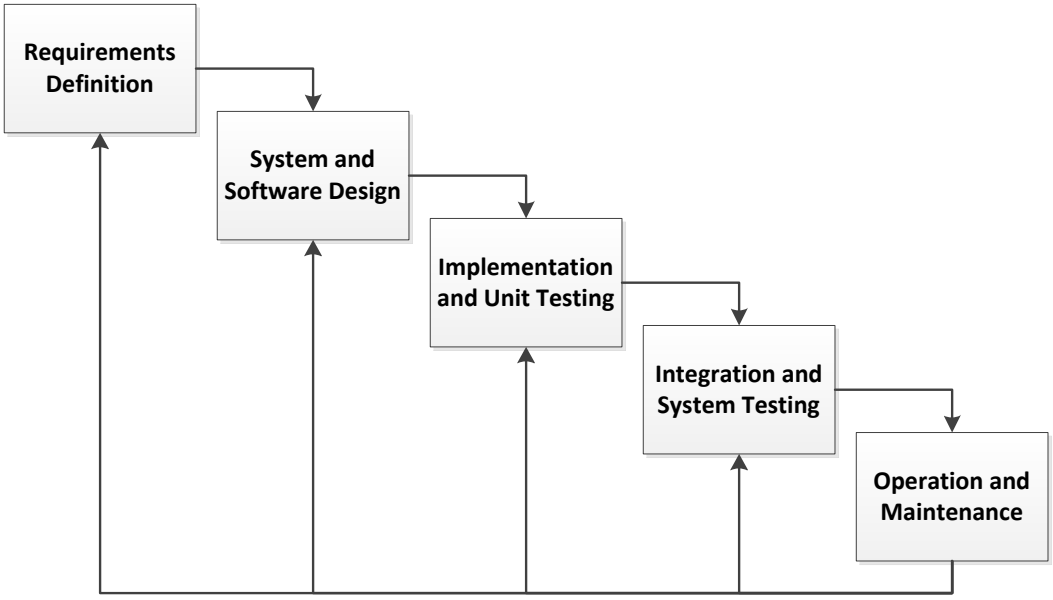
   Pada tahap ini perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

d. Integrasi dan Pengujian Sistem (*Integration and System Testing*)

   Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah terpenuhi.

e. Operasi dan Pemeliharaan (*Operation and Maintance*)

   Merupakan fase siklus yang paling lama. Pemeliharaan mencangkup koreksi dari berbagai kesalahan yang tidak ditemukkan pada tahap – tahap terdahulu. Perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembanngan pelayanan sistem dan persyaratan – persyaratan baru ditambahkan.



Gambar 1. 1 Model Proses *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini akan dijelaskan mengenai masalah yang melatarbelakangi penelitian dengan merumuskan masalah yang timbul dari tempat penelitian, dan juga menentukan maksud penelitian dengan merumuskan masalah yang timbul, dan juga menentukan tujuan penelitian serta batasan penelitian agar studi penelitian yang dilakukan tidak meluas.

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 permasalah serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya. Membahas tentang tinjauan perusahaan dan konsep dasar teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan yang melandasi pembangunan aplikasi *e-commerce*.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III ini berisi implementasi 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 procedural.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab IV ini menguraikan bagaimana mengimplementasikan setiap prosedur pada bab sebelumnya kedalam bentuk bahasa pemrograman untuk membuat sistem *e-commerce*. Kemudian akan dilakukan pengujian terhadap prosedur tersebut dan melakukan pembahasan tentang kemampuan terhadap prosedur tersebut.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

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