BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Dentz Wibiksana bergerak disektor perdagangan, yaitu dalam bidang fashion dan makanan. Produk yang dihasilkan oleh toko ini begitu beragam, mulai dari aksesoris hingga makanan. Untuk aksesoris toko ini menjual produk berupa sepatu, tas, dan aksesoris bracket behel atau kawat gigi, untuk produk makanan toko ini menjual coklat yang berbentuk unik dan dihias dengan kemasan yang menarik. Sebelumnya toko ini hanya bergerak di bidang penjualan sepatu dan tas saja secara online melalui media jejaring sosial *facebook*, namun seiring berjalannya waktu toko ini mengalami perkembangan yang begitu pesat yang akhirnya toko ini merambah ke penjulan aksesoris bracket behel dan coklat. Semakin berkembangnya toko maka semakin banyaknya masalah yang muncul di perusahaan seperti sulitnya mengatur pengolahan data barang, sering terlambatnya pembuatan laporan,serta lambatnya proses transaksi.

Kehadiran *internet* yang masih merupakan industri baru dalam masa pertumbuhan yang masih terus berubah serta penuh ketidakpastian telah memperkokoh keyakinan akan pentingnya peranan teknologi dalam pencapain tujuan finansial perusahaan melalui modifikasi dan efisiensi proses bisnis, yaitu dengan memanfaatkan *e-commerce*. Kemampuan internet untuk menjangkau pelanggan baru dan penghematan biaya yang cukup signifikan untuk distribusi

dan pelayanan pelanggan merupakan keuntungan yang di dapat perusahaan dengan memindahkan roda *e-commerce* ke media internet.

E-commerce merupakan salah satu keunggulan internet hingga akhirnya di era sekarang ini banyak di sebut dengan era digital nampaknya tiada hari yang terlewatkan tanpa mendengar membaca kata *e-commerce* di berbagai media informasi . *E-commerce* berarti membeli atau menjual secara elektronik dan kegiatan ini di lakukan di jaringan internet. *E-commerce* juga dapat berarti pemasangan iklan dan penjualan dengan menggunakan sebuah toko atau kios online atau web shop 24 jam sehari bagi seluruh pelanggan.

Dalam era informasi ini, media elektronik menjadi salah satu media andalan untuk melakukan komunikasi dan bisnis. *E-commerce* merupakan extention (bagian) dari commerce dengan mengeksploitasi media eletronik. Meskipun penggunaan media eletronik masih belum banyak di mengerti,akan tetapi desakan bisnis menyebabkan para pelaku bisnis mau tidak mau harus menggunakan media elektronik ini. Sebagai contoh, usaha bisnis harus memiliki website. Kepemilikan website ini mementukan kredibilitas dari perusahaan, hampir sama dengan kepemilikan telepon bagi usaha bisnis. Meledaknya penggunaan intenet dan teknologi worl wide web menyebabkan munculnya teknologi e-commerce yang berbasis web. Namun Toko Dentz Wibiksana sendiri belum mempunyai website hal ini menyebabkan Toko Dentz Wibiksana belum di kenal oleh masyarakat banyak.

Persaingan dalam bisnis penjualan dewasa ini semakin meningkat sehingga promosi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi harus lebih di

tingkatkan. Namun ditengah berkembangnya teknologi saat ini Toko Dentz Wibiksana memiliki kendala dalam promosi barang tersebut karena pada saat ini masih menggunakan metode yang konvensional,di mana promosi di lakukan hanya dari mulut ke mulut atau lewat brosur yang disebarkan kepada masyarakat sehingga informasi yang di dapatkan oleh masyarakat masih kurang.

Dalam proses penjualannya Toko Dentz Wibiksana masih bersifat tradisional, di mana seorang pelanggan harus datang ke tempat perusahaan untuk melakukan transaksi. Hal ini menyebabkan tersitanya waktu bagi pelanggan. Saat ini pelanggan yang jauh dari tempat perusahaan sering mengeluh di karenakan tempatnya yang jauh.

Selain itu juga berdasarkan hasil observasi di Toko Dentz Wibiksana, dengan terbatasnya jumlah karyawan, dan banyaknya barang yang di kelola menyebabkan banyak masalah yang di hadapi seperti proses pelayanan menjadi lamban sehingga banyak transakasi yang tidak bisa di selesaikan seperti yang di inginkan, akibatnya laporan transaksi dan laporan pengolahan data barang sering mengalami keterlambatan.

1.2 Perumusan Masalah

Dilihat dari permasalahan yang terjadi di Toko Dentz Wibiksana, maka ditemukan masalah-masalah yang dapat di definisikan sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* penjualan barang pada toko Dentz Wibiksana

2. Bagaimana mempromosikan kepada *customer* sehingga *customer* dapat dengan mudah memperoleh informasi dari produk yang dihasilkan oleh toko Dentz Wibiksana.
3. Bagaimana meminimalisasi biaya promosi dan operasional
4. Bagaimana dapat memperluas daerah pemasaran (*market share)* dan meningkatkan jumlah pelanggan
5. Bagaimana mempermudah pembuatan faktur penjualan, pemesanan dan produk

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang di teliti,maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun aplikasi *E-commerce* di Toko Dentz Wibiksana.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk memperluas jaringan pemasaran dan meningkatkan daya minat pelanggan di toko DentzWibiksana
2. Untuk membantu mempromosikan produk-produk dalam negeri terutama pada industri rumahan.
3. Untuk membantu meminimalisasi biaya promosi dan operasional
4. Untuk membantu memudahkan para pelanggan memperoleh informasi dari produk yang dihasilkan oleh toko Dentz Wibiksana
5. Untuk membantu pembuatan laporan penjualan, pemesanan dan produk.

1.4 Batasan Masalah

Melihat paparan di atas, maka batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Batasan sistem yang akan dibangun, yaitu:

1. Proses yang akan ditangani pada sistem ini, yaitu:
   a. Pengolahan data pengguna (administrator, member dan pengunjung)
   b. Pengolahan data Produk
   c. Pengolahan data pemesanan
   d. Pengolahan data master
   e. Pengolahan laporan produk, pemesanan, dan penjualan
2. Barang yang akan di jual di kelompokan berdasarkan kategori barang,sehingga pelanggan lebih mudah dalam pemilihan barang yang diinginkan.
3. Untuk pengujian sistem, web ini di lakukan secara online.
4. Sebelum melakukan transaksi pembelian maka pembeli harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu untuk menjadi member.
5. Member dapat membeli lebih dari satu item barang.
6. Sistem yang dibangun dapat menangani pengolahan data produk, pendaftaran member,dan pengolahan data pemesanan.
7. Sistem yang di bangun tidak melayani penggajian karyawan.
8. Metode pembayaran dapat di lakukan dengan dua cara yaitu:

a) Offline : pembayaran dapat di lakukan melalui tranfer antar bank.

b) Online : pembayaran dapat di lakukan melaui *paypal*

9. Metode aliran data yang akan di gunakan adalah metode terstruktur yang terdiri dari data flow diagram (DFD) dalam menggambarkan model fungsional dan entity relationship diagram (ERD) untuk menggambarkan model data.
10. Sistem keamanan website yang akan di bangun menggunakan Secure Socket Layer (SSL) sehingga keamanan data bisa terjamin.

1.4.1 Perangkat Lunak

Untuk membangun aplikasi ini di butuhkan perangkat keras dan perangkat lunak dengan spesifikasi minimum sebagai berikut:

1. Sistem operasi *Wndow XP*.
2. Xampp sebagai *web server*.
3. MySQL sebagai basis data.
4. PHP sebagai bahasa pemograman
5. Macromedia Dreamweaver 8 sebagai tool pembangunan aplikasi.
6. CSS di gunakan untuk mengoptimalkan tampilan website.
7. *Browser* seperti Internet Explorer,Mozilla Firefox ,Opera .

1.4.2 Pengguna

Pengguna yang akan menggunakan website ini adalah:

1. Administrator (Master admin, direktur, kasir, gudang)

2. Member
3. Pengunjung

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk membangun website 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 Teknik Pengumpulan Data

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

a. Studi pustaka

   Teknik pengumpulan data dengan cara mencari informasi yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dengan bersumber pada buku-buku, serta bacaan lain yang dapat membantu menyelesaikan pembangunan aplikasi ini.

b. Observasi

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan terjun langsung ke lingkungan objek yang diteliti.

c. Wawancara

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

1.5.2 Model Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam membangun aplikasi ini, digunakan model *Waterfall* sebagai model pembangunan perangkat lunaknya yang meliputi:

a. Rekayasa Sistem

   Tahap ini merupakan kegiatan pengumpulan data sebagai pendukung pembangunan sistem serta menentukan ke arah mana aplikasi ini akan dibangun.

b. Analisis Sistem

   Merupakan tahap menganalisis seluruh kebutuhan perangkat lunak, termasuk didalamnya kegunaan perangkat lunak yang diharapkan pengguna dan batasan perangkat lunak itu sendiri. Informasi yang didapat melalui tahap pengumpulan data, selanjutnya akan dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk digunakan pada tahap selanjutnya.

c. Perancangan Sistem

   Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilan perangkat lunak yang akan dibangun. Tahap ini membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

d. Implementasi Sistem

   Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi beberapa modul yang nantinya akan

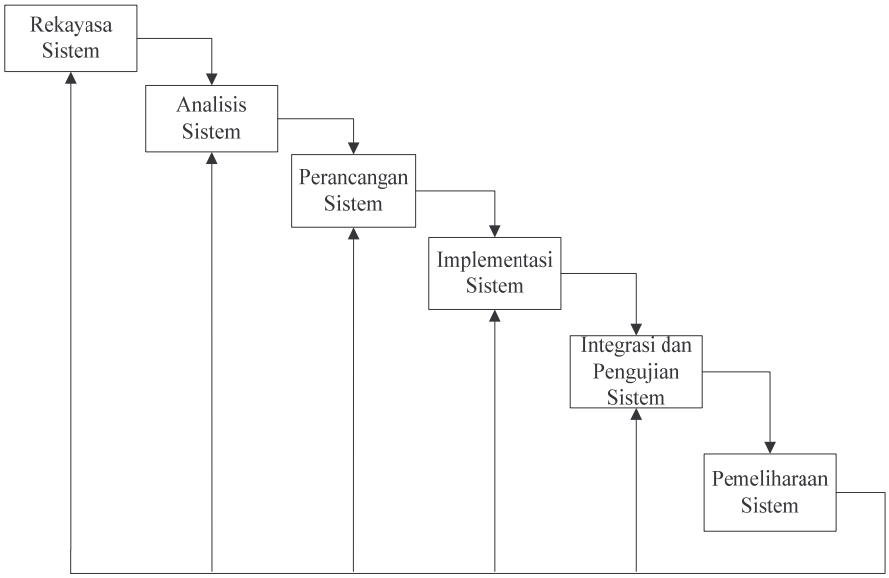
digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu, dalam tahap ini dilakukan pemeriksaaan terhadap modul yang dibangun, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

e. Integrasi dan Pengujian Sistem

Dalam tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibangun dan dilakukan pengujian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibangun telah sesuai dengan rancangannya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

f. Pemeliharaan Sistem

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah dibangun dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.



Gambar 1. 1 Metodologi *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian yang menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu tinjauan umum perusahaan dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan, visi, misi, struktur organisasi, *job description*. Sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun website e-commerce di Toko Dentz Wibiksana.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan untuk sistem yang akan dibangun sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu, bab ini juga berisi perancangan struktur basis data dan antarmuka untuk perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi hasil implementasi analisis dan perancangan sistem yang dilakukan, serta hasil pengujian sistem di lingkungan kerja Toko Dentz Wibiksana

dan pengunjung untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan setiap penggunanya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari proses pembangunan perangkat lunak dan saran mengenai perangkat lunak yang dibangun untuk perbaikan dimasa yang akan datang.