BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Meningkatnya penerimaan *internet* oleh masyarakat yang ditandai dengan melonjaknya pelanggan, baik produsen maupun konsumen. Yang mendorong munculnya suatu tuntutan pelayanan internet melebihi dari apa yang bisa diperoleh di dunia nyata ini meliputi kesempatan untuk menawarkan dan menjual barang atau jasa secara *online*. Salah satu hal terpenting dalam bisnis melalui internet adalah bagaimana keuntungan dapat diperoleh secara aman dan mudah.

Dari hasil penelitian di galeri zola zolu ditemukan beberapa permasalahan. pemasaran dan promosi yang kurang menjangkau konsumen secara luas, karena saat ini pemesanan dan promosi dilakukan masih bersifat menunggu konsumen untuk datang ke galeri, sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem pemasaran dan penjualan yang masih bersifat menunggu konsumen untuk datang ke galeri kurang efektif. Pembeli harus datang langsung ke galeri untuk dapat membeli lukisan yang diinginkan. Untuk pembeli yang lokasinya dekat dengan galeri tersebut tidak masalah dengan hal tersebut, namun untuk pembeli yang lokasinya jauh dari galeri tersebut dengan datang langsung ke galeri dirasakan tidak efisien karena dapat menyita waktu.

Pemesanan yang dilakukan selama ini masih terasa sulit bagi pembeli, karena tidak adanya fasilitas penampung barang. Pemesanan barang akan menjadi

transaksi pembelian yang mana akan melibatkan kedua belah pihak. Pemesanan lukisan dengan transaksi *online* idealnya harus dilakukan dengan keadaan dan fasilitas yang mendukung.

Pembayaran yang dilakukan juga menjadi permasalahan, karena tidak tersedianya pembayaran secara *online* yang memberikan kenyamanan dan kemudahan dalam pembayaran.

Solusi untuk memecahkan permasalahan yang terjadi, maka diperlukan suatu sistem yang dapat menangani permasalahan tersebut, salah satunya yaitu dengan membangun suatu sistem penjualan secara *online* yang lebih dikenal dengan istilah *e-commerce (electronic commerce)* yang disertai perangkat keras seperti komputer dan fasilitas *internet* yang digunakan sebagai perangkat penunjang sistem penjualan secara *online* yang dipandang dapat menunjang kegiatan bisnis perdagangan serta dapat dijadikan sebagai alat pemasaran dan media promosi untuk menawarkan lukisan kepada konsumen. Berdasarkan latar belakang tersebut maka dari itu perlu dibangun **APLIKASI PENJUALAN LUKISAN DI GALERI ZOLA ZOLU BERBASIS WEBSITE.**

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, di atas, maka masalah yang akan di bahas adalah bagaimana membangun aplikasi penjualan lukisan di galeri zola zolu berbasis *website*.

I.3 Maksud dan Tujuan

I.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi penjualan lukisan di galeri zola zolu.

I.3.2 Tujuan

Tujuan dibangunnya aplikasi penjualan lukisan di galeri zola zolu antara lain :

1. Memperluas area penjualan dengan menggunakan sistem transaksi *online* agar dapat menjangkau konsumen secara luas meskipun konsumen tidak harus datang langsung ke galeri zola zolu.
2. Memberikan kemudahan kepada pembeli untuk menampung barang pesanan kedalam keranjang belanja yang telah disediakan di dalam *website.*
3. Menambah fasilitas pembayaran secara *online.*

I.4 Batasan masalah

Adapun batasan masalah dari pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Sumber data berasal dari galeri zola zolu.
2. Metode analisis yang digunakan adalah metode aliran data terstruktur, dimana tools yang digunakan adalah *Flow Map* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), sedangkan untuk menggambarkan proses digunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

3. Produk yang ditawarkan adalah lukisan
4. Aplikasi ini digunakan oleh bagian *administrator, operator* penjualan lukisan di galeri zola zolu dan digunakan juga oleh pngunjung dan konsumen (sebagai *user* biasa).
5. Pengaturan Produk penjualan lukisan
    a. Data penjualan lukisan.
    b. Data Kategori atau Sub Kategori penjualan *lukisan.*
    c. Detail penjualan lukisan (Harga, Foto, Deskripsi penjualan lukisan)
    d. Manajemen Harga (Penyesuaian harga)
    e. Gambar Produk
    f. Rating penjualan *lukisan*
    g. Pengelolaan *Discount*.
6. Manajemen Pesanan penjualan lukisan
    a. Pencarian Pesanan lukisan
    b. *Update Status* Pesanan (Dipesan → Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim → Diterima oleh pemesan)
    c. Konfirmasi Pembayaran
    d. Pembatalan Pesanan
7. Manajemen Pembayaran penjualan lukisan

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

a. Pembayaran *Offline*

   Metode pembayaran yang digunakan secara *offline* adalah menggunakan *transfer* via bank BCA.

b. Pembayaran *Online*

   Metode pembayaran secara *online* menggunakan metode pembayaran *Payment Gateway* (*Paypal)*.

8. Menajemen *Shipping* penjualan lukisan.
   a. Proses pengiriman produk lukisan dilakukan melalui jasa pengiriman kurir JNE yang memiliki fasilitas *tracking.*
   b. Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi - Kota/Kab) dan harga kirimnya.
9. Pembuatan Laporan (*Reporting*) / Statistik

   Ada beberapa laporan yang dibuat yaitu Laporan Penjualan dan Laporan lukisan. Laporan tersebut dapat disusun secara harian, mingguan, tahunan atau dalam jangka waktu tertentu dan juga menyediakan fasilitas pencetakkan label pengiriman.
10. Untuk menambah sarana promosi, situs ini akan terintegrasi dengan situs jejaring sosial seperti *facebook* dan *twitter*.
11. Sistem ini menangani *backup* data dari database MySQL ke Microsoft excel dan pecarian data barang (*restore)* sesuai dengan kategori atau nama barang.

12. *Shoping features* yang ada pada situs ini antara lain :
    a. Pencarian produk penjualan lukisan berdasarkan nama, fitur, harga, kategori.
    b. Proses menampilkan produk terbaru (*newest product*), dan produk discount.
    c. Proses dilengkapi dengan fasilitas pendaftaran member, login member dan login admin.
    d. Proses dilengkapi dengan *history* pemesanan
    e. Proses pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
    f. Zoom gambar produk. Multi gambar untuk sebuah produk.
    g. Sistem yang dibangun ini terdaftar di *Search Engine Optimization* (SEO).
13. Untuk keamanan situs digunakan :
    a. Sebuah situs *e-commerce* sebaiknya mempunyai lP-Dedicated.
    b. Gunakan *Secure Socket Layer* (SSL) untuk keamanan. Mendukung protokol https.
    c. Gunakan username dan login untuk mengakses situs.
14. Media komunikasi antara pengelola dan pembeli dapat dilakukan melalui layanan seperti *e-mail*, *telepon*, *fax*, dan aplikasi *chat* seperti *Yahoo Messenger*.

15. Software

    a. Sistem operasi yang digunakan Microsoft Windows.
    b. Bahasa pemrograman yang dipakai untuk membangun aplikasi ini yaitu menggunakan PHP dan MySQL sebagai *Database Management System*-nya, server yang digunakan dalam aplikasi ini yaitu WAMP server, program yang digunakan untuk membangun aplikasi ini menggunakan *macromedia dreamweaver* 8 dan untuk animasi dari program ini menggunakan *jquery*.
    c. Untuk mengakses situs ini *web browser* dapat menggunakan program *Microsoft Internet Explorer, Mozilla, Opera.*

I.5 Metodologi Penelitian

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

I.5.1 Metode pengumpulan data

Untuk mendapatkan data dan bahan laporan penelitian yang sesuai harapan, teknik pengumpulan data yang digunakan ada tiga jenis diantaranya sebagai berikut :

a. Observasi, yaitu mengamati secara langsung proses kerja yang dilaksankan di dalam perusahaan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai objek yang diteliti.
b. Wawancara yaitu melakukan dialog secara langsung dengan pihak yang berwenang dalam memberikan keterangan terhadap data yang dibutuhkan.

c. Studi Literatur, dilakukan dengan mencari pustaka-pustaka yang menunjang. Pustaka tersebut dapat berupa buku-buku atau mencari penjelasan yang berhubungan dengan penlitian untuk pemecahan masalah melalui *internet*.

I.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam menyelesaikan laporan penelitian mengenai pembangunan sistem informasi penjualan *online* ini, metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan yaitu model *Waterfall,* meliputi beberapa proses sebagai berikut :

a. Requirement

Langkah pertama yang di ambil dalam metode *requirement* adalah dengan mewawancarai pihak terkait dilanjutkan dengan pengambilan data yang berupa katalog beserta daftar harganya.

b. Analysis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pengerjaan suatu proyek pembuatan perangkat lunak.

c. Design

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

d. Coding

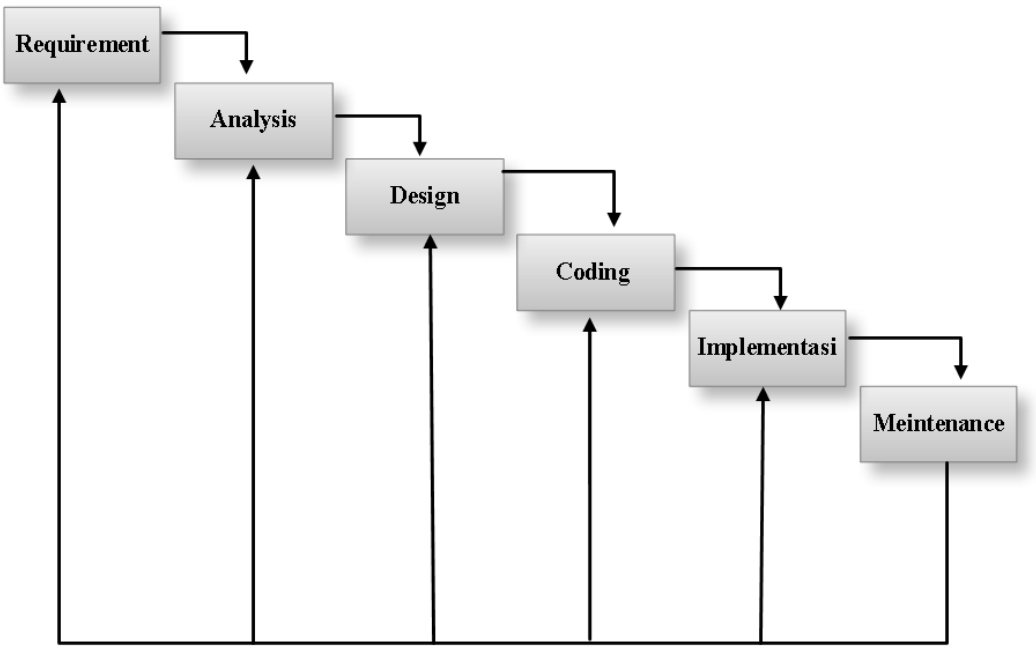
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Implementasi

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Maintenance

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



Gambar I.1 *Waterfall*

I.6 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran mengenai penulisan laporan penelitian ini, maka berikut ini akan dijelaskan mengenai sistematika penulisan laporan ini :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah/ruang lingkup kajian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan Instansi dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis masalah dan juga analisis kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian. Serta perancangan Diagram Konteks, DFD, Kamus Data, ERD, perancangan *database* dan perancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dikerjakan serta menerapkan kegiatan implementasi dan pengujian pada aplikasi situs penjualan yang telah dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari penyelesaian masalah secara keseluruhan serta saran-saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk perkembangannya pada masa yang akan datang.