BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sekarang ini kian semakin pesat, tidak bisa dipungkiri kalau masayarakat sekarang ini membutuhkan informasi yang serba "instan". Baik itu dikalangan pemerintahan, sekolah, perguruan tinggi maupun di masyarakat umum. Fungsinya pun berbeda-beda, mulai dari media pertukaran data, pengolahan data sampai ke perdagangan pun bisa dilakukan secara online.

Perdagangan Online atau sering disebut E-commerce pertama kali diperkenalkan pada tahun 1994 pada saat pertama kali banner-elektronik dipakai untuk tujuan promosi dan periklanan di suatu halaman-web (website). E-Commerce adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. E-commerce dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Mandiri Teknik merupakan toko yang menjual alat teknik yang biasa dipergunakan pada bengkel, pabrik, maupun untuk pribadi. Toko ini memiliki pelanggan yang sebagian besar masih berada di kota Bandung. Kebanyakan pelanggan memiliki toko sendiri dan menjual kembali barang-barang yang di dapatkan dari Mandiri Teknik, tetapi tidak sedikit pula yang membeli untuk keperluan pribadi maupun untuk digunakan di pabrik yang mereka miliki.

Selama ini promosi yang dilakukan Mandiri Teknik yaitu dengan cara memberitahukan barang baru kepada setiap pelanggan yang datang ke Mandiri Teknik, memberitahukan detail harga, fungsi dan kegunaan, dan merk.

Untuk sistem penjualan yang dilakukan Mandiri Teknik yaitu dengan cara pembeli datang secara langsung ke toko, kemudian pembeli memilih barang yang dibutuhkan dan cocok dengan keinginannya, lalu barang yang telah dipilih dibawa ke kasir untuk dibuatkan bon penjualan dan dihitung harga totalnya, kemudian pembeli membayar sejumlah uang yang tertera pada bon penjualan tersebut.

Sedangkan untuk pengolahan data dan laporan di Mandiri Teknik yaitu setiap barang yang masuk dan terjual akan dicatat oleh karyawan toko kedalam buku stok barang, karyawan mencatat semua data yang berkaitan dengan barang yang masuk dan terjual. Sementara untuk laporan dilakukan tiap satu bulan sekali, karyawan toko mengecek kembali data barang yang tejual dan menghitung total biaya pendapatan yang diperoleh selama satu bulan yang kemudian akan di samakan dengan jumlah uang yang tersedia pada kas.

Di Mandiri Teknik juga menerima pemesanan barang, caranya adalah pembeli datang mengunjungi toko, lalu memilih barang yang di inginkan, kemudian menuliskan alamat yang dituju, dan terakhir pembeli membayar setengah dari harga beli dan akan dilunasi ketika barang itu sampai ke tempat tujuan. Hal ini membuat pelanggan yang berada diluar kota maupun diluar pulau Jawa merasa kesulitan dalam memilih barang dan transaksi barang yang diinginkan karena jarak yang jauh dan waktu mereka yang tidak memadai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang dihadapi Mandiri Teknik, diantaranya :

1. Kesulitan dalam mempromosikan barang yang mereka jual.
2. Kesulitan dalam penjualan dan transaksi barang.
3. Kesulitan dalam membuat laporan.
4. Mandiri Teknik mengalami kesulitan dalam menangani pemesanan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka Mandiri Teknik berencana membangun aplikasi penjualan online.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Membantu perusahaan dalam hal promosi barang.
2. Mempermudah transaksi penjualan pada Mandiri Teknik.
3. Membantu pembuatan laporan.
4. Mempermudah proses pemesanan.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

Berdasarkan judul yang diambil diatas, maka penulis membatasi permasalahan dalam penulisan Tugas Akhir :

1. Pengaturan produk meliputi data produk, data kategori dan/sub kategori, detail produk yang dijual (merk, dan harga), manajemen harga, menampilkan gambar produk (tampak depan dan belakang), rating produk (berdasarkan barang yang paling sering dibeli), promosi produk, pengelolaan diskon, dan pengelolaan stok barang.

2. Manajemen pesanan yang berupa pencarian pesanan, update status pesanan (barang dipesan dahulu lalu dikonfirmasi, setelah cocok maka pembeli membayar sejumlah uang, kemudian barang dikirim le alamat yang dituju dan kemudian barang diterima oleh pemesan), konfirmasi pembayaran, pembatalan pesanan.
3. Manajemen Pembayaran
    a. Pembayaran Offline

        Menyediakan berbagai macam rekening Bank, yang dengan fasilitas ATM Bersama sehingga memudahkan nasabah Bank manapun untuk transfer antar rekening.
    b. Pembayaran Online

        Menyediakan fasilitas pembayaran online menggunakan fasilitas Payment Gateway baik yang internasional (*Paypal*).
4. Manajemen Shipping
    a. Menggunakan layanan jasa pengiriman yang dapat digunakan seperti TIKI. Disarankan untuk memilih layanan pengiriman yang memiliki fasilitas penelurusan pengiriman (Tracking).
    b. Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi dan Kota/Kab tujuan pengiriman) dan harga kirimnya.
5. Pembuatan Laporan (Reporting), seperti laporan penjualan, laporan pemesanan, laporan produk.
6. Integrasi dengan situs Social Network (Facebook, Twitter, dll) sebagai sarana promosi.

7. Fasilitas Backup dan Restore database.
8. Pengelolaan Retur barang.
9. *Shopping Feature* yaitu berupa Pencarian Produk (berdasarkan nama, fitur, harga, kategori dll). Menampilkan produk diskon, Produk Terbaru (Newest Product), Produk Terlaku (Global/per Kategori), Produk Paling Banyak Dilihat (Most View Product). Fasilitas pendaftaran member dan login member. History pemesanan. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan. Zoom gambar produk. Multi gambar untuk sebuah produk.
10. Mendukung Search Engine Optimization (SEO) agar situs kita terdaftar di search engine pada halaman-halaman depan.
11. Gunakan Secure Socket Layer (SSL) untuk keamanan. Mendukung protokol https dan mempunyai IP-Dedicated, menggunakan username dan login untuk mengakses situs.
12. Konsumen dapat berkomunikasi dengan penjual melalui Yahoo Messanger (YM), maupun email yanh telah didaftarkan oleh pelanggan. Manfaatkan Situs Jejaring Sosial untuk promosi. Integrasikan dalam halaman administrator.
13. Memberikan hak akses yang berbeda antara pengelola dan pelanggan.
14. Pemodelan data yang digunakan adalah pemodelan aliran data dengan menggunakan *flowmap*, diagram konteks, *Data Flow Diagram (DFD)*.
15. Perangkat lunak yang digunakan dalam membangun aplikasi penjualan *online* ini adalah Macromedia Dreamwaver, PHP, MySQL, dan XAMPP.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek dengan apa adanya.

1. Teknik pengumpulan data

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

   a. Observasi.

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap tempat sebenarnya.

   b. Interview

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

   c. Studi Literatur

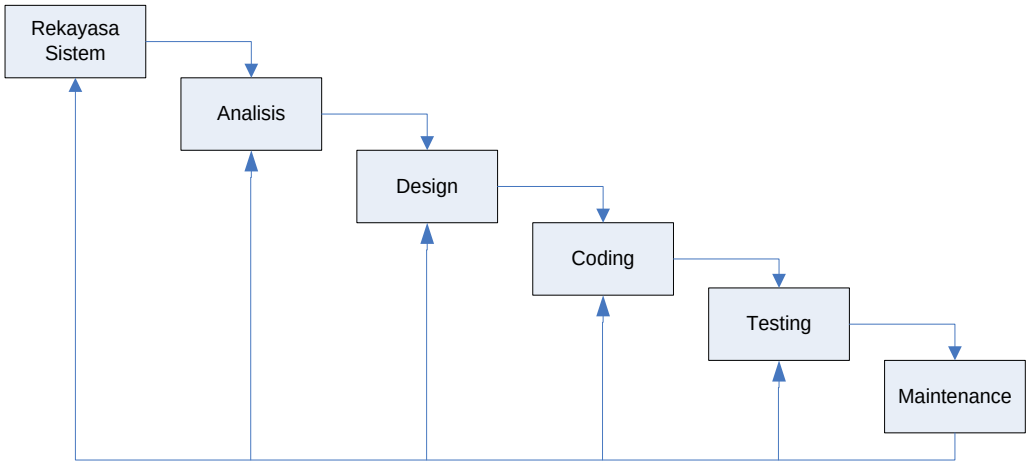
      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

   d. Kuisioner

      Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan member seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.

2. Model pengembangan perangkat lunak.

Model pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi penjualan *online* yaitu dengan menggunakan paradigma *waterfall*, karena model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan terurut mulai dari analisis kebutuhan sistem lalu ke analisis, desain, *coding*, *testing*, dan *maintenance*. Disebut *waterfall* karena setiap tahap harus menungu tahap sebelumnya selesai, sehingga dapat menghasilkan sebuah produk yang terbaik. Secara umum tahapan pada model *waterfall* dapat dilihat seperti gambar dibawah ini :



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

a. Rekayasa sistem

Merupakan bagian terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan mencari dan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan oleh suatu sistem.

b. *Analisis*

Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada *software.* Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para *software enginer* harus mengerti tentang domain informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface*, dsb. Dari dua aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan *software*) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan.

c. *Design*

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk "*blueprint*" *software* sebelum *coding* dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

d. *Coding*

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui

proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

e. Testing

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. Maintenance

Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada errors kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penulisan laporan penelitian, maka penulis menyusunnya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, maksud dan tujuan dibuatnya laporan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tinjauan perusahaan, berbagai konsep dan dasar-dasar teori yang menunjang dalam kaitan dengan topik pembuatan website penjualan *online* di Mandiri Teknik Bandung.

BAB III ANALISIS MASALAH

Bab ini berisi proses menganalisa kebutuhan dan dilakukan proses perancangan *website* penjualan *on-line* yang akan dibangun sesuai dengan analisa yang dilakukan.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang proses implementasi website yang sudah dibangun yang berisi tampilan aplikasi

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rangkuman atau kesimpulan dari penelitian tugas akhir dan saran yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi yang telah dibangun.