BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi dunia maya di masa ini membuat sebagian masyarakat banyak melakukan aktifitas pekerjaannya melalui *internet*, *Internet* merupakan media Informasi dan data yang bergerak melalui kabel atau tanpa kabel (*wreless*) sehingga memungkinkan pengguna jaringan *internet* dapat saling bertukar data dari jarak yang sangat jauh sekalipun. Hal tersebut menjadikan banyak kesempatan untuk melakukan bisnis secara *online*. Salah satu yang menjadi pertimbangannya adalah bagaimana memperoleh keuntungan yang aman serta mudah, dengan semakin berkembangannya penjualan secara *online* maka muncul beberapa sistem pembayaran *online* melalui *internet* guna melayani kebutuhan mereka yang melakukan bisnis secara *online*.

Salah satu yang dapat menunjang kebutuhan bisnis secara *online* yaitu dengan *e–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 juga dapat melakukan pembelian kapan saja dan dimana saja. Dalam masyarakat pelaku bisnis sudah banyak yang menggunakan *e-commerce* sebagai media perdagangan/penjualan tanpa harus terikat waktu dan tempat, karena dapat digunakan kapan saja dan dimana saja,

Sebagai contoh, usaha bisnis harus memiliki *website*. Kepemilikan *website* ini menentukan kredibilitas dari toko, hampir sama dengan kepemilikan telepon bagi usaha bisnis. Meningkatnya penggunaan internet dan teknologi *word wide web* menyebabkan munculnya teknologi *e-commerce* yang berbasis web.

Toko A & R Musik merupakan suatu usaha kecil yang menawarkan penjualan alat – alat musik untuk kebutuhan Band seperti gitar, *drum*, dan keyboard. Dalam sistem penjualan produknya toko A & R Musik hanya berdasarkan konsumen yang datang langsung ke tempat, Sementara dalam melakukan promosi toko A & R Musik hanya melalui informasi yang di sampaikan konsumen yang satu kepada konsumen yang lain hal ini tidak dapat menjangkau pemasaran diluar wilayah Bandung, karena belum mempunyai *website* hal ini menyebabkan toko A & R Musik belum dikenal oleh masyarakat banyak.

Terbatasnya modal untuk promosi menyebabkan informasi dan promosi yang disebarkan kurang maksimal menyebabkan lingkup penjualan hanya pada daerah bandung, dengan cara ini banyak informasi yang tidak akurat, salah satunya informasi yang kurang dan informasi yang lebih sampai kepada *customer* selain itu juga memerlukan waktu yang lama untuk menarik konsumen menyebabkan kurangnya minat pembeli sehingga sedikit konsumen yang datang. Karyawan juga mendapat kesulitan untuk membuat laporan penjualan dikarenakan masih menggunakan cara yang manual dimana pegawai harus membuka kembali arsip penjualan.

Maka dari itu toko A & R Musik ingin memperbaiki kinerja penjualannya agar dapat menyelesaikan masalah yang ada, maka di butuhkan suatu sistem penjualan yang bisa menangani permasalahan tersebut. Yaitu dengan membangun sistem penjualan secara *online* atau dikenal dengan *e-commerce (electronic commerce).* Dengan menggunakan perangkat keras seperti komputer dan *internet* untuk perangkat yang menunjang sistem penjualan secara *online,* memungkinkan membangun aplikasi *e-commerce* yang dapat menunjang bisnis perdagangan serta media promosi dan pemasaran untuk menawarkan produk – produk toko A & R Musik pada konsumen.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk membangun suatu aplikasi yang dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi. Maka penulis mengajukan untuk dijadikan sebagai skripsi dengan judul **"Aplikasi Penjualan dan Pemesanan Alat Musik pada Toko A & R Musik Bandung"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas yang telah dipaparkan, maka ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi yaitu:

1. Toko A & R Musik mengalami kesulitan dalam pengelolaan laporan penjualan yang telah diarsipkan sebelumnya karena masih dilakukan secara manual dengan merekap dari berkas – berkas penjualan sehingga membutuhkan waktu yang lama.

2. Toko A & R Musik mendapat kesulitan dalam melakukan promosi untuk pemasaran yang lebih luas karena promosi yang dilakukan masih berdasarkan brosur, katalog, dan *customer to customer* yang terbatas.
3. Toko A & R Musik yang belum dikenal masyarakat banyak menyebabkan kurangnya minat pembeli sehingga penjualanya tidak memenuhi target penjualan.

1.3 Maksud Dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun Aplikasi *E-Commerce* Pada Toko A & R Musik agar memudahkan dalam promosi, pembuatan laporan, juga dalam proses transaksi.

1.3.2 Tujuan

Sedangkan tujuan dari dibangunnya aplikasi ini antara lain :

1. Memberikan kemudahan bagi *customer* untuk mendapatkan informasi yang cepat, tepat dan akurat, mengenai produk yang ada kepada *customer* secara *online* di toko A & R Musik yang dapat diakses kapanpun.
2. Mempermudah dan mempercepat dalam pembuatan laporan penjualan, serta pengolahan data produk, data *customer*, dan data transaksi.

3. Membangun sarana promosi yang baik agar toko A & R Musik dikenal masyarakat, sehingga menambah minat pembelian agar penjualan dapat memenuhi target.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu luas serta lebih terarah dan terperinci, maka penulis akan membatasi permasalahan yang akan dibahas untuk mempermudah pemahaman terhadap sistem yang akan dibangun, diantaranya:

1. Sumber data diambil dari toko A & R Musik.
2. Penjualan hanya untuk wilayah pulau Jawa.
3. Produk yang ditawarkan berupa gitar, *drum*, dan *keyboard* untuk keperluan band maupun umum.
4. Data yang diolah pada aplikasi ini yaitu data barang, data member, data transaksi penjualan, manajemen harga,dll.
5. Proses yang akan ditangani pada sistem ini yaitu verifikasi pengguna, pengolahan data pengguna, pengolahan data pembeli, pengolahan data pemesanan dan transaksi atau penjualan, pengolahan data pengiriman dan laporan penjualan.
6. Pengaturan produk
    a. Data kategori seperti gitar, drum, dll.
    b. Data sub kategori adalah seperti gitar akustik, gitar listrik, dll.
    c. Diskon akan diberikan oleh pihak toko dan akan berubah sewaktu-waktu.

d. Manajemen harga (hal ini dilakukan jika ada perubahan harga karena sewaktu-waktu dapat berubah).
e. Detail produk akan ditampilkan berupa gambar dan deskripsi dari barang itu.
f. Memberikan informasi bila stok telah mencapai batas minimum.

7. Manajemen pembayaran
   a. Pembayaran Offline

      Via transfer bank, setoran tunai langsung melalui bank.
   b. Pembayaran Online

      Menggunakan fasilitas paypal, pembayaran dilakukan secara online dan langsung mengupdate data pemesan secara otomatis.
8. Dalam pembuatan laporan yang dibuat yaitu laporan penjualan, laporan retur, dll.
9. Sistem melakukan pengelolaan retur barang, pesanan dapat di retur 1 kali adapun jika barang rusak dalam perjalanan diluar tanggung jawab toko.
10. Sistem menyediakan fasilitas backup dan restore database agar menjaga data yang telah dan akan dikelola.
11. Manajemen pesanan :
    a. Pemesanan produk dapat dilakukan setelah *costumer* menjadi *member* dan memilih produk yang akan dipesan.

b. Sistem akan melakukan *update* status pesanan (mulai dari pemesanan lalu dikonfirmasi kemudian membayar selanjutnya dikirim kemudian barang diterima oleh pemesan).
c. Setelah melakukan pemesanan maka *customer* melakukan konfirmasi pembayaran melalui *email, YM,* atau telepon.
d. Produk yang akan dikirim terlebih dahulu adalah yang pertama melakukan pemesanan dan pembayaran, karena kami lebih memprioritaskan pengiriman pada *customer* yang pertama melakukan pemesanan dan pembayaran.
e. Tanda bukti transaksi akan dikirim melalui *email*.

12. Manajemen pengiriman
    a. Pengiriman barang akan menggunakan fasilitas seperti JNE. Untuk pengiriman barang keluar kota akan dikenakan biaya ongkos kirim sesuai dengan kota tujuan.
    b. Biaya pengiriman barang dihitung berdasarkan ketentuan dari pihak penyedia jasa layanan pengiriman.
    c. Ongkos kirim hanya untuk wilayah diluar bandung sedangkan untuk wilayah bandung dibebaskan dari biaya ongkos kirim.
13. Fitur Penjualan (*Frontend*)
    a. Dapat melakukan pencarian produk berdasarkan warna, harga, kategori, dan lain-lain.
    b. Mendukung untuk *customer* mengisikan testimoni melewati sistem.
    c. Multi gambar untuk sebuah produk.

d. Dilengkapi dengan *history* pemesanan.
e. Menampilkan produk terlaris, produk yang banyak dilihat, produk diskon.
f. Pengiriman informasi pemesanan melalui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
g. Fasilitas pendaftaran *member* dan *login member*.
h. Mendukung fasilitas SEO (*Search Engine Optimization*) agar situs terdaftar dalam *search engine* pada halaman terdepan.

14. Sebagai penunjang media promosi sistem yang dibangun akan berintegrasi dengan situs jejaring sosial seperti *facebook, twiter* dll.
15. Keamanan
    a. Untuk menjamin keamanannya menggunakan SSL (*Secure Socket Layer*), mendukung protokol https.
    b. IP yang dipakai adalah IP *Dedicated*.
    c. Untuk keamanan sistem dalam mengakses situs digunakan *Username* dan *password*.
16. Komunikasi
    a. Menggunakan *email* yang telah didaftarkan oleh pengguna.
    b. Menggunakan *Yahoo Messanger* untuk komunikasi *real time* lewat *Online*.
    c. Untuk berbicara langsung dapat menggunakan Sarana telepon untuk *custumer support*.

17. Model yang digunakan adalah model perancangan terstruktur, alat yang digunakan yaitu *flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) sedangkan untuk menggambar proses yang digunakan *Data Flow Diagram* (DFD).
18. *Software*
    a. Aplikasi pembangun menggunakan *Macromedia Dreamweaver*, database yang digunakan yaitu *MySql*, dan bahasa pemrograman yang digunakan adalah *php*.
    b. Sistem operasi *windows*, *browser* seperti *google chrome, mozilla, opera*, dll untuk mengakses aplikasi.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode 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. Adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

1. Studi Literatur.

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

2. Observasi.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil, langsung dari perusahaan tempat pengambilan studi kasus.

3. Wawancara.

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung dengan pemilik toko guna mendapatkan informasi mengenai masalah yang dihadapi.

2. Tahap pembuatan Aplikasi.

Dalam membangun aplikasi ini digunakan model *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. Pengumpulan data

Merupakan pengumpulan data sebagai pendukung kebutuhan dalam pembangunan sistem aplikasi ini.

b. Analisis

Merupakan tahap menganalisis dan mempelajari hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. Perancangan

Tahap setelah data yang dianalisis kemudian dibentuk kedalam tampilan antarmuka yang mudah dimengerti dan dipelajari oleh *user*.

d. Pengkodean

Tahap penerjemahan data yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman, dimana bahasa yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah bahasa pemrograman *PHP*.

e. Pengujian

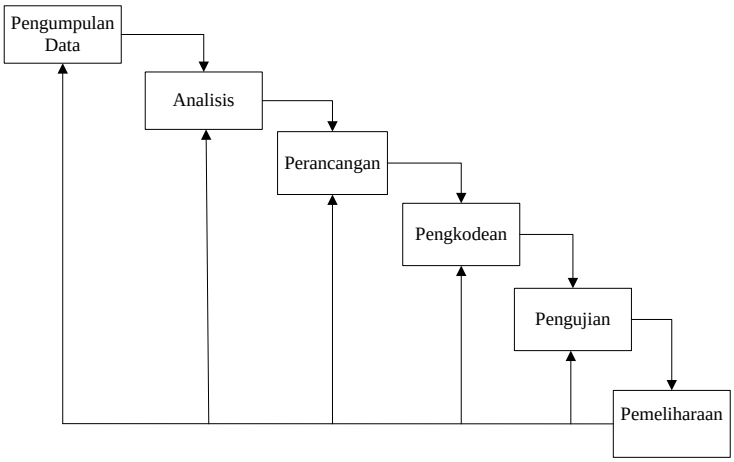
Tahap ini merupakan bagian untuk pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Pemeliharaan sistem

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

g. Umpan balik

Umpan balik merupakan respon dari pengguna sistem yang bisa digunakan untuk mengetahui sejauh mana perangkat lunak yang dibangun diterima oleh penggunanya.



Gambar 1.1 Skema *WaterFall*

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang bermanfaat bagi penelitian dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis terhadap sistem yang akan dibuat serta sistem yang sedang berjalan. Selain itu memaparkan juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan di bangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas mengenai implementasi dan pengujian terhadap sistem yang telah dikerjakan dan menerapkannya pada aplikasi yang yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan serta saran-saran yang dapat dijadikan sebagai bahan perbaikan pada masa yang akan datang.