BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ampel Computer merupakan sebuah toko perangkat perlengkapan komputer yang menyediakan berbagai macam perangkat komputer. Ampel Computer memiliki tempat penjualan di Kandaga Computer Center Bandung, tepatnya di Jl. A. Yani 416 Kav. A2 & AB 2. Ampel Computer berdiri pada Januari 2010. Dalam proses penjualannya Ampel Komputer menjual perangkat komputer melalui transaksi langsung ataupun pemesanan melalui telepon ke Ampel Computer.

Ampel Computer sebagai salah satu toko yang bergerak dibidang perlengkapan komputer dalam melakukan penjualannya dilakukan secara langsung maupun melalui telepon yang dirasa masih kurang baik dalam hal penjualannnya karena pembeli yang terjaring akan lebih besar apabila terdapat media lain dalam penjualannya, adapun prosedur yang ada kurang memudahkan pembeli dalam melakukan transaksi jual beli. Hal ini dikeluhkan oleh para pembeli yang harus datang ke tempat penjualan untuk melakukan pembelian barang sedangkan lokasi pembeli jauh dari lokasi penjualan.

Ampel Computer dalam perolehan keuntungan yang didapatkan saat ini masih dirasa kurang oleh pemilik toko Ampel Computer, kekurangan ini disebabkan metode penjualan yang dilakukan oleh Ampel Computer yang kurang efektif dan efisien dalam meningkatkan keuntungannya. Keuntungan yang kurang tersebut dikarenakan saat ini Ampel Computer hanya melakukan proses

penjualannya secara konvensional yaitu dengan penjualan langsung yang dilakukan di tempat yaitu di toko Ampel Computer.

Ampel Computer sebagai salah satu usaha yang bergerak dalam bidang usaha jual beli dan jasa sangat dituntut mengikuti perkembangan jaman dalam memperkuat usahanya. Dalam persaingan yang serba *digital* saat ini, Ampel Computer harus mengikuti perkembangan jaman dalam memasaran dan penjualannya sehingga dapat bersaing dengan usaha-usaha lain yang sejenis yang telah lebih dulu mengikuti perkembangan jaman *digital* ini.

Ampel Computer dalam memperkuat bisnisnya melakukan promosi mempergunakan media-media periklanan dan memanfaatkan *blog* untuk memasarkan barang dagangannya. Di tengah persaingan ini Ampel Computer sebagai toko yang relatif baru masih tertinggal dengan toko-toko komputer lainnya yang sudah lebih dahulu berdiri dan dengan toko-toko komputer lain yang telah mempunyai web sendiri atau bahkan mempunyai toko *online* untuk mempromosikan atau bahkan melakukan proses transaksi jual beli.

Setiap perusahaan, lembaga ataupun perseorangan dalam melakukan usaha dibidang penjualan tentunya berkeinginan untuk memasarkan produk yang dijualnya kepada konsumen seluas-luasnya. Begitu juga dengan Ampel Computer yang berkeinginan untuk memasarkan produknya kepada konsumen tanpa terbatasi masalah media promosi seperti media, ruang dan waktu. Area dan media pemasaran Ampel Computer yang selama ini dirasakan masih terbatas dalam hal ini media promosi yang diterapkan oleh Ampel Computer. Media yang dijadikan

media promosi yaitu melalui koran ataupun melalui *blog* yang telah dimiliki oleh Ampel Computer.

Berdasarkan kurang luasnya media promosi yang dilakukan sehingga berdampak pada kurang efektifnya penjualan yang dilakukan oleh Ampel Computer karena kurangnya pembeli yang terjaring. Kurangnya media promosi sebenarnya bisa dioptimalkan dengan adanya kemajuan teknologi dan informasi khususnya teknologi internet yaitu media promosi melalui web, atau *online store* yang saat ini marak dimiliki oleh sebuah toko.

Proses pembelian lain yaitu melalui transaksi melalui telepon pembeli tidak mengetahui informasi barang yang akan dibeli secara lengkap seperti informasi barang, harga, *stock* dan ongkos kirim barang yang akan dibeli. Sehingga terdapat masalah yang dihadapi oleh pembeli yaitu ketidaktahuan pembeli mengenai barang yang akan dibeli yang berdampak pada Ampel Computer yaitu penjualan yang terbatas.

Berdasarkan masalah-masalah diatas, dapat disimpulkan bahwa Ampel Computer memerlukan suatu solusi untuk mengatasi masalah-masalah yang ada. Teknologi dan informasi khususnya internet merupakan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah yang ada di Ampel Computer. Penggunaan *electronic commerce (e-commerce)* yang saat ini sangat berkembang pesat menjadi alasan utama mengapa solusi ini sangat tepat diterapkan di Ampel Computer. Dengan *e-commerce*, calon pembeli dapat mengetahui info mengenai produk secara detail. Selain itu, *e-commerce* dapat menghubungkan penjual dan pembeli yang berbeda

tempat seakan berbelanja langsung sehingga tidak akan terjadi kendala dalam melakukan transaksi pembelian.

Berdasarkan masalah-masalah diatas, diperoleh kesimpulan bahwa pembangunan aplikasi e-*commerce* di Ampel Computer merupakan salah satu solusi yang dirasakan tepat untuk menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi dan pihak pemilik toko menyetujui untuk dilakukannya pembangunan *website e-commerce* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* di toko Ampel Computer

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan laporan skripsi ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* di Ampel Computer.

Tujuan yang akan dicapai dari pembangunan apikasi *e-commerce* di Ampel Computer adalah :

1. Mempermudah pembeli dalam melakukan pemesanan atau pembelian barang
2. Lebih efisien dan efektif dalam meningkatkan keuntungannya.
3. Menyesuaikan dengan tuntutan ekonomi *digital*
4. Memperluas area pemasaran produk yang dijual.
5. Mengefektifkan media promosi
6. Memberikan informasi selengkap mungkin mengenai barang yang dijual.

7. Mempermudah proses transaksi penjualan.
8. Mengefektifkan proses pembayaran transaksi dengan menggunakan pembayaran *online*.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

Ada beberapa batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Batasan masalah dalam skripsi ini adalah :

1. Data yang diolah adalah :
    a. Data barang
    b. Data kategori
    c. Data pelanggan (*member*)
    d. Data petugas (*administrator*)
    e. Data penjualan barang
    f. Data pemesanan barang
    g. Data pembayaran barang
    h. Data pengiriman barang
    i. Data pengembalian barang (*retur*)
    j. Data promo dan diskon produk
2. *Website e-commerce* yang dibangun mencakup proses sebagai berikut :
    a. Penjualan produk
    b. Pembayaran produk
    c. Pengiriman produk
    d. Pengembalian barang (*retur*)

e. Pembuatan laporan

f. *Update* informasi kepada *member*

3. Keluaran atau *output* yang dihasilkan dari sistem ini adalah:

a. Informasi mengenai data barang

b. Informasi mengenai data kategori

c. Informasi mengenai data penjualan

d. Informasi mengenai data pemesanan

e. Informasi mengenai data penjualan dan *member*

f. Informasi mengenai data promo dan diskon

4. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP serta menggunakan *database* MySQL sebagai DBMS-nya.

Sedangkan ruang lingkup dari *website e-commerce* yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Pengaturan Produk

a. Menyediakan berbagai data barang yang akan dijual lengkap dengan *detail* barang

b. Adanya kategori dari data produk berdasarkan macam barang

c. Terdapatnya *detail* barang dari barang yang dipilih

d. Adanya pengelolaan terhadap harga dari produk yang dijual

e. Menampilkan gambar yang dijual serta setiap barang dapat diperbesar serta dimungkinkan terdapat lebih dari satu gambar pada setiap barang

f. Mempunyai fasilitas untuk memberikan *rating* terhadap barang yang dijual

g. Mempunyai fasilitas untuk pengelolaan *stock* dan adanya peringatan terhadap *stock* yang hampir habis

2. Pengelolaan *member*
   a. Sistem yang dibangun mencakup pengolahan *member* seperti penambahan *member* baru dan pengelolaan hak akses terhadap *member*
   b. Sistem dapat menerima pendaftaran data pelanggan baru. Pengunjung bisa melakukan transaksi jika sudah mendaftar atau telah melakukan *login* sebagai pelanggan
   c. Sistem dapat melakukan *autoresponder* berupa pengiriman *password* ketika melakukan pendaftaran *member*, untuk menghindari *member* menggunakan *email* palsu
3. Manajemen Pesanan
   a. Sistem mampu melakukan pencarian terhadap pesanan
   b. Sistem mampu melakukan *update* status pesanan. Status pesanan itu antara lain dipesan, dikonfirmasi, dibayar, dikirim, diterima oleh pemesan
   c. Sistem mampu melakukan konfirmasi pembayaran
   d. Sistem mampu melakukan pembatalan terhadap pesanan
4. Manajemen Pembayaran

   Sistem menyediakan proses pembayaran melalui dua cara yaitu:

   a. Pembayaran *Offline* melalui *transfer* ke *account* Bank BCA dan BRI
   b. Pembayaran *Online* menggunakan *Paypal*

5. Manajemen *Shipping*
    a. Sistem menyediakan layanan pengiriman yang dapat digunakan, yaitu JNE paket reguler
    b. Sistem menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman dan harga untuk ongkos kirimnya
    c. Sistem menyediakan fitur *tracking*, untuk mengecek barang yang telah dikirim
6. Pembuatan Laporan
    a. Sistem mampu membuat laporan, baik itu laporan penjualan, laporan pemesanan ataupun laporan barang
    b. Sistem mampu melakukan pencetakan laporan tiap bulan dan tahun, sesuai kategori yang dipilih. *File* keluarannya berupa format PDF
    c. Sistem mempunyai fasilitas untuk pencetakan label pengiriman.
7. Integrasi dengan Situs Jejaring Sosial

    Sistem mampu melakukan integrasi dengan situs jejaring sosial, yaitu facebook dan twitter sebagai sarana promosi.
8. *Backup* dan *Restore database*

    Sistem mempunyai fasilitas *backup* dan *restore database*.
9. Pengelolaan *Retur* Barang

    Sistem mampu menangani pengembalian barang, dengan catatan apabila barang yang dikirim rusak atau cacat. Batas maksimal untuk konfirmasi barang yang akan dikembalikan adalah 3 hari setelah barang diterima oleh pembeli.

10. *Search Engine Optimization* (SEO)

Sistem mendukung *Search Engine Optimization (SEO),* supaya situs terdaftar di *search engine* pada halaman depan.

11. *Security*

a. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) untuk keamanan
b. Menggunakan *IP-Dedicated*
c. Menggunakan fasilitas *login* untuk mengakses situs

12. *Communication*

a. Menggunakan *e-mail* yang didaftarkan oleh pengguna
b. Menggunakan *Instant Messaging* (Yahoo Messanger)
c. Menggunakan telepon untuk *customer support*

13. *Shopping*

a. Menyediakan pencarian produk berdasarkan nama, fitur, harga dan kategori
b. Menampilkan produk diskon, produk terbaru, produk terlaku dan produk yang paling banyak dilihat
c. Menyediakan fasilitas pendaftaran *member* dan *login member*. Pengunjung bisa melakukan transaksi jika sudah mendaftar/melakukan *login* sebagai *member*
d. Menyediakan *history* pemesanan

e. Menyediakan pengiriman informasi pemesanan melalui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan
f. Menyediakan *zoom* gambar produk. Memiliki lebih dari satu gambar untuk sebuah produk

14. *Notification*

Pemberitahuan kepada sistem ketika ada *member* yang melakukan pemesanan, sehingga admin dari Ampel Computer bisa memberikan *respond* yang cepat ketika ada *member* yang melakukan pemesanan.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis. Dalam pembuatan skripsi ini digunakan metode penelitian deskriptif yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi secara sistematis, faktual, dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan penelitian, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan aplikasi.

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara yang dilakukan untuk mendapatkan data primer atau data yang diperoleh dari objek penelitan maupun data sekunder berupa literatur-literatur adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, jurnal

ilmiah, situs internet, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

2. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil. Studi lapangan dalam pembuatan skripsi ini dilakukan secara langsung di Ampel Computer, yang meliputi :

a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab. Untuk mengetahui penggunaan aplikasi *e-commerce* maka dilakukan wawancara kepada para pegawai, serta pemilik Ampel Computer.

b. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses kerja yang terdapat di Ampel Computer.

c. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan dalam bentuk tulisan yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh responden. Kuesioner dilakukan untuk mengetahui bagaimana tingkat kepuasan terhadap *website* yang telah dibuat.

1.5.2 **Tahap Pembangunan Aplikasi**

Tahap pembangunan aplikasi *e-commerce* di Ampel Computer ini menggunakan metode *waterfall* dapat dilihat pada (Gambar 1.1). Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *waterfall* adalah sebagai berikut :

a. Requirements Analisis and Definition

Requirements analisis and definition merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.[1]

b. System and Software Design

System and software design merupakan tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.[1]

c. Implementation and Unit Testing

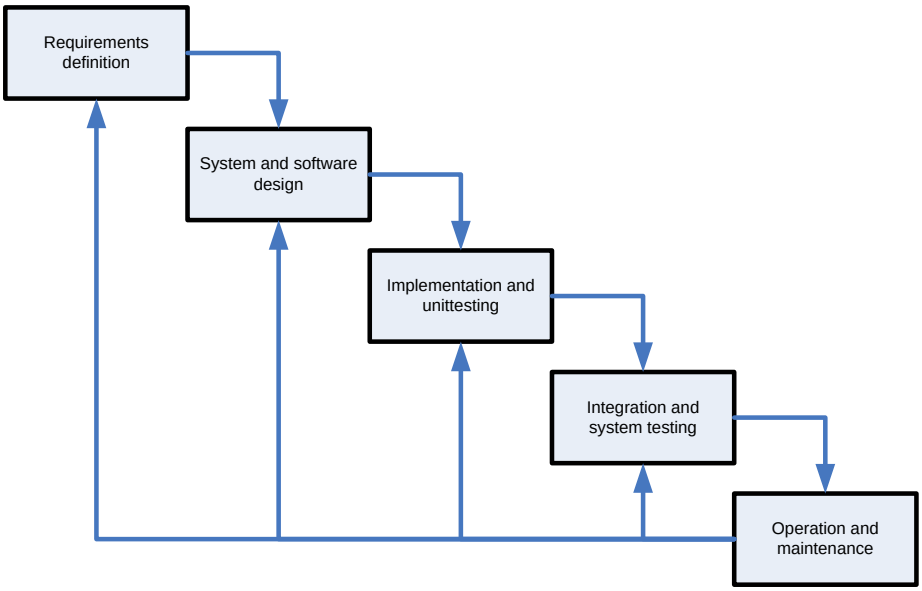
Implementation and Unit Testing merupakan tahap realisasi desain *software* sebagai kumpulan program atau unit program. *Unit testing* meliputi *verifikasi* bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya. [1]

d. Integration and System Testing

Integration and system testing merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Unit-unit program individual digabungkan dan di ujicoba sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan bahwa kebutuhan-kebutuhan *software* telah terpenuhi. [1]

e. Operation and Maintenance

Operation and maintenance merupakan tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*. [1]



Gambar 1.1 Metode Waterfall

1.6 **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Adapun sistematika skripsi ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini menerangkan secara umum mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II ini akan membahas mengenai teori–teori yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibangun seperti sistem, sistem informasi, pengertian data, pengertian basis data, *e-commerce*, perancangan sistem, *tool* yang digunakan untuk membangun aplikasi serta internet.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III ini terbagi menjadi dua bagian yaitu analisis dan bagian perancangan sistem. Bagian analisis sistem meliputi beberapa sub bab yaitu analisis masalah, analisis prosedur, analisis basis data, kebutuhan non fungsional dan analisis kebutuhan fungsional

Bagian perancangan sistem terbagi menjadi perancangan data, perancangan menu, perancangan kode, perancangan *interface*/antarmuka dan perancangan procedural.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab IV ini menjelaskan tentang implementasi dan pengujian dari perangkat lunak yang dibangun. Implementasi perangkat lunak dilakukan berdasarkan kebutuhan analisis dan perancangan perangkat lunak yang sudah dilakukan. Dari hasil implementasi kemudian dilakukan pengujian perangkat lunak agar perangkat lunak yang dibangun sesuai dengan analisis dan perancangan yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V ini berisi kesimpulan yang merupakan kesimpulan yang diambil dari seluruh aktifitas penelitian yang dilakukan dalam pembuatan skripsi dan saran-saran yang perlu diperhatikan bagi pengembangan perangkat lunak di masa yang akan datang.