BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Glodok Elekcomp adalah suatu perusahaan yang bergerak dibidang penjualan alat-alat elektronik berupa panel listrik baik berupa jasa dan barang dan alat-alat *computer,* mulai dari *laptop* dengan berbagai merk, set *personal computer* dan komponen *hardware* lainnya. Mekanisme penjualan yang di toko Glodok Elekcomp yaitu konsumen dapat datang langsung dan memilih barang yang ingin di beli atau dengan memesan via *call,* menghubungi melalui YM, dan dengan mengirim *e-mail*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak Glodok Elekcomp. Dalam melakukan penjualan produk, transaksinya berdasarkan kedatangan konsumen dan pemesanan konsumen melalui telepon, YM, dan *email*. Namun cara seperti itu kurang optimal dikarenakan penjualan yang dihasilkan masih dibawah target, hal tersebut disebabkan konsumen yang datang ke toko dan melakukan pembelian kebanyakan pelanggan tetap, sedangkan pelanggan baru sedikit jumlahnya.

Selanjutnya kendala lain yaitu pihak toko berkeinginan memperluas pemasaran ke kota-kota disekitar Jakarta. Sementara itu, dalam melakukan promosi pihak toko Glodok Elekcomp menggunakan selebaran brosur, hal tersebut membatasi penyediaan informasi yang tepat mengenai produk yang ditawarkan kepada konsumen. Selain itu, dalam pembukuan untuk pembuatan

laporan *rekapitulasi* penjualan masih dilakukan secara manual sehingga laporan penjualan belum terorganisir dengan baik.

Untuk memecahkan masalah yang terjadi, maka diperlukan suatu sistem yang dapat menangani permasalahan tersebut, salah satunya yaitu dengan membangun suatu sistem perdagangan secara *online* atau lebih dikenal dengan istilah *e-commerce (electronic commerce).* Dengan memanfaatkan fasilitas komputer dan jaringan *internet* sebagai penunjangnya, maka memungkinkan adanya suatu aplikasi perdagangan seperti sistem perdagangan *online* atau *e-commerce* yang dapat menunjang kegiatan bisnis perdagangan serta dapat dijadikan sebagai alat pemasaran dan media promosi dan menjangkau target penjualan. Berdasarkan kebutuhan *e-commerce* hanya akan digunakan untuk melayani pemesanan secara *online.*

Berdasarkan latar belakang di atas maka di perlukan "PEMBANGUNAN SITUS *E-COMMERCE* DI GLODOK ELEKCOMP".

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu dari latar belakang, ditemukan beberapa masalah yang dapat dirumuskan dalam suatu rumusan masalah yaitu bagaimana membangun situs *e-commerce* di Glodok ElekComp ?

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah media penjualan *online* berupa situs *e-commerce* di toko Glodok ElekComp.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini atara lain :

1. Diharapkan mempermudah pemasaran dan penjualan serta mempermudah pembeli untuk melakukan pemesanan barang tanpa harus datang langsung ke toko Glodok ElekComp.
2. Mempermudah dalam melakukan manajemen produk secara *online*.
3. Diharapkan dapat mempromosikan dan memperkenalkan produk - produk melalui media *internet*.
4. Mempermudah dalam membuat *rekapitulasi* transaksi toko.
5. *Member*ikan informasi yang tepat mengenai produk yang ditawarkan oleh toko Glodok ElekComp kepada para pembeli.

1.4 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan permasalahan yang dapat dirumuskan agar penulisan laporan kerja ini lebih terarah dan mengacu kepada tujuan utama. Batasan permasalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Data yang akan diolah pada aplikasi ini yaitu data barang, data *member*, data admin, data pembelian barang, data pengiriman, data transaksi penjualan dan data retur barang.
2. Proses yang terdapat dalam aplikasi ini yaitu pengolahan data barang, pengolahan data *member*, pengolahan data admin, pengolahan data pemesanan barang, pengolahan data transaksi penjualan, pengolahan data pengiriman barang, pengolahan data pengembalian pembelian, dan laporan *rekapitulasi* transaksi toko.

3. Aplikasi ini menyediakan informasi yaitu mengenai produk yang ditawarkan oleh toko Glodok ElekComp, pemesanan dan pengiriman barang, histori transaksi *member*, retur pembelian, dan laporan *rekapitulasi* transaksi.
4. Mendukung metode pembayaran *payment gateway* menggunakan paypall.
5. Ketika pembeli selesai melakukan pembelian, sistem akan mengirimkan konfirmasi melalui *email*, sedangkan untuk berkomunikasi antara pembeli dengan penjual dapat menggunakan *email, Internet Messengger*, *fax*,dan *telephon*.
6. Proses pengiriman barang dilakukan setelah pembeli melakukan pembayaran tunai atau komfirmasi pembayaran atas barang yang dipesan kemudian barang akan dikirim menggunakan jasa pengiriman JNE.
7. Untuk keamanan, situs ini dilengkapi dengan *protocol* SSL (*Secure Socket Layer*), memiliki *IP – Dedicated* , dan menggunakan *login* untuk mengakses situs.
8. *User*

    a. Admin bertugas sebagai :

        1. Mengelola data *member*, data pembelian, data pemesanan barang, transaksi penjualan, data pengiriman barang, retur barang, dan membuat laporan *rekapitulasi* transaksi.

        2. Mengelola data barang seperti menambah jenis barang, update informasi produk seperti *discount* dan barang terbaru.

b. *Member* dapat melihat informasi mengenai barang yang terdapat di situs, dapat melakukan pemesanan barang, dan retur barang.

c. Pengunjung dapat melihat informasi barang yang terdapat di situs dan mendaftar untuk menjadi *member*.

9. *Software*

   a. Sistem operasi yang digunakan Microsoft Windows dan UNIX.

   b. PHP versi 5 sebagai bahasa pemrogramannya dan Mysql versi 5 sebagai *database management system*-nya.

   c. Pada sisi client, digunakan *web browser* untuk dapat mengakses situs tersebut, *web browser* dapat menggunakan program Microsoft Internet Explorer, Mozilla, Opera, dan Google Chrom.

   d. Apache versi 2.2.1.1 digunakan sebagai *web server.*

   e. Menggunakan *Notepad* ++ sebagai *Editor Programming*.

   f. Photoshop sebagi aplikasi *web desainer.*

10. Model analisis yang digunakan adalah model analisis terstruktur. Alat yang digunakan yaitu *flowmap* dan ERD sedangkan untuk menggambarkan proses digunakan *Data Flow Diagram* (DFD)

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan yaitu :

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

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

1. Metode Pembangun Perangkat Lunak

Metode pembangunan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan metode *waterfall* seperti tercantum pada gambar, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. Software Requirements Analysis

Pada tahap analisis dilakukan metode pengumpulan data yaitu sebagai berikut :

1. Observasi

   Observasi adalah pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan data oleh pengumpul data terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penyusunan secara langsung di toko Glodok ElekComp .

2. Wawancara

   Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung melalui tanya jawab dengan pemilik toko dan karyawan yang bekerja di toko terhadap masalah yang sedang diteliti.

3. Studi *Literatur*

   Studi *literatur* (library research) adalah mengumpulkan data melalui buku-buku, situs internet, dan catatan kuliah yang erat kaitannya dengan tema dari pembuatan proposal. Pada tahap analisis selain dilakukan tahapan pengumpulan data, dilakukan

proses pencarian kebutuhan yang diintensifkan dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para *software engineer* harus mengerti tentang *domain* informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan oleh *user*, *user interface*, dan sebagainya. Dari aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan *software*) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada *user*. Dalam membangun aplikasi digunakan model yang digunakan adalah model perancangan terstruktur. Alat yang digunakan yaitu *flowmap* dan ERD sedangkan untuk menggambarkan proses digunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

b. *Design*

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user berupa perancangan antarmuka.

c. Coding

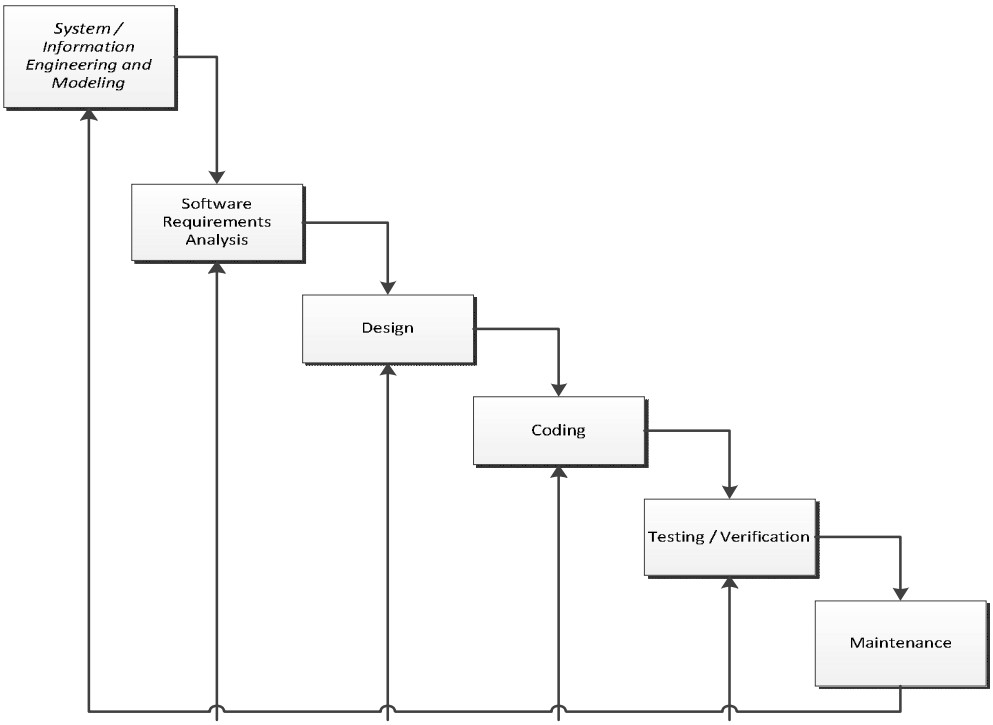
Tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design* dimana merupakan tahap penerjemahan masalah yang telah dirancang sebelumnya kedalam bahasa pemograman PHP.

d. Implementation and Testing

Merupakan tahap pengujian perangkat lunak yang telah dibangun.

e. Maintenance

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



Gambar 1.**Error! No text of specified style in document.**.1 Model Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini dibagi menjadi beberapa bab dengan pokok pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

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 SISTEM

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis pengguna dan analisis basis data, selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

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

Pada bab ini membahas kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan skripsi yang telah dilakukan.