BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tintin *Game Shop* merupakan sebuah toko yang mempuyai lokasi di Jalan Ria No. 9 Cimahi yang bergerak dibidang penjualan games. Tintin *Game Shop* ini menjual berbagai *console game* seperti *Play Station 1*, *Play Station 2*, *Play Station 3*, dan *PSP*. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan pemilik toko fakta yang ada di Tintin *Game Shop* ini sendiri yaitu telah memiliki cukup banyak pembeli atau pelanggan dari dalam kota maupun luar kota. Tetapi dalam hal pelayanan pembelian suatu produk masih dilakukan di satu tempat, dimana pembeli atau pelanggan harus mendatangi toko tersebut lalu memilih dan membeli produk – produk apa saja yang diinginkan pelanggan, yaitu dengan memberikan katalog produk yang tersedia beserta harganya yang diberikan oleh petugas toko atau pelanggan langsung melihat – lihat barang atau produk apa saja yang dipajangkan di toko tersebut. Hal ini menjadi salah satu permasalahan dalam proses penjualan yaitu, kurangnya media transaksi penjualan terutama bagi para pelanggan yang mempunyai lokasi atau tempat tinggal yang jauh dari toko sehingga tidak memungkinkan untuk membeli produk – produk yang ada di Tintin *Game Shop* secara langsung.

Mempublikasikan informasi melalui internet merupakan salah satu media dalam hal menyampaikan informasi. Dengan adanya media tersebut informasi akan lebih mudah disebarluaskan tanpa mengenal cakupan jarak dan

waktu dan juga dapat membuat hubungan secara interaktif yang langsung melalui komputer. Maka dari itu internet merupakan media promosi yang sangat berguna khususnya bagi para pelaku bisnis. tetapi cara penyebarluasan informasi atau media promosi dilakukan Tintin *Game Shop* tidak seperti itu, yaitu dengan penyebarluasan brosur dan dari mulut ke mulut sebagai sarana promosinya. Hal ini yang menyebabkan kurangnya pernyebarluasan informasi – informasi secara detail mengenai produk – produk apa saja yang ada tersedia di toko Tintin *Game Shop* ini.

Laporan pembukuan adalah satu cara yang dapat mendokumentasikan aktivitas usaha. Lebih tepatnya, pembukuan usaha merupakan pencatatan secara teratur, rutin dan sistematis terkait perubahan yang terjadi pada penghasilan. Dari pembukuan tersebut, setidaknya dapat menyusun laporan setiap bulannya. Akan tetapi lebih efisien jika pembuatan laporan tersebut dilakukan secara komputerisasi. Dalam hal ini pembuatan laporan yang dilakukan di Tintin *Game Shop* masih diterapkannya proses pembuatan laporan pembukuan secara manual yang mengakibatkan proses pembuatannya masih kurang baik, yaitu dengan cara menulis produk – produk apa saja yang dibeli oleh para pelanggan atau sering disebut dengan pemberian faktur kepada pelanggan, lalu petugas toko menulis kembali data - data tersebut pada sebuah buku pembukuan yang ada di toko Tintin *Game Shop* ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik toko, terciptalah sebuah keinginan untuk memecahkan permasalahan, yaitu dengan membuat aplikasi e-*commerce* di Tintin *Game Shop.*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu bagaimana membangun aplikasi *E-Commerce* di Tintin *Game Shop.*

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari pembuatan laporan ini adalah untuk membangun aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* **”** .

1.3.2 Tujuan

Dari rumusan masalah pada sub bab sebelumnya maka tujuan yang ingin dicapai dari membangun aplikasi di Tintin Game Shop ini sebagai berikut. :

1. Dengan adanya aplikasi *e-commerce,* dapat dijadikan suatu media untuk mempermudah penjualan di Tintin *Game Shop.*
2. Dengan adanya aplikasi ini, penyebarluasan informasi – informasi mengenai produk yang ditawarkan lebih jelas dan lebih tersebar luas pemasarannya atau promosinya.
3. Mempermudah dalam melakukan proses pembuatan laporan pembukuan di toko Tintin *Game Shop.*

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, mudah dalam pengumpulan dan pengolahan data, analisa serta menarik kesimpulan, maka ruang lingkup penelitian mencakup sebagai berikut :

1. Terdapat tiga *level user*, yaitu sebagai berikut :
    a. Pengunjung hanya dapat melihat informasi produk yang terdapat di situs tersebut dan tidak dapat melakukan pemesanan produk.
    b. Pelanggan dapat melihat informasi mengenai produk yang terdapat di situs dan dapat melakukan pemesanan produk..
    c. Pegawai memiliki tugas sebagai berikut :
        1. *Adminitrator*, yaitu *user* yang bertugas mengelola data *master*.
        2. Petugas, yaitu *user* yang bertugas mengelola data transaksi dan data retur pelanggan
        3. Marketing, yaitu *user* yang bertugas untuk melihat informasi yang disajikan sistem seperti data produk, data pelanggan, laporan penjualan dan statistik penjualan produk.

2. Aplikasi ini memiliki fasilitas untuk melakukan pengolahan data produk, kategori, jabatan, *user*, pegawai, history harga, bank, jenis pengiriman, jasa pengiriman,provinsi, kota yang berada pada bagian halaman pegawai
3. Aplikasi ini memiliki fasilitas untuk mengolah data pemesanan yaitu pencarian data produk, *update* data pesanan, konfirmasi pemesanan yang , dan tracking no resi pelanggan yang langsung terhubung dengan jasa pengirman JNE. Halaman ini digunakan untuk halaman pelanggan
4. Untuk tujuan pengirimannya itu sendiri, hanya melayani wilayah – wilayah yang ada di Indonesia.
5. Aplikasi ini mendukung pembayaran secara *on-line* menggunakan *Paypal*
6. Pengiriman produk akan dilakukan dengan perusahaan JNE sehingga harga dan kota pengiriman menggunakan data dari JNE.

7. Infomasi *tracking* hanya dibuat untuk jasa pengiriman JNE.
8. Untuk pengelolaan harga ongkos kirim masih dilakukan secara manual, sehingga harganya ongkos kirim tidak secara otomatis melakukan *update* harga secara langsung.
9. Pemesanan produk dapat dilakukan jika produk yang dipesan tersedia stoknya.
10. Untuk pengelolaan retur produk yang rusak, pada aplikasi yang dibuat tidak memberikan fasilitas penanganan biaya retur produk.
11. Proses retur dapat dilakukan jika produk yang dipesan telah diterima oleh pelanggan dan dapat dapat dilakukan paling lambat 3 hari dari tanggal penerimaan produk.
12. Proses retur diterima apabila alasan retur sesuai dengan ketentuan.
13. Proses retur produk dapat dilakukan jika produk yang diretur tersebut tersedia stoknya.
14. Aplikasi ini menggunakan sistem member untuk memastikan kebenaran data pembeli.
15. Memberikan informasi pemesanan melalui email kepada pemesan setiap ada perubahan status pemesanan, status pembayaran ,status pengiriman dan status retur.
16. Aplikasi ini menampilkan produk terbaru dan produk terlaris pada halaman pengujung atau pegawai
17. Aplikasi ini memberikan fasilitas komunikasi antara pegawai dengan pengunjung menggunakan fasilitas *chatting* seperti *yahoo messenger*, memberikan nomor telepon, dan *email*
18. Spesifikasi minimum browser untuk menjalankan perangkat ini agar tampilan web terlihat sempurna adalah Mozila Fire Fox 3.5, Google Crome 8
19. Model pembangunan perangkat lunak adalah pemodelan data terstruktur dan alat bantu yang digunakan adalah DFD (*Data Flow Diagram*). Untuk menggambar kan hubungan antar data dalam sistem menggunakan alat bantu ERD (*Entity Relational Diagram*).

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam rangka mendapatkan data atau informasi pendukung dalam penyusunan laporan ini, metode penelitian yang digunakan adalah :

1.5.1 Metodologi Pengumpulan Data

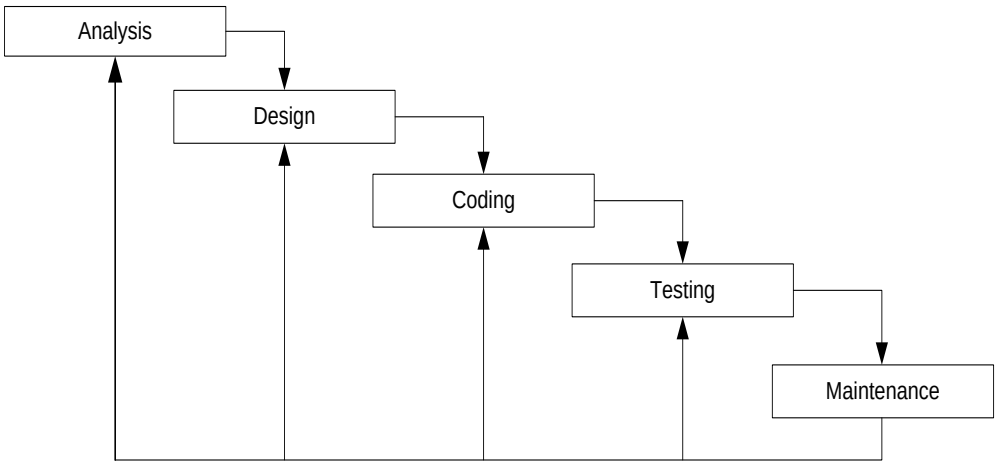
Adapun teknik-teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah:

a. Studi pustaka atau studi literatur, Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.
b. Observasi, mengadakan pengamatan langsung terhadap kegiatan operasional harian toko.
c. *Interview*, teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

1.5.2 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak yang dibangun ini menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* , sepeti *analysis, design, coding, testing, dan maintenance.*

Tahap-tahap pengembangan perangkat lunak metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar :



Gambar 1.1 Metode *The Classic Life Cycle / Waterfall*

a. *Analysis* adalah tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan perangkat lunak agar sesuai dengan kebutuhan.
b. *Design* adalah proses yang menterjemahkan syaratatau kebutuhan ke dalam sebuah representasi *software* yang dapat diperkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode sehingga dapat dimenegerti oleh *user*.
c. *Coding* adalah tahap menterjemahkan data yang telah dirancang kedalam bahasa pemograman tertentu.
d. *Testing* adalah proses pengujian berfokus pada logika internal *software*, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional, yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan – kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil kebutuhan
e. *Maintenance* adalah Tahap dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahanpermintaan *user*.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan perusahaan yang berisi sejarah, visi dan misi perusahaan, tempat dan kedudukan serta divisi/bidang pekerjaan perusahaan. Selain itu ada landasan teori yang berisi keterkaiatan sistem informasi, basis data serta teori mengenai perangkat lunak yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem, membahas mengenai analisis masalah, analisis prosedur yang digambarkan dengan tools Flow Map, analisis basis data yang digambarkan dengan ERD, analisis kebutuhan non fungsional (perangkat lunak, perangkat keras, pengguna (*user*) dan jaringan), analisis kebutuhan fungsional yang menggambarkan alur sistem dengan menggunakan tools *Data Flow Diagram* (DFD) dan membahas mengenai perancangan data, perancangan menu, perancangan antarmuka dan perancangan prosedural.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian mengimplementasikan dan pengujian sistem yang mencakup implementasi sistem, pengertian implementasi program, perangkat lunak yang digunakan, implementasi perangkat keras yang digunakan, pengujian sistem, metoda pengujian, rencana pengujian, kasus dan hasil pengujian, kesimpulan berdasarkan hasil pengujian.

BAB V KESIMPULAN & SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang merupakan ringkasan bab-bab sebelumnya dan saran-saran berisi tentang tindak lanjut atau pengembangan yang dapat dilakukan terhadap program yang telah dibuat