BAB 1
PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Ssr *Racing* adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang Industri dengan memproduksi produk-produk berbagai macam perlengkapan *Accesoris* motor *cross*. Produk *Accesoris* yang disediakan oleh Ssr *Racing* tersedia untuk usia anak-anak, remaja dan dewasa dengan desain-desain yang unik serta menarik. Sistem penjualan yang dilakukan di toko Ssr *Racing* saat ini masih memakai sistem konvensional, dimana pelanggan harus mendatangi toko untuk memilih dan membeli barang yang ada. Kondisi ini menimbulkan kesulitan berbelanja bagi konsumen yang jarak rumahnya berjauhan dengan toko. Hal ini terutama dirasakan oleh konsumen yang mempunyai kesibukan dalam kegiatan sehari-hari sehingga tidak sempat datang berbelanja.

Usaha yang dilakukan untuk mempromosikan produk-produknya serta memberikan informasi tentang Ssr *Racing* ke *customer*, perusahaan telah melakukan berbagai cara yaitu dengan saling memberi informasi melalui satu *customer* ke *customer* lainnya dan setiap ada event Ssr *Racing* selalu menjadi sponsor untuk event tersebut . Setelah Industri melakukan promosi ternyata cara tersebut dirasakan kurang efektif karena Industri tidak dapat memberikan informasi tentang produk-produknya secara lengkap dan detail sehingga *customer* kurang mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat mengenai produk-produk yang

disediakan dan ditawarkan oleh Ssr *Racing*. Saat ini Ssr *Racing* telah memiliki banyak *customer* baik di Jawa Barat maupun luar jawa Barat, untuk memudahkan *customer* nya yang berada diluar kota dan *customer* yang tidak sempat untuk datang langsung ke Ssr *Racing* Industri berkeinginan untuk menawarkan produk-produknya serta memberikan informasi yang lengkap dan akurat ke *customer* tentang Ssr *Racing* secara *online* sehingga selain *customer* dapat berbelanja secara konvensional di Ssr *Racing*, *customer* juga dapat berbelanja secara *online* melalui internet.

Pengelolaan transaksi di Ssr *Racing* masih menggunakan sistem manual dimana setiap terjadi transaksi dengan *customer*, kasir membuat bukti pembayaran transaksi sebanyak dua rangkap dengan mencatat setiap produk yang telah dibeli *customer*. Rangkap kedua diberikan ke *customer* sedangkan untuk rangkap pertama disimpan sebagai arsip oleh kasir untuk dilakukan perhitungan kemudian. Proses pengolahan data dan pembuatan laporan yang terjadi di Ssr *Racing* saat ini masih menggunakan pengolahan data yang bersifat manual. Setiap produk yang masuk dan keluar dicatat dalam buku produk dengan tujuan mempermudah Industri melakukan pencarian data produk ketika ada *customer* yang akan melakukan pemesanan atau pun menanyakan persediaan jumlah produk. Dengan semakin banyaknya jumlah produk dan transaksi yang terjadi setiap hari, cara tersebut ternyata menyulitkan Industri dalam proses pencarian data sehingga menyebabkan terjadinya keterlambatan dalam mendapatkan informasi yang diinginkan. Dengan

adanya E-commerce ini, diharapkan Industri dapat memperoleh laporan dengan cepat,tepat, dan akurat, dan memperoleh consument yang banyak.

1. 1 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang, maka masalah dapat dirumuskan yaitu "Bagaimana cara Membangun Website E-Commerce di Ssr *Racing Accesoris* motor *cross*?".

1. 2 Maksud dan Tujuan

Pada setiap penelitian tentunya mempunyai maksud dan tujuan yang jelas. Maksud dan tujuan dilakukannya pembangunan *website e-commerce* dijelaskan pada sub-bab 1.3.1 dan sub-bab1.3.2.

1. 2. 1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah Membangun Website E-Commerce di Ssr *Racing Accesoris* motor *cross*.

1. 2. 2 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari pembangunan *website e-commerce* di SSR ini adalah :

1. Mempermudah konsumen atau pelanggan untuk membeli produk-produk secara *online* sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dimanapun ia berada tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.
2. Mempermudah konsumen atau pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang Produk-produk Industri.
3. Mempercepat proses pembuatan laporan rekapitulasi penjualan

1. 3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan E-commerce ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai. Adapun batasan-batasan yang dibuat adalah sebagai berikut :

A. Administrative Tools

Adapun batasan masalah dari pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Sumber data berasal dari SSR *Racing.*
2. Produk yang ditawarkan adalah berupa *assesories* motor seperti helm,kacamata,sepatu,sarung tangan, kaos,celana dll.
3. Aplikasi E-Commerce yang dibangun berbasis *website* dengan jaringan *online*.
4. Pengaturan Produk
   a) Produk yang di tawarkan yaitu Data *assesories* motor *cross* seperti helm, kacamata, sepatu, sarung tangan, kaos, celana dll.
   b) Data Kategori atau Sub Kategori *assesories* motor *cross* .
   c) Akan menampilkan Detail *assesories* motor *cross* (Foto, Deskripsi *assesories* motor *cross*)
   d) Manajemen Harga *assesories* motor *cross* di sesuaikan dengan kualitas barang.
   e) Foto/Gambar *assesories* motor *cross* dimungkinkan memiliki lebih dari 1.
   f) Memiliki rating *assesories* motor *cross* sesuai barang yang banyak disukai *customer*.
   g) Promosi *assesories* motor *cross* terbaru akan di lakukan setiap ada barang yang baru di keluarkan.
   h) Pengelolaan *Discount assesories* motor *cross* akan di lakukan ketika barang yang sudah lama tersimpan akan ada pemotongan harga atau *Discount*.

i) Akan di lakukan pengecekan *stock* barang setiap hari nya.

5. Manajemen Pesanan *assesories* motor *cross*
   a) Pencarian Pesanan *assesories* motor *cross*
   b) *Update Status* Pesanan (Ketika Dipesan →Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim → Diterima oleh Pemesan)
   c) Konfirmasi Pembayaran
      - Konfirmasi pembayaran akan langsung dilakukan system dengan mengirim email kepada Ssr *Racing* dan pemesanan diintegrasikan dengan sistem situs pembayaran (pembayaran online).
      - Konfirmasi pembayaran akan diperiksa berdasarkan no transaksi (pembayaran offline)
   d) Pembatalan Pesanan *assesories* motor *cross*
6. Manajemen Pembayaran *assesories* motor *cross*

   Cara pembayaran yang akan digunakan terdiri dari dua metode pembayaran antara lain :

   a) Pembayaran Offline

      Bisa melakukan Via transfer bank yang sudah di tentukan yaitu BCA.

   b) Pembayaran Online

      Menyediakan fasilitas pembayaran online menggunakan fasilitas Payment Gateway baik yang internasional (Paypal)

   Pembayaran yang dilakukan secara online biasanya akan langsung mengupdate data pemesanan secara otomatis.
7. Manajemen Shipping Penjualan *assesories* motor *cross*
   a) Pengiriman yang di lakukan dalam aplikasi e-commerce *assesories* motor *cross* ini menggunakan pengiriman JNE.
   b) Menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman (Provinsi → Kota/Kab) dan harga kirimnya.
8. Pembuatan Laporan

Ada beberapa laporan yang biasanya dibuat yaitu Laporan Penjualan, Laporan stok. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, tahunan atau periodik berdasarkan waktu tertentu.Perlu juga dibuat fasilitas untuk pencetakan label pengiriman.

9. Integrasi dengan situs *Social Network* (*Facebook*, *Twitter*, dll) sebagai sarana promosi.
10. Fasilitas *Backup* dan *Restore* database.
11. Pengelolaan Retur barang.

B. Shoping

1. Pencarian Produk *assesories* motor *cross* (berdasarkan nama barang, fitur barang, harga barang, kategori dll).
2. Menampilkan produk *assesories* motor *cross* dengan diskon, produk *assesories* motor *cross* terbaru, produk *assesories* motor *cross* terlaris , produk *assesories* motor *cross* yang paling banyak dilihat.
3. Di lengkapi dengan Fasilitas pendaftaran member dan login member.
4. Di lengkapi dengan History pemesanan untuk memudahi nya.
5. Pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
6. Zoom gambar produk. Multi gambar untuk sebuah produk *assesories* motor *cross*.
7. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) agar situs anda terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.

C. Security

Security yang digunakan pada situs ini adalah :

1. Situs ini akan dilengkapi dengan *IP-Dedicated.*
2. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) untuk keamanan. Mendukung protokol https.
3. Menggunakan username dan login untuk mengakses situs

D. Communication

Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah :

1. Menggunakan *email* yang didaftarkan oleh pengguna
2. Menggunakan I*nstant Messaging* (Yahoo Messanger, MSN Messanger,dll)
3. Manfaatkan Situs Jejaring Sosial dan email untuk promosi. Integrasikan dalam halaman administrator.
4. Menggunakan telepon, fax untuk custumer support.

E. Batasan masalah Pembangunan E-commerce

1. Perangkat Lunak

Untuk menggunakan aplikasi yang akan dibangun, dibutuhkan perangkat lunak dengan spesifikasi berikut:

a) Sistem operasi Windows XP,Windows VISTA, Windows 7.
b) PHP sebagai bahasa pemrograman,
c) *Macromedia Dreamweaver*, digunakan untuk *tool* pembangun aplikasi.
d) *WampServer*, dan *MySQL* sebagai databasenya.
e) *Browser* seperti *Internet Explorer* 8, *Mozilla Firefox* , *google chrome*, dan *opera* untuk mengakses aplikasi.
f) Pemodelan dan perancangan sistem dalam pembuatan tugas ini menggunakan pemodelan analisis terstrukur, dimana *tools* yang digunakan adalah :
    1) *Flow Map* yang digunakan untuk menggambarkan aliran dokumen pada sistem yang ada saat ini, Diagram Konteks yang digunakan untuk menggambarkan aliran data kedalam maupun keluar sistem,
    2) *Data Flow Diagram* yang digunakan untuk menggambarkan aliran data mulai dari pemasukan sampai dengan keluaran data dan.
    3) *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data.

2. Perangkat Keras

Spesifikasi minimum perangkat keras yang dibutuhkan, yaitu:

a) Prosesor Intel Pentium IV atau yang setara, dengan kecepatan 800 MHz
b) RAM 128 Mb
c) *Harddisk* dengan ruang kosong 1 Gb

d) VGA Card *shared* 64 Mb
e) Monitor dengan resolusi 1024 x 768 *pixels*
f) Kartu jaringan, HUB/Switch, Router atau modem untuk koneksi *internet*.

3. Pengguna

Pengguna yang akan menggunakan website *e-commerce* ini adalah:

a) Pemilik perusahaan sebagai administrator
b) Staf Pemasaran sebagai petugas
c) Konsumen baik dalam dan luar negeri.

1. 4 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah metode analisis deskriptif yang terbagi menjadi dua yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembuatan perangkat lunak.

1. 4. 1 Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, browsing internet dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik yang diambil juga mempelajari dokumentasi dari instansi.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

3. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

1. 4. 2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* seperti tercantum pada Gambar 1.1, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

4. *System / Information Engineering*

Dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

5. *Software Requirements Analisis*

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

6. *Design*

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

7. *Coding*

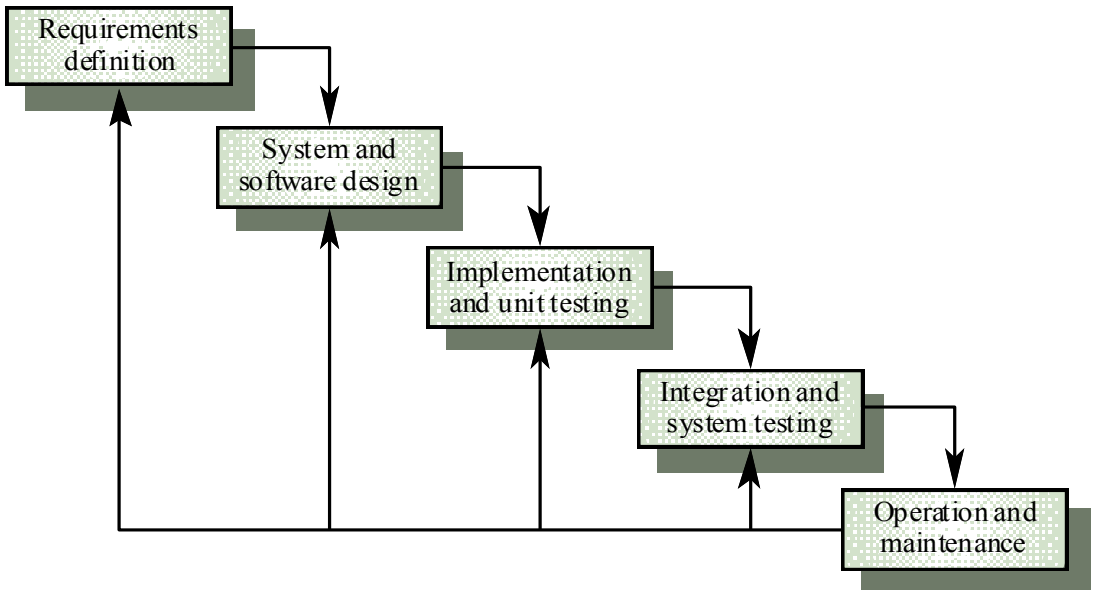
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

8. *Testing/verification*

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 pelangganikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

9. *Maintenance*

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



Gambar 1.1. Model Waterfall

1. 5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini disusun untuk pelangganikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Adapun sistematika laporan tugas akhir ini adalah :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan secara umum mengenai latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas mengenai teori–teori yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibangun. Selain berisi teori-teori yang berhubungan, pada bab ini juga akan membahas mengenai gambaran umum tentang lembaga atau perusahaaan tempat perangkat lunak ini akan diimplementasikan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang kebutuhan perangkat lunak yang digunakan, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis fungsionalitas sistem, analisis prosedur, analisis non-fungsionalitas, serta analisis basis data untuk mendefinisikan hal-hal yang diperlukan dalam pengembangan perangkat lunak. Hasil dari analisis tersebut kemudian digunakan untuk melakukan perancangan arsitektur perangkat lunak yang dibangun

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan tentang penerapan aplikasi yang telah melewati proses analisis dan perancangan. 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 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rangkuman dari hasil penelitian skripsi dan saran-saran yang perlu diperhatikan bagi pengembangan perangkat lunak di masa yang akan datang.