BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

E-Commerce merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang dalam dunia *internet*. Penggunaan sistem ini dapat menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, produsen maupun penjual (*retail*). Konsep *online shopping* menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional. Selain proses transaksi bisa menjadi lebih cepat, di *internet* telah disediakan hampir semua barang yang biasanya dijual secara lengkap, Hal tersebut juga didukung dengan keunggulan jasa *internet* yang memberikan pelayanan 24 jam setiap harinya, penggunaan jasa *internet* yang mudah dan biaya yang relatif murah serta kemudahan-kemudahan lainnya, membuat semakin banyak perusahaan yang ingin megembangkan bisnis dengan memanfaatkan jasa *internet* yang sering dikenal dengan *e-commerce.*

Toko PD. Eliza Motor merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa penjualan aksesoris. Dalam penjualan aksesoris motor di Toko PD. Eliza Motor masih memanfaatkan jasa *direct marketing* yang mengajukan penawaran kepada konsumen-konsumen secara manual dan mengajukan penawaran jika ada konsumen mebutuhkan aksesoris. Cara penjualan tersebut terbilang cukup *efektif*, namun hal tersebut hanya *efektif* jika dilakukan dalam wilayah kota, kabupaten. Dalam hal ini, PD. Eliza Motor ingin memperluas target market penjualan aksesoris ke seluruh wilayah di Indonesia. Cara tersebut akan sangat tidak *efektif*,

jika konsumen-konsumen yang ingin membeli aksesoris berada diluar kota dan juga akan memakan biaya yang cukup besar jika tetap menggunakan metode manual yg ditugaskan kepada *direct marketing*.

Untuk menghadapi kendala tersebut diperlukan solusi yang *efektif*, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi *internet* Pemasaran menggunakan teknologi *internet* ini kita kenal sebagai *E-Commerce*. Yaitu teknik pemasaran dan penjualan *online* berbasis *website* yang pada saat ini dirasa merupakan satu cara yang akurat, praktis, cepat, tidak terbatas jarak dan waktu, dan tentunya dengan biaya yang cukup murah.

Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, maka penulis akan membuat suatu sistem pemasaran secara *online* yaitu dengan membangun ”Aplikasi *E-Commerce* Penjualan Aksesoris Motor Di Toko PD. Eliza Motor”.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana merancang proses pemasaran yang bagus dan baik.
2. Bagaimana mengimplementasikan rancangan pemasaran kedalam suatu aplikasi.
3. Bagaimana dapat memperluas area pemasaran dan partambahan *customer*
4. Bagaimana mereduksi biaya promosi agar tidak membengkak
5. Bagaimana mempromosikan kepada *customer* sehingga *customer* dapat dengan mudah memperoleh informasi dari barang yang dihasilkan oleh PD. Eliza Motor.

6. Bagaimana mempermudah pembuatan faktur penjualan, pemesanan dan barang.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah untuk membangun Aplikasi *E-Commerce* Penjualan Aksesoris Motor Di Toko PD. Eliza Motor.

1.3.2 Tujuan

Untuk menunjukkan bagaimana proses bisnis yang ada agar lebih nyata dan lebih terlihat. Secara spesifik tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Memperluas *target market* penjualan aksesoris motor di Toko PD. Eliza Motor secara *online.*
2. Mempermudah dalam memberi informasi penjualan aksesoris motor di Toko PD. Eliza Motor kepada konsumen secara *online.*
3. Memudahkan PD. Eliza Motor dalam mengolah data transaksi.
4. Menyediakan sistem transaksi *online* untuk konsumen, sehingga memudahkan dalam melakukan transaksi.
5. Menyediakan tempat bagi konsumen untuk dapat saling berkomunikasi dengan Toko PD. Eliza Motor.
6. Menyediakan tingkat keamanan yang dapat diterima dalam bertransaksi secara *online* sehingga setiap konsumen akan merasa nyaman dalam ber-transaksi.

1.4 Batasan Masalah / Ruang Lingkup Kajian

Untuk mempertajam pembahasan yang sesuai dengan latar belakang yang telah ditulis penulis mengemukakan diatas, maka untuk itu penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *e-commerce* yang dibangun dapat digunakan oleh *admin, staf* toko, konsumen, dan pengunjung.
2. Pembelian dapat dilakukan oleh yang sudah terdaftar sebagai *member* PD. Eliza Motor.
3. Status pembelian aksesoris kepada PD. Eliza Motor akan dilakukan pemberitahuan melalui *e-mail* yang sudah terdaftar sewaktu pendaftaran menjadi *member* PD. Eliza Motor.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan Javascript.
5. *Database* yang digunakan adalah MySQL.
6. Sistem keamanan menggunakan SSL (*Secure Socket Layer*).
7. Fasilitas yang dapat digunakan untuk berkomunikasi antara pemilik usaha dengan konsumen dapat menggunakan *email, yahoo messenger,* telepon atau *fax.*
8. Menggunakan situs *social networking* sebagai media promosi barang PD. Eliza Motor.
9. Fitur belanja yang digunakan adalah pencarian barang (nama, harga, dan kategori), barang yang sedang diskon, Barang Terbaru (*Newest Product*), Barang Terlaku (Global/per Kategori), Barang Paling Banyak Dilihat (*Most View Product*).

10. Fitur pengolahan data yang tersedia adalah data barang, kategori/merk, detail barang, manajemen harga barang, gambar barang, rating barang, barang promosi, pengolahan diskon, dan pengolahan stok barang.
11. Fitur manajemen pemesanan yang tersedia adalah pencarian data pesanan, *update* status pesanan, konfirmasi pembayaran, konfirmasi pesanan.
12. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO).
13. Untuk pembayaran dapat dilakukan dengan cara Transfer ataupun bisa menggunakan fasilitas pembayaran *online* menggunakan *paypal*.
14. Pengiriman barang menggunakan jasa yang disediakan oleh PD. Eliza Motor atau menggunakan jasa pengiriman barang seperti JNE.
15. Pembuatan laporan penjualan, pemesanan, barang dan lain-lain. Dapat disusun harian, mingguan, bulanan ataupun tahunan. Atau periodik berdasarkan waktu yang ditentukan, dan juga ada fasilitas untuk pencetakan label pengiriman.
16. Adanya fasilitas *restore* dan *backup database* untuk menghindari terjadinya kesalahan dan untuk pengamanan data.
17. Aplikasi ini juga dapat mengelola retur barang bila mana ada *customer* yang tidak cocok dengan barang yang dibeli dan ingin mengembalikannya.
18. Aplikasi yang digunakan dalam membangun perangkat lunak ini diantaranya Adobe Dreamweaver CS5, XAMPP, Adobe Photoshop, Microsoft Office Visio.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara untuk mencapai suatu tujuan di dalam sebuah penelitian. Penelitian adalah suatu kegiatan penyelidikan yang dilakukan menurut metode ilmiah yang sistematik untuk menemukan informasi ilmiah dan atau teknologi yang baru. Adapun metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Pengumpulan Data

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

a. Observasi.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap tempat sebenarnya.

b. *Interview*

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

c. Studi Literatur

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

2. Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Tahap pengembangan perangkat lunak yang digunakan menggunakan metode *waterfall seperti* yang tercantum pada gambar 1.1 meliputi :

a. *System Engineering*

Tahap ini merupakan tahap pendefinisian kebutuhan sistem secara menyeluruh, baik itu perangkat penunjang maupun data yang mengalir dalam sistem.

b. Analisis Masalah

Menganalisis masalah yang akan diselesaikan serta memberikan batasan-batasan dari suatu masalah yang ada.

c. Perancangan

Proses perancangan aplikasi membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak.

d. Implementasi

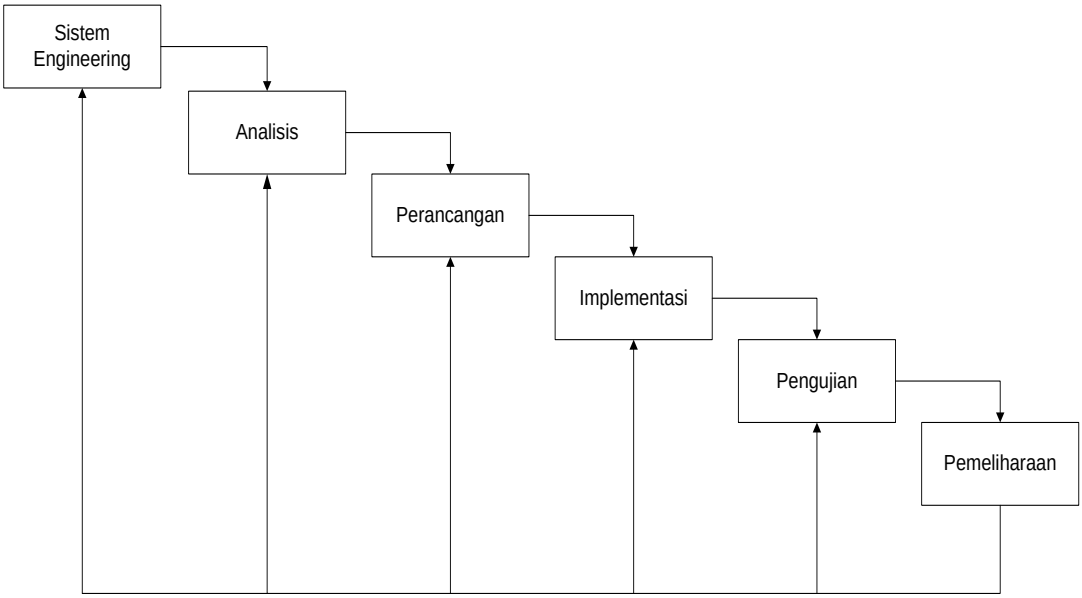
Perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program.

e. Pengujian

Setelah program selesai dibuat, maka tahap berikutnya adalah pengujian terhadap program tersebut.

f. Pemeliharaan

Mencakup koreksi *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu dan melakukan pemeliharaan untuk pengembangan sistem selanjutnya.



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan ini penulis membagi menjadi beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu: tinjauan umum perusahaan dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan, visi, misi, dan struktur organisasi sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun sistem Aplikasi *E-Commerce* Penjualan Aksesoris Di Toko PD. Eliza Motor.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini Berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang serta melakukan pengujian apakah aplikasi yang dibuat berjalan, sesuai yang diinginkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan saran tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.