# BAB 1

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

*Internet* merupakan teknologi yang memiliki cakupan yang sangat luas. Di mana *internet* terhubung secara *online* tanpa mengenal batas waktu dan tempat.*Internet* merupakan metode transaksi yang dilakukan secara *online* yang perkembangannya sangat pesat,bahkan sampai pada beberapa aspek dan kegiatan yang biasa dilakukan secara konvensional sekarang dilakukan dengan menggunakan sistem *online*. Dalam hal ini, bila perusahaan menggunakan *internet* dalam sistem informasinya maka akan memberikan kemudahan bagi para pelanggan dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan juga kemudahan bagi perusahaan itu sendiri, salah satunya adalah penerapan sistem informasi penjualan secara *online* atau yang sering disebut juga *e-commerce*.

Taufik Jaya Sport adalah sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan produk,khususnya produk alat – alat olahraga.Produk yang dihasilkan oleh Taufik Jaya Sport beragam sekali jenisnya.Dalam hal ini,pemilik Taufik Jaya Sport mempunyai kesulitan dalam mempromosikan dan memasarkan produknya agar bisa dikenal secara luas oleh para pelanggan.Perdagangan produk yang dilakukan oleh Taufik Jaya Sport masih mengalami kekurangan.Biasanya pelanggan datang ke toko secara langsung untuk mencari dan memilih barang yang akan dibeli,setelah mendapatkan produk yang dicari pelanggan akan melakukan transaksi pembelian dibagian kasir.Saat ini sistem pengolahan data penjualan dan pengadaan barang di Taufik Jaya Sport masih menggunakan sistem komputerisasi

sederhana, mulai dari aktifitas pengadaan barang dari supplier, penjualan barang, pengecekan stok barang, hingga ke pembuatan laporan. Hal ini tentu menjadi masalah bagi Toko Taufik Jaya Sport dalam melakukakan pengolahan data, diantaranya sering terjadinya kesalahan-kesalahan dalam proses perhitungan hasil pengadaan barang dan penjualan barang, pengecekan stok barang masuk dan keluar, banyaknya data penjualan yang tidak terupdate karena pengupdetan data dilakukan secara manual oleh user data *entri*, dan banyaknya arsip yang tiap tahunnya meningkat yang tentunya akan mempersulit dalam proses pencarian yang mungkin saja membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dapat menemukan data yang diperlukan, untuk pemesanan jarak jauh pelanggan melakukan pemesanan melalui media telepon. Mekanisme sistem penjualan yang berjalan saat ini bagi Toko Taufik Jaya Sport merupakan desakan bisnis yang harus dicarikan jalan keluarnya guna kelangsungan kegiatan usaha dan tercapainya keuntungan yang maksimal.

Dipandang dari segi pertimbangan jangkauan pemasaran maka **"Membangun Aplikasi E-commerce penjualan alat-alat olahraga"** adalah solusi tepat untuk engatasi mekanisme sistem penjualan yang berjalan saat ini. Untuk itu Toko Taufik Jaya Sport memandang perlu untuk membangun aplikasi penjualan alat-alat olahraga dimana transaksi penjualan alat-alat olahraga dapat dilakukan secara *online* disamping penjualan secara langsung di toko.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana Membangun aplikasi *e-commerce* penjualan alat-alat olahraga di Taufik Jaya Sport
2. Bagaimana caranya memperluas area pemasaran produk dan pertambahan pelanggan
3. Bagaimana mempromosikan kepada pelanggan agar memperoleh informasi mengenai Taufik Jaya Sport

## 1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Aplikasi *e-commerce* penjualan alat – alat olahraga di Taufik Jaya Sport.

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan kemudahan terhadap pelanggan dalam mengakses informasi produk dan harga secara detail.
2. Memungkinkan bagi pelanggan untuk melakukan transaksi dimana saja tanpa harus datang langsung ke Taufik Jaya Sport.
3. Untuk memperluas jangkauan pemasaran produk alat – alat olahraga sehingga dapat menjangkau lebih banyak pelanggan.
4. Untuk membantu pembuatan laporan penjualan,pemesanan dan penjualan produk.
5. Menambah citra yang lebih baik,layanan pelanggan yang lebih bagus,proses yang sederhana,akses terhadap informasi lebih luas dan *fleksibilitas* yang lebih tinggi.

## 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dibuat batasan masalah agar ruang lingkup aplikasi *e-commerce* penjualan alat – alat olahraga ini jelas batasannya. Adapun batasan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut:

a. Data

   Data yang diolah yaitu data produk,data kategori, data merk,data gambar produk ,data produk opsi,data members,data orders,data laporan.

b. Proses

   Proses yang terdapat adalah pengelolaan pemesanan produk,pengelolaan pembayaran, pengelolaan data pengguna sistem yang berupa prosedur tambah,edit,hapus dan cari data,pengelolaan pengiriman, pengelolaan laporan, pengelolaan *backup* dan *restore database*,pengelolan retur,pengelolaan stok yaitu stok akan berkurang ketika member memesan produk,pengelolaan diskon yaitu pemberian diskon sepenuhnya diatur sesuai dengan kebijakan toko taufik jaya sport.

c. Keluaran

   Keluaran yang dihasilkan adalah pencarian produk,menampilkan produk terbaru,produk terlaku dan produk yang paling banyak dilihat,fasilitas pendaftaran *member* dan login *member*,*history* pemesanan,pengiriman informasi pemesanan melalui email ke pemesan setiap ada perubahan status pemesanan,*zoom* gambar produk, Mendukung Search Engine Optimization (SEO).

d. Pemodelan

Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur. Alat (*tools*) yang digunakan adalah DFD (*Data Flow Diagram*), *ERD* dan *Flow Map*.

e. Keamanan (*security)*

Keamanan yang digunakan adalah mempunyai *Ip-Dedicated*, *Secure Socket Layer* (SSL) yang mendukung protokol https,menggunakan username dan login untuk mengakses situs.

f. Komunikasi ( *Comunication )*

Alat komunikasi yang digunakan adalah menggunakan email yang didaftarkan pengguna,menggunakan jejaring social sebagai sarana promosi yaitu *facebook* dan telepon untuk *customer support.*

g. Pembayaran (*Payment)*

Cara pembayaran dibagi menjadi dua yaitu :

1. Pembayaran *Offline*
2. Pembayaran *Online*

h. Pengiriman *(shipping)*

Proses pengiriman produk pada website ini menggunakan jasa pengiriman JNE dan members dapat menggunakan fasilitas *tracking* untuk mengetahui keberadaan produk yang dipesan.

i. User (*Brainware*)

Terdapat tiga macam *user* yang dapat berinteraksi dengan situs *e-commerce* ini yaitu Admin yang mengelola situs ini,*member* yang akan

membeli produk dan pengunjung yang hanya bisa mencari dan melihat produk dari Taufik Jaya Sport.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah secara logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki tahapan sebagai berikut :

### 1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

   Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

2. Studi Lapangan

   Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti ,hal ini meliputi :

1. Wawancara

   Wawancara yaitu pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab kepada *owner* dan pegawai di Taufik Jaya Sport.

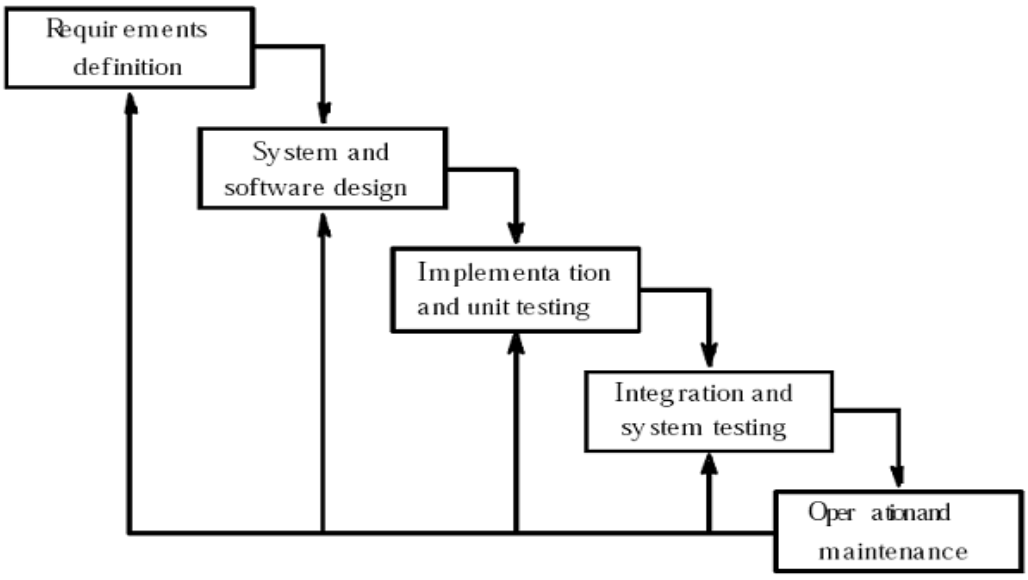
2. Observasi

   Observasi yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di Taufik Jaya Sport.

### 1.5.2 Tahap Pembangunan Perangkat Lunak

Tahap pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan *classic life style* atau *waterfall* .

Tahapan pengembangan sistem ini mengacu pada aturan Ian SommerVille.Untuk lebih jelasnya susunan metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1




**Gambar 1. 1 Waterfall Model (Sommerville)**

1. **Requirements analysis and definition**: Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.
2. **System and software design**: Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.
3. **Implementation and unit testing**: desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.
4. **Integration and system testing**: penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (system testing).
5. **Operation and maintenance**:mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan,seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

## 1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah,rumusan masalah,maksud dan tujuan,batasan masalah,metodologi penelitian,sistematika penulisan,jadwal dan tempat

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terbagi menjadi dua bagian yaitu : tinjauan umum sekolah dan landasan teori.Tinjauan umum sekolah berisi tentang tentang sejarah singkat toko,visi,misi dan struktur organisasi sedangkan landasan teori berisi tentang teori-teori pendukung dalam membangun aplikasi *e-commerce* penjualan alat – alat olahraga di Taufik Jaya Sport.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

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

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi ini yang dilakukan di Taufik Jaya Sport sehingga diketahui apakah sistem ini sudah bisa membantu dalam penjualan alat – alat olahraga.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan pembuatan aplikasi ini dan saran mengenai aplikasi untuk perkembangan di masa yang akan datang.