BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko bahagia merupakan salah satu toko yang bergerak dibidang penjualan karpet permadani yang masih melakukan promosi dan penjualan secara konvensional, dalam melakukan promosi pihak toko masih menggunakan selebaran katalog yang dirasa kurang memberikan informasi yang jelas mengenai barang yang ditawarkan kepada para konsumen. Selain itu, dalam pembukuan untuk pembuatan laporan rekapitulasi penjualan masih dilakukan secara manual sehingga pengolahan data laporan penjualan masih lambat dan belum terperinci dengan baik. Sementara saat ini banyak sekali industri karpet permadani baik industri skala kecil maupun besar bermunculan dan ini membuat persaingan menjadi semakin ketat sehingga menuntut adanya strategi pemasaran yang berbeda dan ampuh untuk memperluas jangkauan pemasaran serta dapat mendatangkan banyak pelanggan baru dan memenangkan persaingan yang terjadi.

Berdasarkan wawancara dengan koodinator karyawan di toko bahagia menjelaskan bahwa kendala pada proses penjualan yang berlangsung saat ini yaitu , toko bahagia hanya mengadakan penjualan di tempat yaitu pusat pertokoan pasar baru *trade center* pada lantai 1 blok C1 dan D1, hal ini terutama dirasakan oleh konsumen yang mempunyai kesibukan dalam kegiatan sehari-hari sehingga tidak sempat datang berbelanja. Berbagai kategori barang di toko bahagia juga tidak dapat secara langsung dipajang karena mengingat luas toko yang tidak memadai.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka akan dibangun Aplikasi Penjualan Karpet Permadani Berbasis *Web* pada toko bahagia

1. 2 Perumusan Masalah

Melihat permasalahan yang terdapat dalam latar belakang dan juga hasil wawancara dengan pihak toko, maka timbul suatu masalah Bagaimana Membangun Aplikasi Penjualan Karpet Permadani Berbasis *Web* di toko bahagia

1. 3 Maksud dan Tujuan

1. 3. 1 Maksud

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi penjualan karpet permadani berbasis *web* di toko bahagia

1. 3. 2 Tujuan

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian skripsi ini adalah :

1. Memperluas jangkauan pemasaran dan promosi barang melalui media *internet*.
2. Mempermudah dalam melakukan laporan rekapitulasi penjualan.
3. Memudahkan pelanggan dalam mengetahui karpet permadani apa saja yang ditawarkan oleh toko bahagia tanpa harus mengunjungi tokonya secara langsung.
4. Memudahkan pelanggan memesan barang sehingga dapat melakukan transaksi dimanapun berada tanpa harus mengunjungi toko bahagia

1. 4 Batasan Masalah

Sesuai dengan judul yang diambil maka penulis membatasi penulisan skripsi ini pada beberapa hal seperti:

1. Sistem yang akan dibangun berupa *website e-commerce* untuk toko bahagia yang menyediakan informasi barang yang dijual yaitu karpet permadani
2. Pengaturan barang

1. Data barang

   Barang dalam sistem ini berupa penjualan karpet permadani. Karpet permadani berasal dari berbagai merk. Pada setiap merk terdapat tipe yang berbeda-beda, dan pada setiap tipe memiliki motif yang berbeda pula. Karpet permadani terdiri dari motif, warna dan ukuran yang berbeda-beda yang akan ditampilkan di halaman depan *web* sebagai informasi persediaan karpet permadani beserta detail barang dari karpet permadani tersebut. Gambar yang ditampilkan yaitu gambar yang sesuai dengan bentuk, warna dan harga karpet permadani.

2. Manajemen Pemesanan

   a. Pengelolaan sistem penjualan disini yaitu pelanggan yang memesan karpet permadani kemudian memilih merk karpet permadani , serta jumlah yang dipesan

   b. Pelanggan dapat melakukan pemesanan melebihi jumlah stok yang tersedia, kemudian pihak toko akan mengusahakan ketersediaan barang yang dipesan, dalam jangka waktu maksimal dua hari pihak toko akan memberikan konfirmasi mengenai ketersediaan barang.

   c. Pengupdetan status akan di*update* pada saat pelanggan melakukan pemesanan kemudian di konfirmasi oleh admin dan diberi *time limit* pembayaran, jika pelanggan telah melakukan pembayaran sebelum melebihi batas waktu serta melakukan konfirmasi pembayaran maka sistem akan mengirimkan informasi ke pelanggan melalui *email* bahwa proses pembayaran anda telah berhasil, dan admin akan melakukan pengecekan pembayaran, jika

pembayaran yang dilakukan telah sesuai, maka barang yang dipesan akan dikirim ke alamat pelanggan.

d. Pembatalan pemesanan dilakukan apabila pelanggan melampaui batas *time limit* pembayaran yang telah ditentukan.

3. Manajemen Pembayaran

1) Sistem akan memberikan batas waktu pembayaran setelah proses pemesanan, jika pelanggan melebihi batas waktu maka transaksi akan dibatalkan oleh sistem. Adapun batas waktu pembayaran selama satu hari dari tanggal transaksi pesanan dilakukan. Jika lebih dari satu hari pelanggan tidak melakukan pembayaran maka sistem secara otomatis mengubah status pesanan menjadi batal.

2) Harga akan disesuaikan pada saat pelanggan memesan karpet permadani tersebut apabila pada saat pembayaran harga tersebut sudah berubah maka yang digunakan yaitu harga pada saat pemesanan

3) Sistem pembayaran dapat dilakukan dengan dua cara yaitu secara *online* dan *offline,* adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

a. Pembayaran secara *Offline* yaitu pelanggan dapat melakukan pembayaran melalui proses transfer tunai ke rekening bank pemilik toko yang akan diinformasikan kepada pelanggan, seperti melalui rekening bank BNI, Mandiri dan BCA.

b. Pembayaran secara *Online* yaitu pelanggan dapat melakukan pembayaran melalui fasilitas *Payment Gateway* Internasional yaitu *Paypal*

4. Manajemen *Shiping*

Dalam proses pengiriman pesanan barang akan dikirim ke alamat pelanggan melalui jasa pengiriman yang akan disesuaikan dengan lokasi penerima karena setiap propinsi, kota maupun kabupaten memiliki tarif pengiriman yang berbeda. Adapun jasa pengiriman yang disediakan oleh sistem saat ini adalah jasa kurir JNE

5. Terdapat fasilitas *backup* atau *restore database* untuk mengatasi permasalahan data yang hilang.
6. Menampilkan alamat, nomor telepon dan *Instan Messaging* sebagai sarana komunikasi untuk informasi yang dibutuhkan.
7. Pembuatan Laporan

   Laporan yang dapat dibuat pada situs ini adalah laporan penjualan, dan laporan barang.
8. Strategi Promosi

   Untuk strategi promosi situs ini akan diintegrasi ke situs jejaring sosial seperti *facebook.*
9. Terdapat pengelolaan retur (berisi informasi kondisi dan cara barang yang dapat diretur).
10. Fitur – fitur belanja
    a. Pencarian barang berdasarkan merk karpet permadani.
    b. Terdapat informasi mengenai karpet terbaru, karpet terlaris, dan karpet paling banyak dilihat.
    c. Terdapat fasilitas pendaftaran *member* dan *login member*
    d. *History* pemesanan.
    e. Pengiriman informasi pemesanan melalui *email* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.

f. *Zoom* gambar barang.

g. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO)

11. Keamanan

    Untuk masalah keamanan situs ini akan memiliki *IP-Dedicated* dan akan menerapkan SSL.

12. Pemberian hak akses yang berbeda antara pengelola (admin) dan pelanggan.

13. Menggunakan *Username* dan *Password* untuk melakukan pemesanan.

14. Pemesanan hanya dapat dilakukan oleh pengunjung yang sudah melakukan pendaftaran pelanggan

15. Proses yang dihasilkan dari aplikasi ini adalah info pelanggan, info barang dan info pemesanan.

16. Metode Analisis

    Metode analisis yang digunakan dalam aplikasi ini berdasarkan aliran data terstruktur, di mana alat yang digunakan untuk menggambarkan model data adalah *Entity Relationship Diagram* (ERD), sedangkan untuk menggambarkan model fungsional adalah Diagram Konteks, dan *Data Flow Diagram* (DFD).

17. Perangkat lunak pembangun

    Perangkat lunak pembangun menggunakan *Adobe Dreamweaver* untuk mengolah website dengan bahasa pemrograman PHP dan teknik AJAX (*Asynchronous JavaScript* dan XML). Untuk *Database* menggunakan MySQL, dan *Apache* dipilih sebagai internal *server*

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. **[1]** Dalam proses penulisan skripsi, penulis menggunakan metodologi penelitian 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

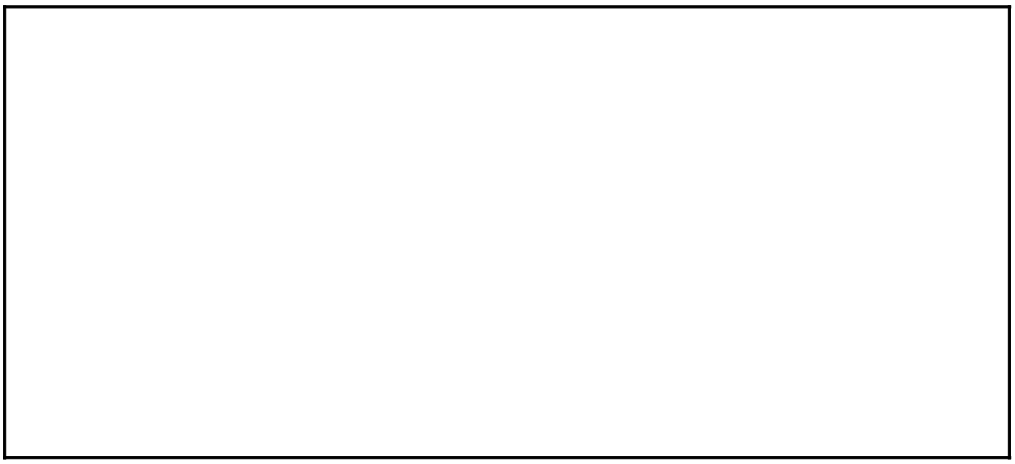
      Interview dilakukan pada pengelola toko bahagia dan pegawai yang terkait.

   c. Studi Literatur

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

2. Tahap pembuatan perangkat lunak **[2]**

   Pembuatan perangkat lunak yang mendasari pembuatan website menggunakan paradigma *waterfall* model, dengan gambar sebagai berikut:



Gambar 1.1 Alur Metode *Waterfall* (Pressman, 2001)

a. Rekayasa sistem

   Tahap ini merupakan kegiatan pengumpulan data sebagai pendukung pembangunan sistem serta menentukan ke arah mana aplikasi ini akan dibangun.

b. Analisis

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

c. Perancangan sistem

   Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk rancangan *software* sebelum *coding* dimulai.

d. Pengkodean sistem

   Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tersebut harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*.

e. Pengujian sistem

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. Pemeliharaan sistem

Setelah aplikasi ini diimplementasikan pada lingkungan toko bahagia, maka diperlukan pemeliharaan aplikasi untuk mengecek apakah masih ada *error* yang tidak ditemukan sebelumnya.

1. 6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori dasar yang mendukung dalam pemrosesan data yang ada dan pembuatan program aplikasi yang disesuaikan dengan data yang ada,serta dijelaskan pula tentang perusahaan yang menjadi tempat diadakannya penelitian.

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 akan dilakukan proses implementasi dari situs penjualan *on-line* yang sudah dibangun yang berisikan tampilan aplikasi serta pengujian terhadap situs dan diuji langsung pada *user*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rangkuman atau kesimpulan dari penelitian skripsi dan saran yang diperlukan untuk pengembangan sistem yang telah dibangun.