BAB 1

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang

Toko alat musik Hafidz Pro Ard merupakan toko alat musik yang sudah berdiri cukup lama. Toko alat musik Hafidz Pro Ard merupakan Usaha Kecil Mengah (UKM) yang sedang berkembang dan ingin bersaing dengan perusahaan lain yang sejenis, untuk mempromosikan produk yang akan dijual sehingga masyarakat mengenal dan mengetahui produk yang ditawarkan kepada konsumen. Selain menjual Toko alat musik Hafidz Pro Ard, menerima pesanan alat musik yang diinginkan oleh pembeli sesuai spesifikasi permintaan.

Pada saat ini masalah yang sedang dihadapi oleh toko alat musik Musik Hafidz Pro Ard ialah pemesanan yang masih menggunakan sistem manual sehingga menyulitkan para pembeli yang beralokasi jauh untuk memesan barang. Cara pembayaran juga menjadi kendala tersendiri, konsumen yang membayar melalui bank harus mengkonfirmasikan pembayarannya agar barangnya bisa dikirim, diperlukan cara pembayaran *online* yang akan secara otomatis mengkonfirmasikan pembayaran kepada penjual sehingga barang dapat langsung dikirim

Berdasarkan masalah yang dihadapi, maka dibutuhkan pembangunan sistem *e-comeerce* di Toko Alat Musik Hafidz Pro Ard.

1. 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah yang dijelaskan pada latar belakang, maka dapat disimpulkan perumusan masalah yang diambil adalah bagaimana membangun situs *E-commerce* di toko alat musik HAFIDZ PRO ARD.

1. 3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan skirpsi ini adalah untuk membangun *E-commerce* di toko alat musik Hafidz Pro Ard.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memudahkan toko alat musik Hafidz Pro Ard di dalam mempromosikan produknya.
2. Memudahkan dalam melakukan transaksi pembayaran dan pemesanan dengan menyediakan pembayaran secara *online*.
3. Mengefesiensikan waktu dalam memasarkan produk.

1. 4. Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Batasan masalah dilakukan agar pembahasan lebih terarah dan tidak meluas serta dapat sesuai dengan yang diharapkan. Adapun batasan masalah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Data yang diolah adalah data produk, data member, data admin, data transaksi meliputi data pemesanan, data pembelian dan data penjualan.
2. Proses yang ada meliputi :
    a. Pengolahan data produk.
    b. Pengolahan data admin dan *member*.

c. Pengolahan data transaksi mencakup pemesanan, pembayaran dan pengiriman barang.

3. Keluaran yang dihasilkan oleh aplikasi yaitu informasi produk, informasi dan laporan produk, pemesanan, dan penjualan dalam periode harian, bulanan dan tahunan.
4. Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi berbasis *web*.
5. Fitur yang disediakan dalam aplikasi *e-commerce* yang akan dibangun, yaitu:

a. Halaman Administrator

2) Pengaturan produk pada halaman administrator yang meliputi:

a) Data produk

b) Data Kategori

c) Detail Produk (Gambar, Model, Warna, Ukuran)

d) Manajemen harga

e) *Rating* Produk

f) Produk promosi

g) Pengelolaan diskon

2) Manajemen Pemesanan

a) Pencarian pesanan

b) *Update* status pesanan (dipesan/dikonfirmasi/dibayar/dikirim/ diterima oleh pemesan)

c) Konfirmasi pembayaran

d) Pembatalan pesanan

3) Manajemen pembayaran yaitu menyediakan 2 cara pembayaran, yaitu:
   a) Pembayaran *offline* dengan secara tunai atau mentransfer kepada akun Bank BNI.
   b) Pembayaran *online* dengan menggunakan *payment gateway* international, yaitu *Paypal*.
4) Manajemen pengiriman dengan menggunakan jasa pengiriman barang yaitu JNE dan POS yang dilengkapi dengan fasilitias penelusuran pengiriman (*tracking*), serta pengiriman barang jarak dekat dengan menggunakan jasa pengiriman dari toko sendiri.
5) Pembuatan laporan bagi admin antara lain laporan produk, laporan pemesanan, laporan penjualan, dan lain-lain yang dapat disusun harian, bulanan, tahunan atau secara periodik berdasarkan waktu tertentu.
6) Beritegrasi dengan situs jejaring sosial (*facebook*, *twitter*, dll.) sebagai sarana promosi.
7) Menyediakan fasilitas *backup database* jika sewaktu-waktu terjadi kerusakan data.

8) Pengelolaan retur barang yang dilakukan oleh konsumen karena barang tidak sesuai dengan pesanan atau rusak ketika proses pengiriman.

b. Halaman Pengunjung

1) Pencarian produk pada halaman pengunjung berdasarkan kategori, model, ukuran, atau harga.
2) Menampilkan produk diskon, produk terbaru, produk terlaris (secara keseluruhan/per kategori), produk paling banyak dilihat.
3) Fasilitas pendaftaran member dan login *member*.
4) *History* pemesanan yang dilakukan oleh *member*.
5) Pengiriman informasi pemesanan melalui *e-mail* ke pemesan setiap ada perubahan status pesanan.
6) Pembesaran (*zoom*) gambar produk, sebuah produk dapat memiliki banyak gambar.
7) Penggunaan *Search Engine Optimation* (SEO) sehingga situs terdaftar pada halaman depan *search engine*.

c. Keamanan (*Security*)

1) Situs menggunakan *IP-Dedicated* atau *IP statis*.
2) Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) yang mendukung protokol https.
3) Menggunakan *username* dan *password* untuk *login member* dan admin.

d. Komunikasi

1) Menggunakan *e-mail* yang didaftarkan oleh konsumen untuk *member* informasi terbaru mengenai pesanan atau bertita mengenai produk terbaru.
2) Menggunakan *Instant Messaging* (*Yahoo Messenger, MSN Messenger,* dll.) sehingga memudahkan untuk menghubungi admin dan dapat digunakan untuk mengkonfirmasi pembayaran.
3) Menyediakan layanan konsumen melalui telepon atau *fax*, *Instant Messaging*, dan *e-mail*.
4) Manfaatkan Situs Jejaring Sosial untuk promosi.

e. Fitur Khusus

Fitur yang disediakan khusus yaitu menyediakan fitur untuk mengirim desain atau gambar (alat musik) sendiri yang akan dibuat sesuai dengan keinginan konsumen.

6. Analisis dan pemodelan yang digunakan dalam pembangunan aplikasi adalah terstruktur.
7. Perangkat lunak pendukung dalam pembangunan aplikasi yaitu, *Adobe Photoshop CS3, WampServer, Adobe reamweaver CS3, AdobeFlash CS3, Php MyAdmin* dan *MS Visio*.
8. Pengguna aplikasi yang akan dibangun yaitu pemilik sebagai *Administrator* dn pengunjung atau *member* yang akan memesan barang.

1. 5. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembangunan *e-commerce* ini adalah metode deskriptif yang terdiri dari :

1.5.1. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara yang dilakukan untuk mendapatkan data primer dan data sekunder yang diperoleh dari objek penelitan adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, jurnal ilmiah, situs internet, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

2. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil. Studi lapangan dalam pembuatan skripsi ini dilakukan secara langsung di toko alat musik Hafidz Pro Ard, yang meliputi :

a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab. Pengumpulan dengan cara wawancara dilakukan kepada pendiri dari toko alat musik Hafidz Pro Ard .

b. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di toko alat musik Hafidz Pro Ard .

c. Kuesioner

Kuesioner merupakan suatu kumpulan pertanyaan dan pertanyaan yang telah disusun sedemikian rupa utnuk dijawab oleh *responden* dalam rangka mengumpulkan data sesuai dengan tujuan penelitian tertentu.

1.5.2. Tahap Pembangunan Aplikasi

Tahap pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan *website E-commerce* ini menggunakan metode *waterfall* (Gambar 1.1). Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. *Requirement*

Requirement merupakan langkah pertama yang dilakukan, yaitu dengan mewawancarai toko Hafidz Pro Ard, dilanjutkan dengan pengambilan data berupa gambar beserta daftar harganya dan informasi tentang produk.

2. Analisis Perangkat Lunak (*Software Analysis*)

Analisis Perangkat Lunak (*Software Analysis*) menentukan apakah kegiatan dari *system engineering* dapat diimplementasikan menjadi sebuah sistem informasi atau tidak dan menentukan prosedur-prosedur yang bekerja.

3. Perancangan Perangkat Lunak (*Software Design*)

Perancangan perangkat lunak (*Software Design*) perancangan perangkat lunak merupakan perancangan perangkat lunak yang dilakukan berdasarkan data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Perancangan tersebut meliputi perancangan struktur file, stuktur menu, stuktur program, format masukan (*input*) dan format keluaran (*output*).

4. Implementasi Perangkat Lunak (*Coding*)

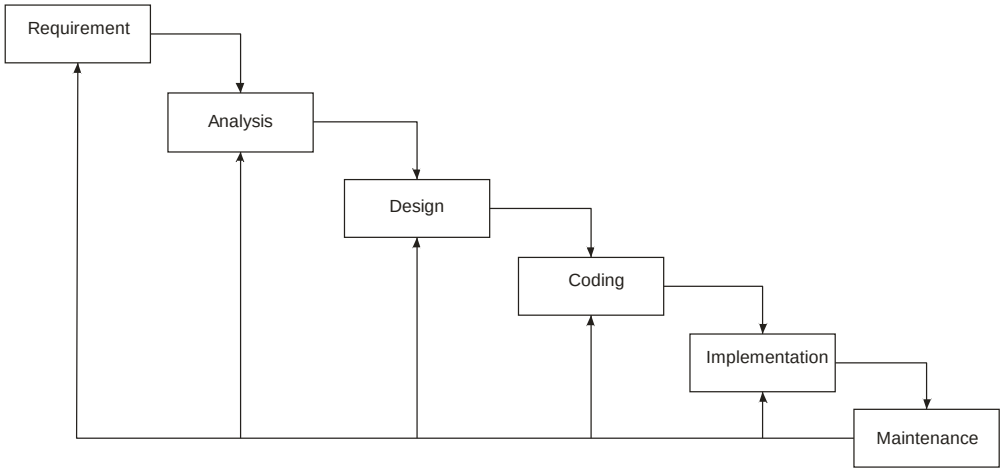
Implementasi Perangkat Lunak (*Coding*) yaitu kegiatan yang mengimplementasikan hasil dari perancangan perangkat lunak ke dalam kode program yang dimengerti oleh bahasa mesin.

5. Pengujian perangkat lunak (*Testing*)

Pengujian perangkat lunak (*Testing*) memfokuskan pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi eksternal, dan mencari segala kemungkinan kesalahan, memeriksa apakah masukan (*input*) sesuai dengan hasil yang diinginkan setelah proses.

6. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Pemeliharaan (*Maintenance*) yaitu penerapan secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur baik dari segi *software* maupun *hardware.*



Gambar 1.1 Siklus Metode *Waterfall*

1. 6. Sistematika Penulisan

Secara garis besar, Skripsi ini dibagi atas lima bab. Adapun kelima bab tersebut adalah :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang profil perusahaan dan menjelaskan teori-teori yang berhubungan dalam penulisan skripsi ini mencakup pengertian, konsep, dan model pembahasan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan sistem yang akan dibuat, menganalisis gambaran *system* yang sedang berjalan.

Menjelaskan langkah-langkah yang digunakan dalam proses perancangan sistem dengan menggunakan ERD, DIAGRAM KONTEKS, DFD

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari *system* dan pengujian *system* Alpa serta Beta, dari perangkat lunak yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dari bab pertama hingga bab empat yang memuat semua pembahasan, yaitu inti masalah dan tanggapan, serta saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.