BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Hatake merupakan salah satu distributor yang bergerak dibidang penjualan *action figure*. *Action figure* adalah replika miniatur tokoh komik,kartun, musik dan program televisi yang berbentuk mainan dan dapat diatur posenya. Bagi pencintanya, *action figure* adalah seni. Detail, artikulasi, pewarnaan, serta kemiripan dengan karakter aslinya adalah hal-hal yang sangat diperhatikan dalam melihat sebuah *action figure*.

Fungsi utama dari *action figure* digunakan untuk koleksi. Namun selain hanya menjadi pajangan, *action figure* bisa juga dipakai sebagai aktor dalam film *stop motion*. Dari hasil penelitian di toko Hatake ditemukan beberapa permasalahan. Pemesanan dan pembelian dilakukan dengan cara konsumen langsung datang ke toko untuk membeli,memesan, melihat detail produk terbaru *action figure* yang diinginkan, ini menyebabkan konsumen yang berada di luar kota mengalami kesulitan untuk membeli,memesan, melihat produk *action figure* ini karena keterbatasan jarak, waktu, dan biaya. Sistem pengolahan data penjualan di toko Hatake sendiri masih dilakukan secara konvensional, dan sering terjadi penumpukan arsip yang tidak teratur, hal ini menyebabkan sering terjadi kesalahan dan keamanan dari data penjualan itu sendiri kurang terjamin.

Berdasarkan permasalahan yang ada di toko Hatake, diharapkan dengan dibangunnya e-commerce sistem pengolahan dan penjualan tidak terjadi lagi

penumpukkan arsip serta kesalahan yang terjadi disistem pengolahan dan penjualan yang sebelumnya dapat diminimalisir. Selain itu konsumen yang berada diluar kota dapat memesan, membeli, melihat detail produk *action figure* terbaru tanpa harus datang ke toko Hatake.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, di atas, maka masalah yang akan di bahas adalah bagaimana membangun e-commerce *action figure* di toko Hatake yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah layanan e-commerce *action figure* pada toko Hatake. Dan tujuan dibangunnya e-commerce *action figure* pada toko Hatake adalah :

1. Memudahkan para konsumen untuk memesan dan membeli barang tanpa harus datang ke toko Hatake.
2. Memberikan fasilitas pengolahan data penjualan, data pembelian dan pengolahan stok barang untuk karyawan toko Hatake, sehingga kinerjanya menjadi lebih efektif dan efisien.
3. Memudahkan para konsumen untuk melihat detail produk *action figure* terbaru atau produk-produk yang ditawarkan oleh toko Hatake tanpa harus datang ke toko.

1.4 Batasan masalah

Agar pembahasan permasalahan tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka perlu adanya batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini digunakan oleh bagian *web content officer* (sebagai Administrator) dan digunakan juga oleh pembeli/konsumen (sebagai *user* biasa).
2. Akun yang dilengkapi dengan *username* dan *password* untuk masing-masing *user*. Akun ini digunakan untuk menyimpan data pribadi masing-masing pemakai.
3. Pengaturan Produk penjualan *action figure*
   a. Data penjualan *action figure*.
   b. Data Kategori atau Sub Kategori penjualan *action figure*
   c. Detail penjualan *action figure*
   d. Foto penjualan *action figure*
   e. Promosi penjualan *action figure* baru
   f. Pengelolaan Diskon.
   g. Pengelolaan Stok.
4. Keamanan sistem yang digunakan pada web e-commerce ini adalah SSL (*Secure Sockets Layer*) dan mempunyai *IP-Dedicate.*
5. Manajemen pemesanan terdiri dari pencarian pemesanan, konfirmasi pemesanan, dan update status antara lain (Dipesan → Dikonfirmasi → Dibayar → Dikirim → Diterima oleh pemesan)

6. Informasi mengenai cara pemesanan, pembayaran dan pengiriman.
7. Manajemen Pembayaran penjualan *Action Figure*

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

   a. Pembayaran melalui transfer bank BRI dan Mandiri
   b. Pembayaran menggunakan fasilitas *Payment Gateway* yaitu *Paypal*. Pembayaran yang dilakukan secara *online* akan langsung mengupdate data pemesanan secara otomatis, sehingga tidak diperlukan konfirmasi, karena konfirmasi akan dilakukan antara *payment gateway* dengan situs yang akan dibangun. Dalam *Paypal* hal tersebut dikenal dengan IPN (*Instant Payment Notification*).

8. Menyediakan untuk jasa pengiriman barang melalui layanan pengiriman JNE dengan cara pengiriman reguler. Dan disediakan pula *link* ke jasa pengiriman yang dipilih oleh pembeli untuk mengetahui ongkos atau biaya pengiriman ke daerah atau kota pembeli.
9. Pembuatan laporan terdiri dari laporan penjualan, pemesanan, dan pengolahan stok barang yang disusun berdasarkan hari, minggu, bulan, tahun atau bedasarkan waktu tertentu.
10. Media komunikasi langsung antara pelanggan dengan penjual atau situs itu sendiri dengan pengguna menggunakan telepon, *yahoo messenger,* sms. Media promosi memanfaatkan jejaring sosial seperti *facebook* dan *twitter.*
11. Sementara untuk *shopping feature* menyediakan sarana antara lain :

    a. Pencarian produk menurut nama barang

b. Menampilkan diskon, produk terbaru dan produk terlaku.

c. Menampilkan fasilitas member dan login member.

d. Disediakan juga *history* pemesanan.

e. Mendukung *Search Engine Optimization* (*SEO*) agar situs kami terdaftar di *search engine* pada halaman-halaman depan.

f. Pengiriman informasi pemesanan melalui *email* ke pemesan.

12. Keranjang Belanja fasilitas yang fungsinya untuk menaruh barang-barang yang telah dipilih oleh pelanggan.
13. *Guest book* yaitu fasilitas yang dapat digunakan oleh *user* untuk memberikan saran dan kritik mengenai web tersebut. Fasilitas ini hanya dapat digunakan oleh *member* saja.
14. Menyediakan fasilitas *Search engine* yaitu fasilitas untuk mencari informasi barang yang sesuai dengan keinginan *user*.
15. Pengolahan retur barang.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode pengumpulan data

Untuk mendapatkan data dan bahan laporan penelitian yang sesuai harapan, teknik pengumpulan data yang digunakan ada tiga jenis diantaranya sebagai berikut :

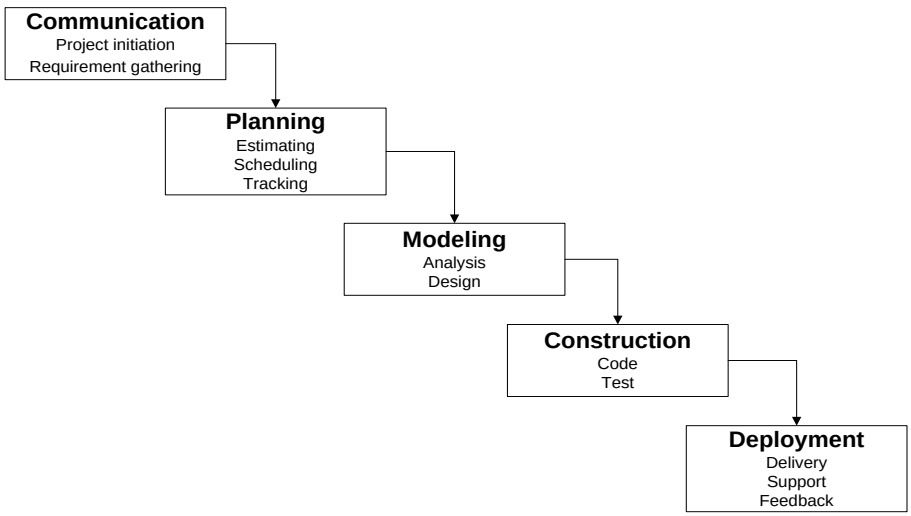
1. Observasi, yaitu mengamati secara langsung proses kerja yang dilaksankan di dalam perusahaan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai objek yang diteliti.

2. Wawancara yaitu melakukan dialog secara langsung dengan pihak yang memiliki toko dalam memberikan keterangan terhadap data yang dibutuhkan.

3. Studi Literatur, dilakukan dengan mencari pustaka-pustaka yang menunjang. Pustaka tersebut dapat berupa buku-buku atau mencari penjelasan yang berhubungan dengan penelitian untuk pemecahan masalah melalui internet.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Teknik pembuatan sistem perangkat lunak ini menggunakan metode *waterfall*, yang meliputi beberapa proses seperti pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Metode Waterfall [1].

Dalam menyelesaikan laporan penelitian mengenai pembangunan system informasi penjualan *online* ini, metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan yaitu model *waterfall,* meliputi beberapa proses sebagai berikut :

a. *Communication*

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data dan kebutuhan lainnya. Data-data yang dikumpulkan akan dianalisis dan didefinisikan sebelum masuk ke tahap desain.

b. *Planning*

Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan sebelum melakukan coding. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini juga membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan hardware dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

c. *Modeling*

Tahap ini merupakan tahap mengimplementasikan (menterjemahkan) design perangkat lunak kedalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditentukan

d. *Construction*

Tahap ini merupakan tahap pengintegrasi (penggabungan) unit-unit program yang telah diimplementasikan dan kemudian dilakukan pengujian secara menyeluruh.

e. *Deployment*

Tahap ini merupakan tahap dimana program dioperasikan di lingkungannya sekaligus melakukan penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya (sesuai dengan kebutuhan masyarakat) untuk itu perlu diadakan beberapa perbaikan untuk menangani berbagai macam kesalahan dan untuk melengkapi fungsi-fungsi baru yang dibutuhkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran mengenai penulisan laporan penelitian ini, maka berikut ini akan dijelaskan mengenai sistematika penulisan laporan ini :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah/ruang lingkup kajian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis masalah dan juga analisis kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian. Serta perancangan Diagram Konteks, DFD, Kamus Data, ERD, perancangan *database* dan perancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini Merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar sejak dari tahap persiapan sampai penarikan kesimpulan, metode dan kaidah yang diterapkan dalam penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari penyelesaian masalah secara keseluruhan serta saran-saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk perkembangannya pada masa yang akan datang.