Bab I

Pendahuluan

I.1 Latar Belakang Masalah

Rikay Cell merupakan salah satu bisnis yang bergerak di bidang penjualan *Handphone*, dimana Rikay Cell sendiri merupakan salah satu toko *handphone* baru yang sedang berkembang untuk mengembangkan usaha bisnis penjualan *handphone* khususnya di wilayah Bandung dan wilayah Jawa Barat pada umumnya. Toko *handphone* yang baru berdiri pada tahun 2007 ini, mencoba peruntungannya untuk bersaing dengan toko-toko lain yang telah lama berdiri dan sudah merasakan asam garamnya berkecimpung dalam bisnis *handphone*.

Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan pihak Rikay Cell, pihak Rikay Cell masih memiliki kendala dalam menjual produk *handphone* terhadap pelanggan yang berada diluar wilayah Bandung, serta masih menggunakan cara penjualan yang konvensional dalam transaksi penjualan yakni pembeli harus datang ke Rikay Cell.

Rikay Cell memiliki cukup banyak pelanggan di wilayah Bandung dan sekitarnya. Namun dari hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa pelanggan, ditemukan ada beberapa pelanggan yang mengeluh sulitnya mengetahui informasi terbaru mengenai produk *handphone*, dan kurangnya media transaksi pemesanan bagi pelanggan untuk memesan *handphone* di Rikay Cell karena selama ini pemesanan masih menggunakan via telepon.

Berdasarkan data dan fakta yang ada, maka perlu dibangun *website* penjualan on-line *Handphone* berbasis *web* dengan konsep *Business To Consumer* (B2C) di Rikay Cell.

I.2 **Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang, maka bagaimana cara membangun *website* penjualan *on-line* di toko Rikay cell.

I.3 **Maksud dan Tujuan**

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk Membangun *Website* Penjualan *On-line handphone* Dengan Konsep *Business To Consumer* (B2C) di Rikay Cell.

Tujuan yang ingin dicapai dari dibangunnya *Website* penjualan *On-line handphone* berbasis *web* dengan konsep *Business TO Consumer* (B2C) Di Rikay Cell :

1. Mempermudah dalam penjualan berbagai macam produk *handphone* bagi pelanggan dan calon pelanggan yang berada di luar wilayah Bandung.
2. Membuat sistem administrasi bagi pihak toko Rikay Cell yang digunakan untuk mengelola data produk, data pelanggan, data pemesanan, dan data retur.
3. Menyediakan layanan pembayaran dengan cara *cash on delivery* (COD), transfer BANK dan *paypal*.

4. Mempermudah pelanggan dan calon pelanggan di luar wilayah Bandung untuk melakukan transaksi pembelian serta memberi informasi terbaru mengenai produk *Handphone* di toko Rikay Cell.

I.4 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang akan dibangun berupa *website e-commerce* untuk Rikay Cell yang menyediakan informasi tentang semua produk *handphone* seperti GSM dan CDMA, dan merk *handphone* seperti NOKIA, LG, SONY ERICSSON, SAMSUNG, I-PHONE, dan lain-lain.
2. Menyediakan fasilitas yang berisikan gambar-gambar produk, data serta informasi mengenai barang-barang yang dijual yang dikategorikan menurut jenis barang dan juga detail produknya masing-masing.
3. Menyediakan informasi mengenai harga baru, barang baru, barang diskon, maupun barang-barang tertentu yang dipromosikan.
4. Menyediakan fasilitas *backup* dan *database* penjual.
5. Media komunikasi antara pengelola dan pelanggan yang bisa digunakan sebagai media informasi bisa menggunakan *e-mail*, telepon, *Short Message Service* (SMS) dan aplikasi *chat* seperti *Yahoo Messenger*.
6. Untuk komunikasi langsung antara pelanggan dengan penjual, maka kami menyediakan *link* ke *Yahoo Messenger* (YM) dan *Facebook* yang bisa juga digunakan oleh penjual sebagai sarana promosi.

7. Toko Rikay Cell memberikan Informasi mengenai barang-barang yang *best seller*.
8. Pengelolaan retur barang dan pembatalan pesanan.
9. Menyertai stock berupa informasi atas setiap produk.
10. Menyediakan *shoping cart* atau kereta belanja *virtual* yaitu fasilitas yang fungsinya untuk menaruh barang-barang yang telah dipilih oleh pelanggan.
11. Diberikan fasilitas *Search Engine Optimization* (SEO) sebagai alat bantu pencarian mulai dari menampilkan produk per-kategori, menampilkan produk diskon, produk terbaru (*Newest Product)*, produk terlaku, serta produk paling banyak di lihat (*Most View Product)*. Adanya pendaftaran sebagai member, history pemesanan, pengiriman pemesanan dan pembayaran di konfirmasikan melalui e-mail ke pemesanan setiap ada perubahan status pemesanan, serta *zoom* gambar produk.
12. Menyediakan informasi berupa mengenai cara pemesanan dengan memilih pesanan melalui update status pesanan dengan prosedur barang dipesan, dikonfirmasi, dibayar, dikirim dan diterima oleh pemesan.
13. muka hanya berlaku pada pelanggan yang suda dikenal oleh pemilik toko.
14. Melayani transaksi pembayaran secara *off-line* menggunakan tranfer via rekening bank, ATM bersama, atau membayar langsung ke toko Rikay Cell khususnya untuk daerah Bandung dan transaksi secara *on-line* menggunakan pembayaran melalui Paypal. Untuk melakukan konfirmasi pembayaran pelanggan bisa menggunakan media komunikasi yang telah disediakan yaitu melalui e-mail.

15. Sistem telah menyediakan pengelolaan lokasi pengiriman dan harga kirimnya. Pengiriman produk menggunakan JNE atau dapat melalui *courier* yang sudah sediakan, dan aplikasi ini juga memiliki fasilitas penelusuran pengiriman (*tracking)* dengan adanya fasilitas *tracking* ini maka jika terjadi pengiriman barang lewat JNE dan memasukkan nomer resi maka semua data yang telah dikirim dapat diketahui keberadaan barang telah sampai mana atau sudah terkirim barang tersebut.
16. Komunikasi antara sistem dan *user* yaitu dengan memanfaatkan teknologi web.
17. Memberikan hak akses yang berbeda antara pengelola dan pelanggan.
18. Pelanggan yang sudah jadi *member* yang bisa melakukan pemesanan.
19. *Account* yang dilengkapi dengan *username* dan *password* untuk masing-masing pelanggan. *Account* ini digunakan untuk menyimpan data pribadi masing-masing pelanggan.
20. Menyediakan informasi *member* dan cara untuk menjadi *members* seperti login dan sebagainya.
21. *Guest book* yaitu fasilitas yang dapat digunakan oleh pelanggan untuk memberikan saran dan kritik mengenai web tersebut. Fasilitas ini hanya dapat digunakan oleh *member* saja.
22. Proses yang bisa dilakukan oleh sistem adalah proses login, pengolahan admin, pengolahan produk, proses transaksi.

23. Sistem yang dibangun dapat memberikan laporan berkala (harian, mingguan, bulanan, tahunan) yang berupa laporan data barang dan data-data transaksi yang dihasilkan.
24. Menggunakan IP *dedicated* dan keamanan sistem yang digunakan pada web e-commerce ini adalah dengan menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL).
25. Pemodelan data yang digunakan adalah pemodelan aliran data dengan menggunakan *flowmap*, diagram konteks, *Data Flow Diagram (DFD)*.
26. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun *website* penjualan *on-line* diantaranya PHP, dan AJAX, untuk database menggunakan MYSQL dan Dreamweaver dengan dukungan XAMPP

I.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini menggunakan metode analisis deskriptif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal- hal yang diperlukan dalam penelitian, melalui tahapan sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

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

1. Observasi

   Pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung ke toko Rikay Cell untuk mendapatkan data yang relevan dengan masalah penelitian.

2. Interview

   Pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pemilik atau karyawan toko Rikay Cell untuk mendapatkan informasi dan penjelasan yang diperlukan.

3. Studi Literatur

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

1.5.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Pembuatan perangkat lunak yang mendasari pembuatan *website e-commerce* ini adalah menggunakan paradigma *waterfall* model, dengan gambar 1.1 sebagai berikut:

1. Rekayasa sistem

   Merupakan bagian terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan mencari dan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan oleh suatu sistem.

2. *Analisis*

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

3. *Design*

   Tahap perancangan antar muka dari hasil *Analisis* kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

4. *Coding*

   Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

5. *Testing*

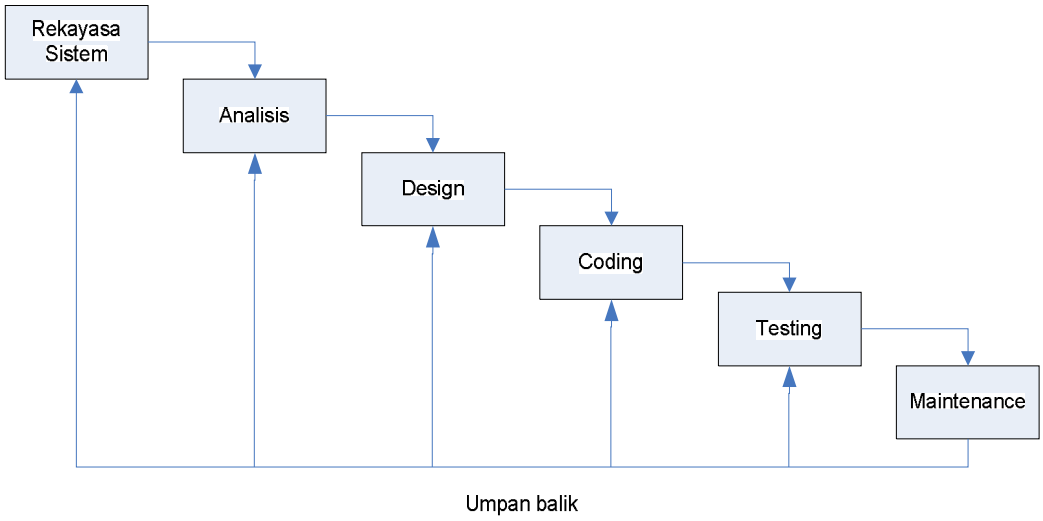
   Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau keinginan konsumen.

6. *Maintenance*

   Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan, penambahan, atau perbaikan sesuai dengan permintaan *user*.

7. Umpan balik

   merupakan respon dari pengguna sistem yang bisa digunakan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi yang dibangun diterima oleh penggunanya.



Gambar I.1 Skema *waterfall*

I.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II ini akan dipaparkan mengenai informasi umum tentang profil Toko, Infomedia Utama diantaranya sejarah toko, visi dan misi, struktur organisasi, dan deskripsi jabatan. Pada bab ini pula akan dipaparkan berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III ini akan dibahas mengenai analisis kebutuhan dalam membangun *Website* Penjualan *On-line handphone* berbasis *web* dengan konsep *Business To Consumer* (B2C) di Rikay Cell. Infomedia Utama ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada sistem penjualan ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk sistem penjualan yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab IV ini akan dilakukan proses implementasi dari *website* penjualan *on-line* yang sudah dibangun yang berisikan tampilan aplikasi serta pengujian terhadap *website* yang dilakukan menggunakan metode *Black Box*, maupun diuji langsung pada *user*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V ini berisi rangkuman atau kesimpulan dari penelitian tugas akhir dan saran yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi yang telah dibangun.