BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Expedisi Audio merupakan toko yang menjual perangkat-perangkat audio mobil. Toko ini memiliki pelanggan yang sebagian besar masih berada di kota Bandung dan pelanggannya membeli untuk keperluan pribadi. Namun terkadang pelanggan merasa enggan mengunjungi toko secara langsung dikarenakan berbagai faktor alasan, seperti lokasi terlalu jauh, waktu yang tidak memadai dan sibuk hingga pelanggan malas mengunjungi toko secara langsung.

Dalam mempromosikan produknya Expedisi Audio masih menggunakan cara yang konvensional yaitu mempromosikan produk-produknya melalui relasi, sehingga belum bisa memaksimalkan tingkat promosi dan penjualan. Masalah yang lainnya adalah ketatnya persaingan antara penjual, hal itu membuat pengelola toko harus memiliki strategi yang bisa meningkatkan jangkauan promosi produk. Maka dari permasalahan tersebut adanya keinginan untuk mempunyai sistem yang dapat memperkenalkan produk sekaligus menangani proses penjualan dan mempromosikan atau memperkenalkan produk-produknya secara global. Permasalahan lain yang dihadapi oleh toko Expedisi Audio yaitu dalam hal pembayaran, pengolahan data dan pembuatan laporan. Pada pembayaran masih harus bertatap muka sehingga mengakibatkan ketidakefektifan tempat maupun waktu. Pengolahan data dan pembuatan laporan di toko ini pun

masih secara manual sehingga banyak data dan laporan yang hilang karena tercecer.

Dari permasalahan diatas untuk membantu menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan membangun layanan *e-commerce* Expedisi Audio. Diharapkan dengan dibuatnya aplikasi ini maka dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan yang berada diluar kota untuk melakukan transaksi yang ditawarkan dengan layanan penjualan dan pembayaran secara *online* tanpa harus datang langsung ke toko Expedisi Audio serta dapat mempermudah dalam pengolahan data dan pembuatan laporan.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penyusun mengambil pokok bahasan skripsi ini dengan judul membangun *website* layanan *e-commerce* expedisi audio.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penulisan skripsi ini adalah bagaimana membangun *website* layanan *e-commerce* expedisi audio.

I.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan diatas maka maksud dari penyusunan skripsi ini adalah membangun *website* layanan *e-commerce* pada Expedisi Audio. Adapun tujuan pembuatan *website* ini ini adalah sebagai berikut:

1. Memperluas media promosi produk.
2. Mempermudah dalam penjualan dan traksaksi barang.
3. Mempermudah dalam pembuatan laporan.

4. Memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk memesan produk yang ditawarkan dengan layanan pembelian dan pembayaran secara online.

I.4 Batasan Masalah

Dengan maksud agar pembahasan dan penyusunan sistem dapat dilakukan secara terarah dan tercapai sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu ditetapkan batasan-batasan dari masalah yang dihadapi. Batasan-batasan masalah pada perancangan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang akan dibangun berupa *website e-commerce* Expedisi Audio dengan menyediakan informasi produk yang akan dijual, seperti speaker, amplifier, dvd player, tv tuner dan aksesoris audio lainnya.
2. Produk yang dijual di kelompokan berdasarkan kategori dan merk.
3. Data yang diolah adalah :
    a. Data produk
    b. Data kategori
    c. Data merk
    d. Data pelanggan
    e. Data pemesanan produk
    f. Data pembayaran produk
    g. Data pengiriman produk
    h. Data diskon
    i. Data retur produk
4. *Website e-commerce* yang dibangun mencakup proses sebagai berikut :
    a. Pemesanan produk *online*

b. Pembayaran *online* (menggunakan *Paypal*)
c. Pengiriman produk (menggunakan jasa pengiriman)
d. Pembuatan laporan pemesanan, laporan pembayaran, laporan produk dan laporan retur
e. *Update* informasi kepada pelanggan
f. Pengembalian produk (*retur*)

5. Keluaran atau *output* yang dihasilkan adalah :
   a. Informasi mengenai data produk.
   b. Informasi mengenai data kategori dan merk.
   c. Informasi mengenai data pemesanan produk.
   d. Informasi mengenai pembayaran produk.
   e. Informasi mengenai pengiriman produk.
   f. Informasi mengenai data diskon.
6. Manajemen pemesanan berupa pencarian pesanan, *update* status pesanan dengan prosedur barang dipesan, dikonfirmasi, dibayar, dikirim, dan diterima oleh pemesan, serta adanya konfirmasi pembayaran dan pembatalan pesanan apabila barang tidak jadi dibeli atau karena alasan-alasan tertentu.
7. Prosedur pemesanan untuk manajemen *shipping* menggunakan layanan jasa pengiriman.
8. Manajemen pembayaran dapat melayani pembelian secara *online* melalui pembayaran *Paypal* dan melayani pembelian secara *offline* dengan transfer tunai melalui rekening Bank.

9. Kurs mata uang dollar yang digunakan untuk transaksi pembayaran melalui Paypal diambil dari kurs Bank BCA dan disimpan di tabel pengaturan, sehingga apabila server Bank BCA down, sistem akan mengembil kurs terakhir dari tabel pengaturan tersebut.
10. Memberikan hak akses yang berbeda antara pelanggan dan pengelola.
11. Menggunakan sistem keamanan atau *Security* seperti PHP *Scripting* maupun *Secure Socket Layer* (SSL).
12. Mendukung *Search Engine optimizatin* (SEO) agar situs terdaftar di halaman depan.
13. Situs jejaring sosial sebagai media promosi serta layanan telepon.
14. Pemodelan analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan analisis terstruktur dengan alat bantu *flowmap*, *entity relationship diagram* (ERD), diagram konteks, *Data Flow Diagram* (DFD) dan *flowchart*.
15. Bahasa pemograman yang digunakan untuk membangun *website* penjualan *online* diantaranya PHP, MySQL, dan Dreamweaver dengan dukungan xampp.

I.5 Metodologi Penelitian

Dalam mengidentifikasi dan memahami permasalahan yang dihadapi, dilakukan penelitian menggunakan metoda analisa deskriptif, yaitu suatu metoda yang berusaha mengumpulkan, menyajikan serta menganalisa data sehingga dapat memberikan gambaran yang cukup jelas mengenai permasalahan yang sedang dikembangkan.

1. Tahap pengumpulan data

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

a. Studi Literatur

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

b. *Observasi*

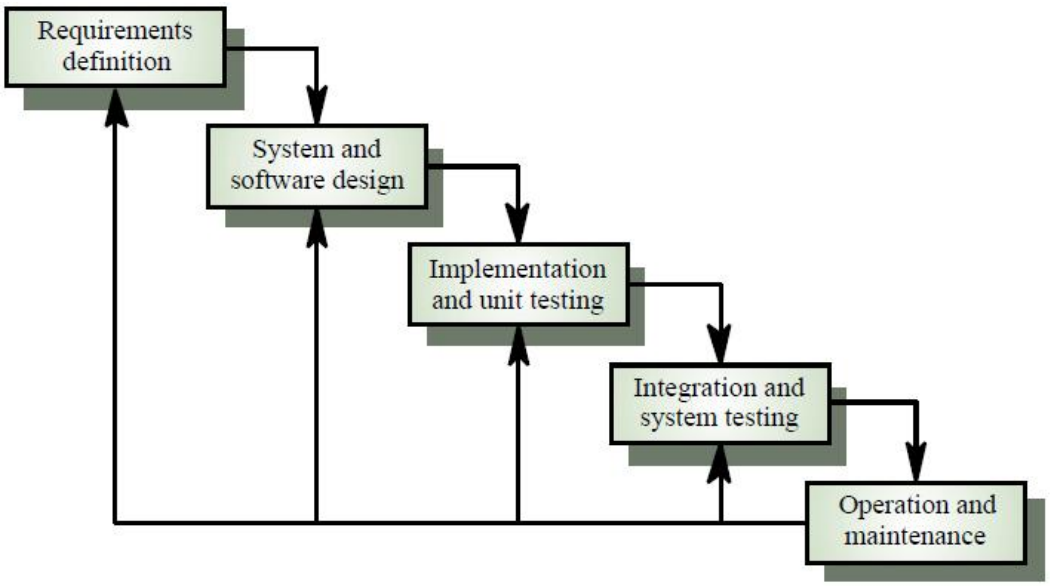
Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil dengan judul penelitian.

c. *Interview*

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil. Teknik yang digunakan adalah teknik kuesioner, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan pelanggan beberapa pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:



Gambar I.1 Model Waterfall [10]

a. *Requirements definition*

   Requirements definition merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

b. *System and Software Design*

   System and software design merupakan tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

c. *Implementation and Unit Testing*

   Implementation and Unit Testing merupakan tahap perealisasian desain *software* sebagai kumpulan program atau unit program. *Unit testing* meliputi verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

d. *Integration and System Testing*

   Integration and system testing merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Unit-unit program individual

digabungkan dan di ujicoba sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan bahwa kebutuhankebutuhan *software* telah terpenuhi.

e. Operation and Maintenance

Operation and maintenance merupakan tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*. [10]

I.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan dibuatnya laporan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas mengenai teori–teori yang berhubungan dengan *website e-commerce* yang akan dibangun. Selain berisi teori-teori yang berhubungan, pada bab ini akan membahas pula mengenai gambaran umum tentang perusahaan tempat website *e-commerce* ini akan diimplementasikan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis solusi yang ditawarkan, analisis kebutuhan non-fungsional analisis basis data dan analisis kebutuhan fungsional. Hasil dari

analisis tersebut kemudian digunakan untuk melakukan perancangan perangkat lunak yang dibangun diantaranya perancangan sistem dan perancangan arsitektur.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang penerapan aplikasi yang telah melewati proses analisis dan perancangan. Implementasi perangkat lunak dilakukan berdasarkan kebutuhan analisis dan perancangan perangkat lunak yang sudah dilakukan. Dari hasil implementasi kemudian dilakukan pengujian fungsionalitas dari perangkat lunak yang dibangun agar sesuai dengan analisis dan perancangan yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rangkuman dari hasil penelitian skripsi dan saran-saran yang perlu diperhatikan bagi pengembangan perangkat lunak di masa yang akan datang.