BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

KP16 adalah salah satu bengkel knalpot di Bandung yang bergerak dalam bidang penjualan knalpot sepeda motor. Dalam usahanya KP16 sudah cukup terkenal oleh klub-klub motor yang ada di Bandung maupun diluar Bandung KP16 yang beralamatkan di Jl.Mohammad Toha No.221 Bandung. KP16 merintis usahanya pada tahun 1940.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan pemilik KP16 ditemukan beberapa masalah yang dihadapi. Banyaknya persaingan penjualan produk sejenis, tidak hanya diluar kota saja, melainkan di dalam kota pun sudah semakin banyak toko yang menjual produk yang sejenis yaitu knalpot sepeda motor. Dengan keadaan seperti ini tingkat penjualanpun menurun jika hanya mengandalkan pembeli yang datang secara langsung ke toko untuk melihat katalog produk yang ditawarkan dan diperlukan adanya sarana untuk transaksi dengan keamanan dan kemudahan saat terjadi transaksi. Selain itu dalam pembuatan laporan penjualan juga masih secara manual sehingga pengolahan data laporan penjualan masih berjalan lambat dan pegawai toko kadang lupa dalam untuk mengubah stok knalpot setelah konsumen membeli sejumlah knalpot sehingga mengakibatkan stok produk tidak berubah padahal barang sudah berkurang.

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, KP16 membutuhkan sebuah aplikasi *e-commerce* yang dapat menangani proses penjualan produk secara online dan dapat mengatasi permasalahan yang ada di KP16.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya dapat dirumuskan masalah yang ada yaitu bagaimana cara membangun aplikasi *e-commerce* penjualan knalpot sepeda motor pada KP16.

I.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun sebuah aplikasi *e-commerce* penjualan knalpot sepeda motor pada KP16.

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

a. Mempermudah pemasaran produk–produk knalpot yang akan dijual.
b. Mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang barang apa saja yang dijual tanpa harus datang ke toko.
c. Menyediakan alat pembayaran yang menjamin keamanan dan kenyamanan pada saat transaksi terjadi.
d. Mempermudah dalam pembuatan laporan penjualan dan pembayaran.

I.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari permasalahan agar tidak meluas dan pembahasan lebih terarah, maka permasalahan akan dibatasi pada:

1. Data produk yang dikirimkan ke facebook pada saat penambahan produk baru hanya berupa nama produk, harga dan gambar.
2. Kurs dolar untuk proses transaksi ke *PayPal* diambil secara online dari situs Yahoo Finance yaitu http://finance.yahoo.com.
3. Batas waktu dari proses pemesanan ke proses pembayaran yaitu 3x24 jam, jika melewati batas waktu maka pesanan akan dibatalkan secara otomatis.
4. Pengiriman produk hanya meliputi seluruh wilayah Indonesia dengan menggunakan jasa pengiriman JNE reg (Reguler), oke (Ongkos Kirim Ekonomis) dan yes (Yakin Esok Sampai).
5. Pembuatan laporan hanya pada transaksi penjualan.
6. Manajemen pembayaran pada sistem *e-commerce* KP16 dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu secara *offline* dan secara *online.* Untuk pembayaran secara *offline* dapat dilakukan seperti transfer antar bank, tunai dan COD (*Cash on Delivery*) khusus pemesanan yang masih berada di dalam kota. Sedangkan untuk pembayaran secara *online* menggunakan jasa *Payment Gateway* yaitu *Paypal.*
7. Pengiriman barang yang pembayarannya dilakukan secara *online* ataupun *transfer*, barang dikirimkan dengan menggunakan jasa pengiriman JNE yang mendukung fasilitas *tracking*.
8. Jenis E-Commerce yang digunakan yaitu Business to Consumer.

9. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *flowmap* dan *tools* yang digunakan yaitu ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan DFD(*Data Flow Diagram*).
10. Sistem *e-commerce* ini memiliki *IP-Dedicated* dan untuk keamanan menggunakan *security socket layer* (SSL).

I.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian secara sistematis, faktual dan akurat. Metodologi penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak:

1. Metode pengumpulan data

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

a. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan dengan cara mengunjungi KP16 dan pengumpulan data dilakukan secara langsung. Hal ini meliputi

1) Obervasi

Observasi yaitu mengamati secara langsung proses kerja yang dilaksanakan di KP16 untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai objek yang diteliti.

2) Wawancara

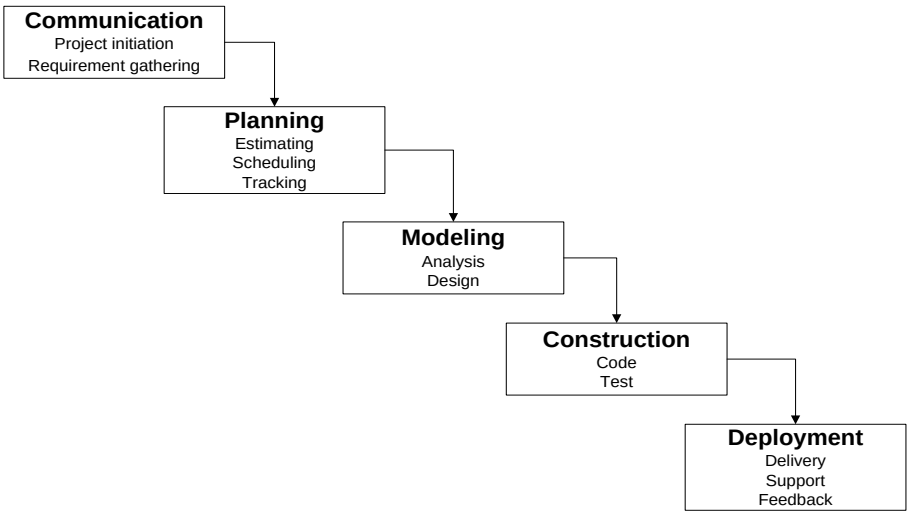
Wawancara yaitu melakukan dialog secara langsung dengan pemilik KP16 mengenai hal-hal yang ada kaitannya dengan dengan judul penelitian.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

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*

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *waterfall* (Gambar 1.1) adalah sebagai berikut :

1. *Communication*

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

2. *Planing*

   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.

3. *Modeling*

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

4. *Construction*

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

5. *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.

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang tinjauan pusaka yang terbagi menjadi dua bagian, yaitu: tinjauan umum dan landasan teori. Tinjauan umum berisi tentang sejarah singkat KP16, visi, misi, dan struktur organisasi sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun situs web *e-commerce* pada KP16.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan pengguna, analisis kebutuhan perangkat keras, analisis kebutuhan non fungsional, analisis kebutuhan fungsional. Dan terdapat tahap perancangan, berisi tahapan dalam perancangan antar muka, perancangan input dan perancangan output.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas tentang impelemtasi dan pengujian sistem yang merupakan tahap yang dimulai dari persiapan pengujian sampai penarikan kesimpulan, metode dan kaidah yang diterapkan dalam penelitian. Termasuk menentukan variabel penelitian, identifikasi data yang diperlukan dan cara pengumpulannya, penentuan sampel penelitian dan teknik pengambilannya, serta metode/teknik analisis yang akan dipergunakan dan perangkat lunak yang akan dibangun jika ada.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang hasil penetapan kesimpulan sesuai dengan tahap-tahap penelitian sesuai dengan metode yang digunakan, ditambah hasil evaluasi dari tahap implementasi dan uji coba. Kemudian hasil kesimpulan menjadi dasar pembentukan saran dan rekomendasi.